

***Outcast seeks honor: Sebuah autobiografi tentang seorang gamer yang menemukan dirinya***

**Dwi Purnama Handoko**

Fakultas Psikologi

[Princexin23@gmail.com](mailto:Princexin23@gmail.com)

**Abstrak:** Ketika kita mendengar kata *gamer*, apa yang seketika terlintas di pikiran? Seorang pecandu *game*, pemalas, dan anti-sosial. Benarkah penilaian tersebut? Tentu tidak, banyak hal positif yang belum diketahui oleh masyarakat. Seperti yang aku alami, selama bermain *game* aku mendapat hal positif. Subjek penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti mengumpulkan data dari ingatan, foto, musik, video, yang membantu peneliti untuk mengingat masa tertentu, dan juga melakukan wawancara pada orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana *game online* membantuku hidup, dan memaknai hidupku. Karena saat kecil aku selalu terbebani oleh masalah yang kuhadapi. Masalah yang muncul mulai dari keluarga dan keluarga besarku yang selalu membedakan antara aku dan kakak laki-lakiku. Kemudian adanya *bullying* ketika aku SMP-SMA, karena masalah etnis dan agama. Terakhir *bullying* yang terjadi di gereja. Hasil penelitian ini adalah *game online* membantuku mengatasi masalah yang aku hadapi. Aku bisa mendapat banyak teman dari *game online* yang tidak aku dapatkan di sekolah. Aku mendapat kepuasan terhadap diriku. Aku yang dulu merasa tidak berharga karena selalu dikucilkan, kini bisa mendapat kepercayaan diriku kembali.

**Kata kunci:** autobiografi, gamer, game online, terbuang

**Abstract:** What do you have in mind when it comes to *gamer*? A slacker and anti-social game addict. But is it true? Apparently not. Many positive things remain unknown to people. As in my experience, I gain these positive things through gaming. In fact. This study use qualitative autobiographical method. The subject of this research is the writer himself. Data are collected from memories, photos, music, videos, and interviews (to parent) that help researcher remember any details written in the paper. This study aim to portray how online game helps me live and gives life a meaning despite all the problems that bother me throughout life. Problems arise from my immediate and extended family that tends to compare me and my older brother, then bullying that I went through during junior high and senior high out of ethnicity and religious belief issues, and last, bullying on my church community. The study reveals that online game helps me overcome problems that I faced. I gain many friends in online gaming that I can't gain through my interaction at school. I can gain self-satisfaction. I was once unworthy and outcast, now find my self-confidence.

**Keywords:** *autobiography, gamer, game online, outcasted*

## **PENDAHULUAN**

Ketika mendengar kata *gamer*, apa yang seketika terlintas dipikiran kita? Beragam penilaian yang diberikan terhadap *gamer*, sebagian besar penilaian tersebut sifatnya negatif. Hasil *survey* singkat yang telah dilakukan peneliti terhadap tujuh puluh lima responden adalah 70.67% menjawab bahwa *gamer* adalah orang yang negatif, 14.66% menganggap positif, dan 14.66% menganggap biasa saja. Dalam penelitian Bartholow, Bushman dan Sestir (disitat dalam Prot, Anderson, Gentile, Brown, & Swing, 2014) mengatakan bahwa *game* khususnya dengan *genre action* dapat menjadi pemicu pembentukan perilaku kekerasan.

Penelitian Granic, Lobel, & Engels (2013) mengungkapkan bahwa tidak semua *gamer* merupakan individu yang *anti-sosial*, atau orang yang suka menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*. Hal tersebut diperkuat data statistik dari *Entertainment Software Association* (2014), bahwa sebesar 72% *gamer* bermain dengan teman-temannya baik secara pribadi ataupun secara *online*. Cole dan Griffith (disitat dalam Kowert, Domahidi, Festl, & Quandt, 2014) juga mengatakan dalam penelitiannya bahwa 75% dari *gamer* mendapatkan teman baik dalam komunitas *game* mereka. Ketiga data tersebut menunjukkan bahwa tidak semua *gamer* merupakan pribadi tertutup terhadap lingkungan sosial. Mereka hanya memilih lingkungan sosial yang berbeda, yaitu sesama *gamers* baik dalam relasi yang pribadi maupun dalam permainan itu sendiri. Green & Bavelier (disitat dalam Granic, Lobel, dan Engels, 2014) dengan bermain *game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, seperti meningkatnya kemampuan atensi, meningkatkan resolusi spasial dalam visual. Russoniello, O'Brien, dan Parks juga mengatakan bahwa dengan bermain *game* dapat menumbuhkan emosi positif.

