

“MESKI GEMAR BERMAIN *GAME ONLINE*, RELASI INTERPERSONALKU
BAIK”

(SEBUAH STUDI KASUS MENGENAI STIGMA ORANG DENGAN
KEGEMARAN BERMAIN *GAME ONLINE*)

Nama : Natasha Imanuel
Jurusan/Program Studi : Psikologi
Pembimbing 1 : Ananta Yudiarso, S.Sos., M.Si.
Pembimbing 2 : Harry, S.Psi., M.Psi, Psikolog

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai stigma yang ada dalam masyarakat mengenai orang-orang yang gemar bermain *game online*. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apakah ada orang-orang dengan kegemaran bermain *game online* yang memiliki relasi interpersonal yang baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma realis dengan ragam penelitian studi kasus. Kemudian untuk metode pengambilan datanya menggunakan *purposive sampling* dan wawancara. Dalam penelitian ini peneliti mendapat temuan bahwa orang yang gemar bermain *game online* juga bisa berelasi baik dengan orang-orang di sekitarnya. Informan merasa bahwa mereka sudah nyaman dengan teman-teman mereka dan senang ketika bisa berkumpul bersama. Informan dengan teman-temannya juga saling membantu dan saling percaya satu sama lain sehingga relasi pertemanan mereka bisa erat. Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan lebih mendalam dalam pengambilan data sehingga data yang di dapat lebih rinci dan lebih banyak penjelasan informan yang menunjukkan relasi mereka dengan orang-orang di sekitarnya. Kemudian untuk teori-teori dapat diperbanyak sehingga lebih mudah untuk analisis dan juga fokus penelitian bisa dalam jangkauan yang lebih luas seperti relasi dengan orang tua, keluarga, dan lainnya. Sehingga tidak hanya terfokus pada pertemanan saja seperti pada penelitian ini.

Kata kunci : relasi interpersonal, *game online*, stigma masyarakat

"EVEN IF I LIKE PLAYING ONLINE GAMES, MY INTERPERSONAL
RELATIONS ARE GOOD"

(A CASE STUDY ABOUT PEOPLE'S STIGMA TO SOMEONE WHO LIKE
TO PLAY ONLINE GAME)

Name : Natasha Imanuel

Dicipline/Study Programme : Psychology

Contributor 1 : Ananta Yudianto, S.Sos., M.Si.

Contributor 2 : Harry, S.Psi., M.Psi, Psikolog

ABSTRACT

This study discusses the stigma that exists in society regarding people who like to play online games. The purpose of this research is to find out whether there are people with a hobby of playing online games who have good interpersonal relationships. The method used in this research is a realist paradigm with a variety of case study research. Then for the data collection, the method that was used are purposive sampling and interviews. In this study, the researchers found that people who like to play online games also have a good relationship with the people around them. Informants feel that they are comfortable with their friends and happy to spent their time together. The informant and his friends also help each other and trust each other so that their friendship can be tight. For further research, we suggest to be more in-depth in data collection so that the data obtained is more detailed and there are more informants' explanations that show their relationship with the people around them. Other suggestion is to gather more theories so that it is easier to analyze and also the focus of the research can be in a wider range such as relationships with parents, families, and others. So that it is not only focused on friendship as in this study.

Keywords : *interpersonal relations, game online, society stigma*