

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perkembangan zaman tersebut komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk *refreshing* atau penyegaran, seperti bermain *game online*.

Dewasa ini *game online* sedang marak di masyarakat, dengan jumlah peminat yang tidak sedikit, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam memainkannya terkadang mahasiswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali mahasiswa lupa akan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk hal yang lebih bermanfaat. *Game online* memiliki kecenderungan membuat pemainnya tertarik berlama-lama di depan komputer hingga melupakan waktu belajar, waktu makan, waktu tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar di dunia nyata karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya. Hal ini bisa berdampak besar terhadap perkembangan psikologis anak karena masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan manusia.

Pertumbuhan pada dunia teknologi yang maju begitu pesat terjadi pada awal tahun 1970-1980, yang membuat pola komunikasi dan teknologi pada komputer berkembang dengan sangat cepat (Fauzi, 2019). Dengan terjadinya pertumbuhan teknologi yang sangat pesat itu tentunya melahirkan alat-alat teknologi yang canggih dan dapat menarik minat banyak orang untuk menggunakannya. Dengan begitu membuat dunia industri teknologi berlomba untuk melakukan produksi secara banyak atau massal. Teknologi menimbulkan suatu nilai tambah proses yang dapat berjalan dengan menggunakan atau memproduksi produk tertentu. Menurut Miarso, (dalam Fauzi, 2019) karena dengan adanya teknologi sangat membantu kebutuhan

manusia yang terbatas secara fisik seperti kelelahan dalam bekerja dan membuatnya menjadi tidak memakan waktu yang banyak saat yang diperlukan

Selain itu pertumbuhan dalam lingkungan komunikasi dan komputer menjadi satu kesatuan terhadap ilmu baru yang sering dikenal sebagai internet. Internet berawal dari kata *Interconnected Network* yang berarti adanya saling terhubung dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling berhubungan dalam komunikasi secara global. Internet juga sebagai bentuk gabungan dari berbagai LAN (*Local Area Network*) dan WAN (*Wide Area Network*) yang terdapat pada seluruh *system computer* di dunia, sehingga membentuk jaringan dengan skala yang lebih besar (Ray, 2015). Internet sebagai ikon pertumbuhan teknologi pada era globalisasi saat ini, hal tersebut yang memunculkan pada individu agar dapat berkembang secara kreatif, dengan begitu ilmu pengetahuan semakin berkembang luas dan maju. Mulai dari dunia industri perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, saat ini memperjuangkan menggunakan kelebihan internet untuk mendukung aktivitas sehari-hari (Ray, 2015).

Salah satu bentuk aktivitas manusia dalam sehari-hari yaitu bermain agar tidak merasa jenuh, saat ini bermain tidak dapat dipisahkan dalam berbagai rentang kehidupan manusia, baik dari masa anak-anak, remaja hingga dewasa maupun lanjut usia. Bermain menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan untuk mencapai kesenangan agar bisa mengisi luang waktu lebih produktif atau hanya sekedar hiburan saja. Pada masa anak-anak hingga remaja khususnya, bermain juga menjadi sarana untuk mengembangkan komunikasi sosial. Bermain mempunyai sumbangan positif terhadap penyesuaian sosial, penyesuaian diri anak, dan perkembangan emosi, kepribadian, serta kognisi anak (Putro, 2020).

Hal ini dikarenakan melalui bermain, anak dapat berinteraksi aktif dengan lingkungannya, mereka dapat menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya untuk mencapai sebuah kesenangan. Dapat dilihat bahwa

bermain dapat memberikan manfaat yang sangat besar untuk perkembangan anak, namun perlu diwaspadai resiko bermain yang dapat mengarah ke dampak yang tidak diinginkan. Agar menjadi hal yang positif harus adanya pengawasan atau kesadaran diri untuk tidak bermain dengan jumlah waktu yang berlebihan dalam satu hari.

Oleh karena itu, jenis permainan yang dimainkan oleh anak ketika bermain harus diperhatikan karena jika dibiarkan secara bebas bisa terjadi hal yang buruk. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, banyak dijumpai berbagai macam jenis permainan yang telah dikembangkan oleh manusia untuk mencapai kesenangan bagi dirinya. Saat ini yang sedang populer di masyarakat yaitu *games online*. *Games online* yaitu *game* yang harus berlandaskan internet agar dapat dimainkan dengan permainan yang sama (Kuss, 2012). Jadi dalam permainannya bisa saling bertemu satu sama lain meskipun dalam bentuk animasi yang disertai *virtual* komunikasi menjadikan *gamers* sebutan bagi orang yang memainkannya merasa nyaman karena memiliki teman saat bermain *games*.