Dalam pandangan peneliti, sebagai seorang *gamer*, masyarakat awam sepertinya tidak akan pernah terpikir bagaimana kehidupan para *gamer* di dunia mereka, di dunia *game* tersebut. Masyarakat hanya melihat

dari apa yang mereka lihat, mereka tidak melihat kemungkinan dari sudut pandang lain

Aku adalah seorang *gamer* yang telah terjun ke dalam dunia *game* ini sekitar sepuluh tahun. Selama sepuluh tahun ini banyak pengalaman, nilai-nilai yang aku dapat dari bermain *game online*. Bermain *game online* merupakan hal yang telah menjadi bagian dari hidupku. *Game online* telah memberikan hal-hal yang tidak pernah aku duga, dan semua itu sangat memberikan manfaat besar. Diantaranya, menambah relasi hingga luar negeri, mendapat uang dari bermain *game*, hingga mendapat pelajaran hidup.

Aku bermain *game online* bukan tanpa alasan. Ada beberapa hal yang mendasari. Hal-hal tersebut berkaitan dengan pengalaman burukku baik dengan keluarga dan keluarga besarku, *bullying* yang kualami di sekolah karena etnisku, hingga lingkungan gereja yang menganggap aku *atheis*, dan juga *dibully* karena dianggap banci.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian autobiografi. Pendekatan ini sesuai dengan tujuanku yaitu untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai kehidupanku. Pendekatan kualitatif ini juga menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif (transkrip, catatan, foto, rekaman) (Poerwandari, 2005).

Berbicara tentang autobiografi maka akan membicarakan masa lalu seseorang, melalui proses mengingat peristiwa masa lalu, yang kemudian memaknai peristiwa tersebut (*meaning making*). Autobiografi tidak hanya bertujuan untuk mengetahui kehidupan individu, tetapi juga proses pembentukan mereka dalam lingkungan sosial, dan dapat menunjukkan perasaan pribadi dan keyakinan yang muncul dalam interaksi antar individu dan lingkungan sosial.

Dalam penulisan ini aku sebagai penulis menggunakan paradigma kritikal. Paradigma kritikal yang sangat menaruh perhatian terhadap

pembongkaran aspek-aspek yang tersembunyi (*latent*) di balik sebuah kenyataan yang tampak guna dilakukannya kritik dan perubahan (*critique and transformation*) terhadap struktur sosial. Hal tersebut sesuai dengan tujuanku, penelitian ini ingin memberikan fakta, gambaran tentang *gamer* yang selalu dipandang negatif, dengan menjadi *gamer* aku justru mendapatkan hal yang positif. Mendapat pemaknaan hidup yang lebih, dan mendapat sesuatu (*needs*) yang tidak diperoleh di kehidupan nyata.

Penelitian ini mengangkat kisahku. Bagaimana aku hidup sebagai orang yang “terbuang” tetapi bertahan hingga kini untuk menunjukkan keberhasilan. Aku menulis sendiri semua hal berdasarkan peristiwa yang kualami sendiri dan data yang mampu menggambarkan konteks kehidupan keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **I.1 Aku dalam keluarga**

Aku laki-laki berusia 22 tahun, keturunan Tionghoa yang lahir di Lumajang. Orangtuaku mempunyai dua orang anak. Anak pertama seorang laki-laki dan anak keduanya adalah diriku. Usia koko empat tahun lebih tua. Kami berdua tinggal bersama keluarga sampai lulus SMA. Tamat dari SMA kami berdua merantau ke Surabaya untuk melanjutkan sekolah di perguruan tinggi.

Koko sebagai anak tertua dalam keluarga Tionghoa lebih mendapatkan perhatian dibandingkan aku. Koko selalu dimanjakan, dan selalu dituruti kemauannya. Sejak kecil jika koko ingin sesuatu, maka orangtua segera memenuhi keinginannya, selain itu jika ia melakukan kesalahan, orangtua tidak pernah memarahinya, mereka hanya memberi peringatan, orangtua juga selalu memberikan apresiasi kepada apapun prestasi yang dicapainya.

