

## **DINAMIKA STIGMA NEGATIF KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE: AKU BISA MENJADIKAN GAME ONLINE SEBAGAI KARIR**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan dari informan yang kecanduan bermain game online namun bisa menjadikan hal tersebut menjadi sebuah karir terhadap stigma negatif masyarakat akibat buruknya kecanduan bermain game online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan beberapa pandangan informan tentang buruknya kecanduan bermain game online. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online tidak saja hanya berdampak buruk, bahkan juga banyak sisi positifnya. Meningkatnya pengetahuan komputer, pengetahuan bahasa, relasi pertemanan, dan bagaimana seseorang mengubah kebiasaan kecanduan bermain game onlinenya sebagai karir yang menghasilkan dan membuatnya memiliki prestasi. Berdasarkan hasil penelitian ketiga informan berhasil berkembang dan menghasilkan sesuatu yang sangat bisa dibanggakan dan dari masing-masing informan memberikan tips dan pengalaman mereka untuk bisa berkembang di industri game online

**Kata Kunci : Game Daring, Adiksi, Stigma Negatif**

## ***DYNAMICS OF NEGATIVE STIGMA TO ONLINE GAMING ADDICTION: I CAN MAKE ONLINE GAMES AS A CAREER***

### **ABSTRACT**

*This research aims to find out the views of informants who are addicted to playing online games but can make it a career against the negative stigma of society due to the bad addiction to playing online games. This research uses a qualitative approach with the interview method as a data collection tool. Based on the results of the study, several informants' views on the bad addiction to playing online games were obtained. The results of the study show that addiction to playing online games is not only bad, but also has many positive sides. Increased computer knowledge, language knowledge, friendship relationships, and how a person changes his online gaming addiction habits as a career that produces and makes him have achievements. Based on the results of the research, the three informants managed to develop and produce something to be very proud of and each informant provided their tips and experiences to be able to develop in the online gaming industry.*

**Keyword : Game Online, Addiction, Stigma Negative**