

**Iwan Santoso (2005) "Proses Psikologis Kecanduan *Game Ragnarok On Line*"
Skripsi Sarjana Strata 1, Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Surabaya**

Abstrak

Kecanduan *game on line* belakangan ini merupakan fenomena baru, bahkan kecanduan internet ataupun *game on line* tersebut sudah mulai digolongkan sebagai gangguan klinis yang mana bila tidak segera ditangani hal tersebut (kecanduan) akan menjadi masalah yang serius.

Salah satu *game on line* yang sekarang sedang menjadi trend dan bahkan menyebabkan kecanduan dikalangan penggemar *game on line* adalah *game Ragnarok on line*. *Ragnarok on line*, merupakan sebuah *role playing game* (RPG) yang berbasis cerita komik *Ragnarok* karangan Myun-Jin Lee yang telah ada sebelumnya dan dikemas dengan berbagai fitur yang menarik, seperti kualitas grafis berbasis 3 dimensi, sejumlah pilihan karakter dan fasilitas *chatting*.

Pengertian kecanduan biasanya dikaitkan dengan obat – obatan seperti NAPZA, alkohol ataupun rokok. Namun seiring dengan perkembangan jaman, pengertian ini menjadi meluas pada hal – hal yang bersifat *non-drugs*, salah satunya adalah kegiatan bermain *game on line*. Satu hal yang menjadi pertanyaan dan perlu dicermati adalah, mengapa seseorang dapat menjadi seorang pecandu *game on line*, hal tersebut tidak terlepas pada proses psikologis yang terjadi pada pecandu *game* tersebut.

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif karena penelitian ini bertujuan untuk memahami latar belakang proses psikologis yang terjadi pada para informan, termasuk didalamnya peristiwa – peristiwa yang ikut berperan serta membentuk para informan menjadi seorang pecandu *game ragnarok on line*. Penelitian menggunakan 3 orang informan yang dibahas secara kualitatif. Subjek yang dipilih berusia antara 16 sampai 30 tahun yang telah bermain *game ragnarok on line* lebih dari satu tahun dengan tingkat keterikatan yang tinggi terhadap *game* tersebut.

Data yang diperoleh dari hasil *interview* dianalisis secara kualitatif dengan melakukan *coding*. Data lain diperoleh dari hasil *interview* terhadap *significant others* para informan, sebagai salah satu bagian dari proses *triangulasi data*.

Dari penelitian ini ditemukan bahwa yang mendasari kesukaan para informan adalah 4 dorongan utama yang meliputi dorongan melepas ketegangan (katarsis), penghargaan terhadap diri (*self esteem*), dorongan lebih dikenal (*need of recognition*) dan dorongan menjalin relasi (sosialisasi) yang ingin dipenuhi melalui *game ragnarok* yang merupakan objek yang sangat menarik bagi para informan. Sedangkan alasan keterikatan mereka dengan *game ragnarok on line* adalah adanya *cyclic*, yakni rotasi pengalaman hidup dunia *cyber* dengan dunia nyata, yang meliputi *cyclic stress.- distress*, *cyclic inferiority-superiority*, *cyclic nobody – semomebody*, dan *cyclic narrow – wide relationship*.

Key Word; *Ragnarok On line*, Kecanduan, dorongan utama, *Cyclic*.