Jika dibandingkan denganku, mungkin bisa disebut “*bagaikan bumi dengan langit*”. Aku selalu mendapat didikan keras dari kedua orangtuaku. Jika aku melakukan kesalahan aku dihukum secara fisik seperti dipukul

oleh sapu, kayu rotan di bagian kaki, tangan, punggung, dan juga saat dipukuli ini aku selalu diikat agar tidak bisa lari. Selain itu hukuman lainnya adalah aku dipaksa makan cabai mentah, bahkan mengoleskan cabai yang sudah halus ke bagian mata, mulut, hidung, hingga terasa sangat perih dan panas

Adanya kejadian-kejadian tersebut membuatku tidak betah berada di rumahku sendiri. Terdapat hal lain yang semakin membuatku tidak betah di rumah. Pertama perselisihan antara aku dengan kokoku. Hal ini terjadi karena orangtua yang selalu membandingkan aku dengan koko, hampir dalam segala hal. Kedua, masalah kepemilikan barang antara aku dan koko. Perbedaan yang aku maksud adalah, koko bisa dengan bebas meminjam atau memakai barangku namun sebaliknya aku tidak diperbolehkan meminjam atau memakai barang milik koko.

## I.2 Aku dan dunia luar: Kawan atau lawan?

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan kekayaan budayanya. Kekayaan budaya ini meliputi keragaman etnis, suku, agama, hingga bahasa. Jika kita hidup di Indonesia, berarti kita hidup membaur bersama keragaman yang ada. Keberagaman yang kaya ini selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif yang muncul adalah adanya kekerasan berkedok etnis, agama atau lebih dikenal dengan SARA.

Ceritaku bermula saat kecil, aku hidup di desa Sumpoko, mayoritas penduduk di sini adalah Jawa dan beragama Islam. Selama di desa ini mulai lahir hingga umur tujuh tahun, aku sangat dekat dengan penduduk sekitar. Aku merasa nyaman dengan lingkunganku meski kita berbeda etnis. Selama tinggal di desa ini, aku sekeluarga tidak pernah mendapat perlakuan yang negatif.

Ketika aku berumur tujuh tahun, aku harus pindah ke kota karena tuntutan pekerjaan papa. Mulai tinggal di lingkungan yang baru, aku merasakan kekhawatiran. Mayoritas penduduk disini Jawa dan beragama

Islam. Namun, mereka sedikit berbeda dengan orang-orang di desa. Orang-orang di kota cenderung tertutup, dengan tetangga sebelah rumah mereka pun jarang untuk bertegur sapa. Aku berpikir karena keluargaku berbeda etnis dengan mereka, sehingga mereka menjadi tertutup. Ternyata tidak, bahkan tetangga dengan suku yang sama-sama Jawa mereka saling tertutup. Seakan-akan kehidupan di sini menjadi individu.

Di sini lah aku sekeluarga mulai mendapat perlakuan yang tidak menyenangkan. Papa dan mama mulai dipanggil dengan sebutan “*Wong cino*”, “*Cino bosok*”. Bagiku pribadi, aku belum merasakan perlakuan tidak menyenangkan secara langsung. Karena aku bersekolah di SD Kristen yang mayoritas orangnya memiliki kesamaan etnis dan agama denganku, sehingga aku belum menerima perlakuan negatif. Di lingkungan rumah pun aku belum menerima perlakuan yang negatif, mungkin karena orang tuaku melarangku untuk bermain di luar rumah.

Selesai menempuh pendidikan SD pada 2006, aku melanjutkan pendidikan ke SMP. Aku melanjutkan ke SMP negeri karena paksaan mama. SMP ini 99,9% merupakan orang Jawa yang beragama Islam. Aku menjadi satu-satunya orang keturunan Tionghoa di sana.

Terdapat ingatan yang paling membekas padaku saat aku memulai berinteraksi dengan teman di SMP adalah ketika aku mencoba berkenalan, aku ditolak. Saat itu aku memperkenalkan diriku dengan baik-baik, namun respon pertama yang aku dapat adalah “*kon lapo cino sekolah ndek kene? Cino gendeng*”. Seketika itu aku merasa terkejut dan takut untuk memulai pertemanan.