Penggunaan jaringan internet membuat permainan yang terdapat di *games online* mampu dimainkan berbagai orang atau pemain (*multiplayer*) dalam ruang dan waktu yang serta di tempat yang berbeda meskipun jarak yang sangat jauh dengan di dukung menggunakan komputer atau *smartphone*. *Games online* berkembang pesat di seluruh penjuru dunia salah satunya Indonesia. Perkembangan *games online* di Indonesia salah satunya dimulai dari dirilisnya *Nexia Online* pada tahun 2001 (Ridoi, 2018: 6).

Menurut John C. Beck (dalam Masya, 2016) *games online* yaitu salah satu *game* yang terdapat komputer dengan menggunakan internet agar bisa terhubung dengan pemain lainnya. Umumnya *founder games online* tersebut memberikan tambahan fitur yang dapat diakses langsung untuk mengunjungi *website* yang berhubungan dengan seputar *game* tersebut.

Pertumbuhan *games online* akan selalu berdampingan dengan dunia teknologi dan internet. Berdasarkan data APJII atau Asosiasi Penyelenggara

Jasa Internet pada tahun 2020, pertumbuhan pengguna internet Indonesia mengalami kenaikan sebesar 10,12% di tahun 2018. Saat ini, pengguna internet Indonesia berjumlah 171,17 juta orang dari semua populasi masyarakat di Indonesia yang berjumlah 246,16 juta jiwa. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa masing - masing persentase pengguna internet untuk usia 10 – 14 dan 15 – 19 tahun adalah 66,2 % dan 91% (APJII, 2020).

Persentase tersebut merupakan persentase tertinggi pengguna internet jika ditinjau berdasarkan usia. Usia 10 – 19 tahun merupakan usia remaja dan usia sekolah dimana persentase untuk pengguna internet pada era kali ini berada pada masa Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya sebesar 80,4%. Hasil ini diperkuat dengan hasil studi yang dilaksanakan oleh Kementerian Kominfo bahwa 79,5% anak-anak dan remaja usia 10-19 tahun dari 400 orang responden adalah pengguna internet. (kominfo.go.id, 2016).

Dikutip dari laman Tek.id (dalam Putro & Mahadian, 2020), terdapat tiga lembaga yaitu Pokkt, *Decision Lab* dan MMA (*Mobile Marketing Association*) menyebutkan saat ini di Indonesia terdapat 60 Juta orang pemain *game online* pada smartphone atau yang biasa disebut dengan *Mobile Gamers* dan diperkirakan akan menembus angka 100 Juta pemain pada tahun 2020. Dari sisi usia, jumlah pemain *game mobile* terbanyak di Indonesia adalah dari rentang usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun yaitu mencapai persentase sebanyak 27%, diikuti dengan pemain dari rentang usia 35-44 tahun yaitu dengan persentase sebanyak 24%, dan sisanya adalah pemain dari rentang usia 45-54 tahun.

Berdasarkan data dari *Niko Partners* yang dilansir oleh pikiran-rakyat.com, 41% dari total 266 Juta orang di Indonesia pemain *game online* termasuk *mobile gamer* (Putro & Mahadian, 2020). *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar- gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan

lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. *Game online* bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincihan intelektualitas seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target – target tertentu.

*Game online* dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam radius yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game. Salah satu contoh yang dapat peneliti angkat ialah seperti *game online Players Unknowns Battlegrounds* yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan *game online* tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya. (M Fahrul Alam, 2010)

Dari penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, terlihat bahwa Indonesia menjadi salah satu pengguna *game online* terbesar. Hal ini akan memperlihatkan bahwa masyarakat memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap *game online*, ketertarikan ini menjadi pemicu bagi individu untuk berlebihan bermain *game online* karena adanya motivasi untuk terus melanjutkan permainan (Kuss, 2012).

