

Dwi Purnama Handoko (2015) *Outcast seeks honor: Sebuah autobiografi tentang seorang gamer yang menemukan dirinya*. Sarjana Strata 1. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.

Abstrak

Gamer, ketika kita mendengar kata tersebut pasti yang terlintas dipikiran kita adalah seseorang yang kecanduan bermain *game*, pemalas, dan anti-sosial. Namun, apa benar penilaian tersebut? Tentu saja tidak, banyak hal positif yang masih belum diketahui oleh masyarakat. Seperti apa yang aku alami, selama bermain *game online* aku mendapatkan banyak hal positif yang aku dapat, bahkan aku merasa *game online* tidak membawa dampak yang negatif.

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Dalam membantu penulisan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari ingatan, foto, musik, video, yang membantu peneliti untuk mengingat akan masa-masa tertentu, dan juga peneliti melakukan wawancara pada orang tua.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana *game online* membantuku untuk hidup, dan memaknai hidupku. Karena saat kecil aku selalu merasa terbebani oleh banyaknya masalah yang dihadapi. Masalah yang muncul berasal dari berbagai setting sosial. Mulai dari keluarga dan keluarga besarku yang selalu membedakan antara aku dan kakak laki-lakiku. Kemudian adanya *bullying* mulai dari verbal hingga fisik yang terjadi ketika aku SMP-SMA, karena masalah etnis dan agama. Terakhir *bullying* yang aku alami di lingkungan gereja.

Hasil penelitian ini adalah *game online* membantuku mengatasi semua masalah yang aku hadapi. Ketika aku di sekolah dan lingkunganku tidak memiliki teman, aku bisa mendapat banyak teman dari *game online*. Aku juga bisa menghasilkan uang dari *game online*, dan juga aku mendapat kepuasan terhadap diriku. Aku yang dulu merasa tidak berharga karena selalu dikucilkan, kini aku bisa mendapat kepercayaan diriku kembali. *Game online help me to regaining myself*.

Kata kunci: *Gamer, game online, autobiografi*