Setelah satu-dua bulan aku sekolah di sana, mulailah penderitaanku dimulai. Teman-teman di kelas mulai menyindir dan mengejekku dengan sebutan kasar “*oi arek cino*”, “*kon Kristen?*”, “*cino gendeng*”, saat aku maju di depan kelas untuk mengerjakan sesuatu mereka selalu menyoraki dari belakang kelas. Tidak hanya di dalam kelas, di luar kelas pun mereka mengejekku. Lama kelamaan orang-orang di luar kelas mulai ikut mengejekku, banyak yang mentertawakan juga. Selain hinaan, perlakuan

fisik juga pernah aku terima. Aku dipukuli karena dianggap sombong, tidak mempedulikan hinaan mereka.

Terlepas dari masa SMP, aku kemudian melanjutkan ke SMA. Selama SMA (2010-2012) tiga tahun sebenarnya tidak ada yang berubah dari SMP dulu, masih tetap menjadi bahan ejekan, hinaan, dll. Selama di SMA aku juga tidak memiliki teman, karena aku sudah muak berkenalan dengan mereka (kaum mayoritas).

Enam tahun lamanya aku hidup dalam kehampaan, tidak memiliki teman di sekolah atau pun di luar rumah, tidak memiliki seseorang untuk diajak bicara. Selama enam tahun pula aku mendapat perlakuan yang sangat menyakitkan dari lingkunganku. Selama enam tahun aku menjalani masa yang terbuang sia-sia tanpa manfaat namun penuh dengan siksaan fisik maupun psikis.

### I.3 Agama, hitam atau putih?

Berbicara mengenai agama. Aku pribadi tidak terikat dengan agama, sejak kecil aku tidak dikenalkan dengan agama oleh orang tuaku. Orang tuaku masih berpegang pada ajaran konghucu, namun mereka menyingkirkan ajaran konghucu tersebut karena mereka takut konghucu dianggap sebagai komunis.

Perkenalanku dengan agama baru saat menginjak SD. Semua orang disini beragama Kristen baik siswa, dan guru. Mulai dari kelas 1-6, semua murid diajarkan berdoa dengan cara berdoa bersama setiap pagi sebelum pelajaran dimulai, dan siang hari sebelum pulang ke rumah. Selain itu setiap sabtu semua murid mulai kelas 1-6 diajak ke gereja untuk ibadah pagi. Tak lupa pelajaran agama pun diadakan untuk semua murid mulai dari kelas 1-6.

Meski aku hidup dan belajar di lingkungan yang beragama Kristen, aku lebih memilih untuk mengabaikan semua ajaran agama tersebut. Kenapa? Karena sejujurnya aku sangat tidak nyaman dengan hal-hal yang

berbau agama, seperti: ajaran firman yang menurutku tidaklah berguna karena, kita tidak mungkin melakukan hal tersebut. Ketidaknyamananku dalam hal beragama ini aku tunjukkan dengan cara tidak pernah ke gereja pada hari Minggu, dan absen mengikuti kegiatan keagamaan seperti natal, paskah, dll. Itu sebabnya aku sering disebut atheis oleh guru dan teman-temanku.

Sekitar tahun 2008 aku sempat mendekati diri dengan agama Kristen, karena teman dekatku di SD mengajakku untuk ikut ibadah natal. Sejak saat itu aku mencoba untuk datang ke gereja, mengikuti kegiatan gereja. Mengikuti berbagai macam kegiatan di gereja makin membuatku tidak nyaman. Banyak pengalaman negatif yang aku dapat dibandingkan pengalaman positif.

Hal pertama yang tidak pernah aku duga terjadi di gereja adalah, aku menjadi bahan *bully* oleh teman-teman gereja. Mereka selalu mengejekku dengan merubah namaku menjadi “*Dewi*” karena namaku yang dianggap sebagai nama perempuan, dan menyebutku dengan “*banci*” karena fisikkku yang saat itu kecil dan kurus. Kedua banyak sekali doktrin yang menurutku sangat aneh, kaku, dan bias. Aku merasa apa yang diajarkan, apa yang dilarang sangat tidak berdasarkan apapun.

Uang persembahan yang seharusnya untuk pembangunan gereja diambil oleh pendeta. Sekitar 80-90% uang persembahan akan diberikan pada pendeta, sedangkan untuk pembangunan gereja didapat dari sisa persembahan, terkadang gereja juga meminta sumbangan dari jemaat. Pendeta di gereja sering berkotbah tentang kebaikan-kebaikan, namun dirinya sendiri berkonflik dengan orang, dan dia tidak menyadari apa yang diajarkan dengan apa yang terjadi pada dirinya.