*PUBG Mobile* merupakan kolaborasi dari *PUBG Corporation* dan raksasa internet asal China, Tencent. Sama halnya dengan versi PC dan *Xbox One*, pemain *PUBG Mobile* akan bertarung dalam sebuah pulau yang berisi 100 pemain untuk membuktikan diri menjadi yang terbaik. Caranya, pemain harus menjadi '*last man standing*' alias orang terakhir yang mampu bertahan dalam medan perang tersebut. Berawal dari PC dan *Xbox*, *Game PUBG* mulai merambah ke pasaran *mobile*. Setelah *PUBG* meluncurkan *game* dalam bentuk *mobile*, *game* lainnya langsung tergeser dari posisinya. *PUBG mobile* sukses mengambil hati para *gamers* sehingga menjadi *Top Games* nomor 1 berdasarkan *current player* (steamchart.com, 2021).

*Game online PUBG* juga terdaftar sebagai pertandingan *e-sport* yang akan dipertandingkan pada *Sea Games ke-31* yang akan diselenggarakan di

Vietnam (dikutip dari [cnbcindonesia.com](http://cnbcindonesia.com)). Hal ini menjadi bukti bahwa, ketertarikan masyarakat pada *game online*, dapat diarahkan kepada hal-hal yang bermanfaat. Dimana penikmat *game online* tidak hanya sekedar menikmatinya sebagai hiburan saja, namun dapat diaplikasikan ke dalam sebuah pertandingan besar.

Jakarta yang juga terletak di pulau Jawa merupakan ibu kota Indonesia dimana pergerakan teknologi dan informasi lebih cepat dan pesat dibandingkan dengan daerah lainnya. Hal ini menyebabkan banyaknya para pemain *PUBG mobile* yang berasal dari daerah ini. Selain itu dikarenakan antusiasme para pemain *PUBG mobile*, maka *Tencent* perusahaan pengembang *PUBG mobile* kerap mengadakan pertandingan *e-sport* di Jakarta. Contohnya saja ada *PUBG Indonesia National Championship (PINC)* pada Oktober 2018 lalu yang diselenggarakan di Britama Arena, Mahaka Square, Kelapa Gading, Jakarta Utara selama dua hari.

Industri *game* yang memiliki kategori yang cukup besar memiliki dampak yang cukup besar bagi para pemainnya baik secara positif atau negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* bagi para pemainnya yaitu, dapat memunculkan sistem motorik dengan adanya koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima dan dilanjutkan ke otak untuk diproses dan diperintahkan ke tangan agar menekan tombol yang tepat. Hal ini memiliki kesamaan dengan penjelasan Albertus Endra di dalam jurnal yang berjudul *Substitution of Face-to-Face Interaction With Cyber Space In Generation Z* (2019: 127-137) yang mengutip dari Soedarso bahwa "...bermain game membawa manfaat positif bagi anak seperti melatih kemampuan berbahasa, melatih logika, melatih kemampuan spasial, pengenalan teknologi, kemampuan membaca, melatih kerjasama, melatih otak, mengembangkan imajinasi, mengurangi stress, menimbulkan rasa bahagia (Soedarso, 2016)...".

Selain itu, *game online* juga memberikan keuntungan yang baik terhadap bisnis *e-commerce*. Dimana banyak para *developer game* yang

membuat *game-game online* agar dapat dikonsumsi oleh para penikmat *game online*. Hal ini juga selaras dengan penjelasan Putra dan Sadana (2020) dalam jurnal yang berjudul Pengaruh *Integrated Value* Terhadap Intensi Pembelian *Virtual Item* Pada *Game PlayerUnknown`S Battlegrounds Mobile*, “Perkembangan *game online* yang signifikan menjadikan industri *game online* menjadi salah satu jenis bisnis *e-commerce* yang menguntungkan dan banyaknya developer berlomba-lomba menghadirkan *game mobile online* yang diperuntukan untuk pemain yang haus akan persaingan dan demi meraup keuntungan”.

Indah Tiningrum (2013), melakukan survei yang bertujuan untuk mengetahui manfaat yang didapatkan saat mahasiswa bermain *video game*. Hasilnya, mahasiswa merasakan hilangnya stres atau masalah-masalah untuk sementara waktu, tiga mahasiswa merasakan bertambahnya relasi atau teman mereka, dan sisanya merasa meningkatkan adrenalin dalam diri dan menambah pengalaman dari bermain *video game*. Ahmad, Undang dan Ali (2020: 60) dalam Jurnal *Communications* juga menjelaskan tentang perilaku komunikasi pada penggiat *game online* bahwa “Dampak positif dilihat dari banyaknya relasi yang didapat oleh penggiat, memahami bahasa asing pada dialog *game* dan prolog *game*, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu.”. Kedua penjelasan di atas menjelaskan, bahwa hiburan melalui *game online*, dapat memberikan ragam manfaat bagi para penggiatnya.