Bagiku agama hanyalah penghambat bagi kita untuk mempelajari semua hal yang ada di dunia. Agama aku ibaratkan sebagai sel penjara, kita terkunci di sebuah ruangan, kita hidup di dalamnya, dan kita mematuhi semua aturan yang ada di sana.

#### I.4 Gaming, My pride

Perjumpaan awalku dengan *game online* terjadi saat aku berjalan-jalan di dekat rumah pada malam hari. Ketika itu aku sedang berusaha menenangkan pikiranku. Saat aku melewati sebuah warnet, perhatianku terpusat pada keramaian yang ada di sana.

Kemudian kulihat ke dalam warnet tersebut. Pertama kali datang dan melihat dalam warnet tersebut aku merasa “wow”. Banyak orang-orang yang bermain di depan komputer dengan berbagai ekspresi, mulai dari yang senang sambil teriak kegirangan, marah dengan mengucapkan makian, hingga raut muka yang serius. Selain itu, banyak juga dari mereka yang tidak bermain namun bersenda gurau antar sesama. Muncul dibenakku bahwa aku ingin seperti mereka. Mereka sangat lepas untuk mengekspresikan perasaan mereka.

Keesokan harinya aku ke warnet tersebut dan mulai mencoba untuk bermain *game online*, *game* yang aku mainkan adalah *Audition AyoDance*. Setelah mencoba untuk bermain *game online* ini aku merasakan sesuatu yang luar biasa. Aku merasa lepas dari beban yang membelengguku, aku merasa lebih bebas, dan aku mendapat hal yang selama ini aku butuhkan, relasi pertemanan.

Pertama kali aku bermain *game online*, aku berkenalan dengan beberapa orang dari luar kota seperti Jakarta dan Bandung. Hubungan kita tidak hanya berhenti sampai di sana, kita juga sering berkomunikasi melalui pesan singkat (SMS) untuk membicarakan tentang kehidupan kita masing-masing, sekolah.

Setelah cukup lama aku terjun ke dalam dunia *game online*, aku mencoba untuk bergabung ke dalam komunitas warnet. Komunitas yang menarik perhatianku dulu, dengan harapan aku dapat bergabung dan menjadi bagian mereka untuk bersenang-senang. Ternyata aku sangat diterima dalam komunitas tersebut, dan mereka sangat *welcome* kepadaku.

Selain bergabung dengan komunitas warnet, aku juga bergabung dengan komunitas dalam *game online*. Komunitas pertama yang aku ikuti

adalah *MinisterJustice*, komunitas yang berdomisili di Bandung. Setelah lama aku mengikuti komunitas ini aku berpindah ke komunitas lain yang berdomisili di Malang, *xCoRz*.

Komunitas lain yang aku ikuti adalah *SOLDIER*, komunitas dalam *game online Lineage II* ini merupakan komunitas pertamaku saat bermain *game* ini. Setelah cukup lama aku di komunitas ini, aku pindah ke komunitas lain, *LEGACY*. Bergabung dalam komunitas inilah aku mendapat banyak pelajaran hidup.

*LEGACY* merupakan salah satu *club* yang bisa aku sebut terbesar dan terkuat di Indonesia. Banyak orang berlomba-lomba untuk masuk ke *club* ini untuk mendapat popularitas akan *club*. Tetapi roda selalu berputar, setelah mengalami kejayaan kurang lebih dua sampai tiga tahun mulai 2009-2012. Kejayaan akan *LEGACY* akhirnya tumbang. Kehancuran *LEGACY* dipicu oleh kesibukan masing-masing individu dalam hal pekerjaan. Setelah *LEGACY* hancur, banyak yang keluar dari *club*. Pada saat itu, para pendiri *LEGACY* dan anggota lama tetap solid untuk bertahan. Mereka masih tetap berusaha untuk menunjukkan eksistensi mereka untuk menjadi *club* terkuat. Mereka berjuang untuk tetap bertahan meski keadaan *club* tidak lagi seperti dulu

Saat-saat kehancuran *LEGACY* menjadi pukulan bagiku. Namun disitu aku mendapatkan nilai kehidupan yang sangat berharga. Meskipun *LEGACY* telah hancur, dikhianati oleh orang-orang yang hanya memanfaatkan popularitas. Tetapi nilai kebersamaan, dan loyalitas antar sesama anggota lama masih ada. *LEGACY* telah mengajarkanku beberapa hal penting yakni kebersamaan, loyalitas, dan persabatan. Kebersamaan ini terlihat ketika kita berjuang bersama-sama untuk mengembalikan reputasi *club* kita yang telah runtuh. Loyalitas kepada satu *club* dan kepada ketua merupakan hal yang tak ternilai, khususnya pada saat sulit loyalitas harus tetap menjadi nomor satu.