Tidak hanya *game online PUBG* saja banyak *game online* yang mempengaruhi prestasi mahasiswa yaitu contohnya *game online Mobile Legend*, *HAGO*, *Lords Mobile*, *DOTA*, *CS* dan masih banyak lainnya. Biasanya *game online* ini dimainkan oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA dan juga mahasiswa pada umumnya. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya *game online* yang sangat mudah di *download* pada *handphone* android maupun IOS. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan ketagihan karena jika bermain dan kalah, maka akan mencoba

lagi supaya menang. Jika menang hatinya senang, maka akan mengulanginya lagi berkali-kali sampai bosan. Memainkan *game online* akan berdampak negatif bagi yang memainkannya *game online* tersebut.

*Game online* memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut. Dimulai dengan anak-anak yang sudah memiliki dan memainkan *game online*. Anak - anak zaman sekarang sudah dibiasakan dengan *gadget* untuk bermain *game online*. Ini kesalahan dari orang tua. Orang tua mungkin hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anak dengan memberikan berbagai fasilitas misalnya *gadget* canggih. Tetapi secara tidak langsung orang tua telah mengajarkan hal negatif kepada anak yang dapat mengganggu perkembangan anak di kemudian hari.

Selain berdampak pada anak-anak, permainan *game online* secara berlebihan juga bisa berdampak negatif pada kalangan mahasiswa. Di kalangan mahasiswa, stres menjadi hal yang sering terjadi. Hal ini terjadi akibat banyaknya perubahan atau transisi dari Sekolah Menengah Atas (SMA) ke Universitas. Menurut Santrock (dalam Rahmayani et al., 2019), perubahan yang terjadi adalah gaya belajar, tugas-tugas, target pencapaian, dan masalah lainnya. Faktor personal seperti kondisi keuangan, adaptasi dengan lingkungan baru, dan jauh dari orang tua dapat memperberat proses transisi tersebut. Hal ini dibuktikan oleh penelitian-penelitian terdahulu tentang stres pada mahasiswa perguruan tinggi. Menurut Jia dan Loo (2018), prevalensi stres pada mahasiswa Universitas Putra Malaysia (UPM) sebesar 37,7%. Menurut Ossai et al. (2019) prevalensi stres pada mahasiswa Ebonyi State University Abaliki Nigeria sebesar 51,9%. Sani, et al. (2012) melaporkan prevalensi stress berada di angka 71,9% pada mahasiswa Jizan *University* Saudi Arabia. Sedangkan, menurut Loubir et al., (2014) prevalensi stres pada mahasiswa di Casablanca Medical School Maroko, berada di angka 52,7%.

Akibat dari pengalihan stres kepada *game online* secara berlebihan yaitu kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game online* yang cukup

lama dan juga memberikan efek tindak kekerasan secara nyata karena terinspirasi dari tokoh karakter dalam *game* tanpa adanya pertimbangan pada dirinya.

*Game online* secara tidak langsung merubah perilaku sosial pemainnya. Mereka lebih cenderung bermain *game online* daripada berinteraksi dengan teman sebayanya, dan hal ini akan merugikan diri sendiri dan dapat merenggangkan atau merusak hubungan silaturahmi terhadap sesama manusia. Mereka akan tenggelam dalam dunia mereka sendiri, kemudian akan lupa dengan sekelilingnya sehingga sosialisasi dan interaksi dengan masyarakat akan berkurang, walaupun pemain dapat bersosialisasi dalam *game* dengan pemain lainnya. Namun seseorang yang mengalami kecanduan *game online* umumnya memiliki teman yang lebih banyak dalam dunia *virtual* daripada teman dalam dunia nyata. Tingkat kerjasama dan kekompakkan mereka yang mengalami kecanduan *game online* dalam suatu kelompok biasanya tinggi karena mereka terbiasa bekerja dalam tim mengatur strategi untuk memenangkan permainan. (Aprelia, 2019)

Adapun penelitian terdahulu membuktikan bahwa kecanduan *game online* akan mempengaruhi kehidupan pemain *game online* tersebut. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Feridias Desagita pada tahun 2018 yang berjudul “Fenomena *Game PlayerUnknown Battlegrounds* di Kalangan Mahasiswa Bandung”, *game PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) ini bisa membuat para penggunanya menjadi ambisius dan jika tidak bisa mengontrol diri, maka akan membuat mereka kecanduan dan berakibat pada menurunnya prestasi akademik (Feridias, 2018).

Kecanduan *game online* diduga dapat mempengaruhi prestasi akademik mahasiswa. Kebutuhan prestasi merupakan kebutuhan psikososial atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap individu. Prestasi akademik tergantung dari sejauh mana faktor-faktor penunjang mempengaruhi pelajar. Semakin baik atau meningkatnya faktor penunjang tersebut maka semakin baik juga prestasi akademik yang diperoleh (Theresia, 2012).

Prestasi akademik atau bisa juga disebut prestasi belajar adalah suatu nilai yang didapatkan seseorang dalam proses belajar mengajar. Menurut Dwipurwani (2012), indeks prestasi kumulatif (IPK) dapat digunakan untuk mengukur prestasi akademik pada mahasiswa. Pada umumnya, rentang IPK mahasiswa adalah dari nilai 0,00–4,00. Untuk dapat bertahan di dunia pendidikan yang kompetitif, mahasiswa dituntut untuk terus meningkatkan prestasi akademiknya dan menjaganya agar tidak terjadi penurunan. Aktivitas pemain *video game* di *game center* tersebut akan mengurangi prestasi akademik mereka, terutama bagi mahasiswa.

Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas yaitu dengan menentukan arah dan tujuan yang jelas maka keberhasilan atau prestasi belajar dapat mudah tercapai. Kemudian proses belajar terjadi apabila seseorang menghadapi sebuah problematis (masalah), sesuatu yang mengandung problematis dapat merangsang pikiran untuk berpikir, bagaimana cara memecahkan suatu masalah tersebut. Selain itu belajar dengan pengertian lebih bermakna daripada dengan hafalan. Belajar menggunakan pengertian lebih memungkinkan seseorang untuk lebih berhasil dalam menerapkan dan mengembangkan segala hal yang sudah dipelajari, sebaliknya belajar menggunakan hafalan mungkin hasilnya hanya tampak dalam bentuk kemampuan mengingat pelajaran itu saja, belajar sendiri merupakan proses yang kontinu.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan 5 mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, telah didapati bahwa 5 mahasiswa tersebut rata – rata bermain *game online* PUBGM selama 1 – 5 jam di waktu malam hari. *Game online* yang dimainkan pun beragam, ada PUBGM, *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Clash Of Clans*, dan sebagainya. Kelima mahasiswa tersebut mengungkapkan bahwa mereka mengalami kecanduan dalam bermain *game online* PUBGM. Dari 5 orang yang telah diwawancarai, 3 orang mengatakan bahwa dampak dari bermain *game* PUBGM tersebut membuat dirinya malas belajar sehingga mempengaruhi nilai IPS dan IPK

nya dikarenakan diwaktu jam belajar dipakai hanya untuk bermain *game*. Dua orang lainnya mengungkapkan *game online* PUBGM tidak mempengaruhi nilai, dirinya tetap bisa mempertahankan nilai yang maksimal meskipun ia mengalami kecanduan dalam bermain *game*, karena mereka bisa berbagi waktu untuk belajar dan bermain *game online*.

Alasan penulis memilih Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya karena setelah penulis melakukan observasi di lapangan peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara itu lebih banyak bermain *game online* *Player Unknowns Battlegrounds Mobile* (PUBGM) dari pada mahasiswa jurusan lainnya.

Berdasarkan fenomena diatas, maka penulis memiliki ketertarikan dalam penelitian ini dengan judul “Pengaruh *Game Online Player Unknowns Battlegrounds Mobile* (PUBGM) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya”.

## **1.2 Rumusan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat rata-rata nilai prestasi akademik yang dicapai oleh peserta didik ?
2. Seberapa besarkah pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh *Game Online PlayerUnknowns Battlegrounds Mobile* (PUBGM) terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian diharapkan berguna terhadap :

- a. Manfaat akademis penelitian ini diharapkan menjadi sebuah kontribusi agar menjadi rujukan penelitian selanjutnya.
- b. Menjadikan salah satu masukan penelitian selanjutnya dan juga bisa menjawab masalah penelitian yang sejenis, serta menambah wawasan kepada yang membacanya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna baik secara langsung maupun tidak langsung bagi industri *games online* sebagai masukan ataupun bahan pertimbangan terhadap masalah yang berkaitan dengan penelitian.