Saat bermain *game online* aku memiliki satu niatan yang besar, sesuatu yang aku ingin capai. Setiap kali bermain suatu *game*, aku ingin

menjadi *superior*. Karena dengan demikian aku merasa ada kepuasan tersendiri, ada suatu kebanggaan dalam diri. Prinsip ini menyatakan bahwa kekuatan di balik perilaku manusia adalah berjuang untuk meraih keberhasilan atau superioritas. Perjuangan untuk meraih superioritas pribadi muncul tanpa dorongan orang lain, melainkan perasaan inferior yang berlebihan (*inferiority complex*) dari individu sendiri (Feist & Feist, 2009).

Aku cukup *well-known* di beberapa *game online* seperti *Audition AyoDance*, dan *Lineage II*, karena aku menjadi yang terkuat, level tertinggi, ataupun *skill* bermain yang bagus. Cukup banyak prestasi yang aku capai dalam *game*, hal tersebut bisa membuat aku bangga, dan terpuaskan.

Beberapa contoh prestasi yang bisa aku capai dalam *game*. Saat bermain *game Audition AyoDance* aku masuk *ranking* 100 besar level tertinggi se-Indonesia. Saat itu aku berhasil mencapai *ranking* 87, dari jutaan pemain. Selain permainan *Audition AyoDance*, aku juga memiliki prestasi dalam *game Lineage II*. Dalam *game Lineage II* terdapat status *Hero*, status *Hero* diberikan kepada seseorang yang menjadi terkuat dalam *job* mereka. Saat menjadi *Hero*, kebanggaanku dalam *game* sangat terpuaskan, terdapat kebanggaan yang sangat besar. Karena pemain dengan status *Hero* selain disanjung karena mereka terkuat, mereka juga cukup ditakuti karena kekuatan para pemegang *Hero*.

Terakhir aku dapat menjalin relasi dengan orang di luar negeri. Aku bermain *game online* yang berpusat di Amerika. Awal bermain *game* ini ada hal yang sangat berbeda. Semua orang berkomunikasi dengan bahasa dari Negara masing-masing seperti Spanyol, Latin, Thailand dan Inggris. Aku sedikit canggung dengan lingkungan *game* seperti ini, karena ini adalah pengalaman pertamaku bermain dan berkomunikasi dengan orang luar negeri secara langsung. Aku memberanikan diri untuk berkomunikasi dengan mereka, dengan cara menyapa dan juga berkenalan. Aku terkejut karena mereka sangat ramah dengan pemain lain.

Cukup lama aku bermain di sini sekitar dua tahun, banyak orang baru yang kukenal beberapa dari mereka juga menjadi teman akrabku. Aku cukup bangga dengan ini, karena tidak pernah kusangka aku memiliki teman di luar negeri. Persahabatanku dengan teman-teman di luar negeri tidak hanya sebatas di *game*. Namun kita tetap berkomunikasi melalui *Skype*, dan juga *facebook*.

Mempunyai teman di luar negeri banyak sekali manfaatnya bagiku pribadi, terutama melatih berbahasa inggris. Umumnya mereka berkomunikasi dengan bahasa inggris, karena mereka mengerti aku berasal dari Indonesia. Aku sangat mengapresiasi teman-temanku dari Canada yang sering kali memberi nasihat untuk kemampuan berbahasa inggrisku. . Mereka sering mengajakku untuk berkunjung ke negaranya dan mereka siap dan senang hati untuk menjadi *guide*. Aku memang belum sempat untuk mewujudkannya tetapi aku tahu bawa suatu saat jika aku berkunjung ke salah satu Negara tersebut, aku tidak perlu kesusahan.

## **KESIMPULAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini adalah sebuah kajian autobiografi, yang tentu saja memaparkan kisah hidupku sebagai narasumber sekaligus peneliti. Sebuah kisah hidup tentang bagaimana aku sebagai anak kedua dari keluarga Tionghoa yang menjalani hidup diperlakukan berbeda dalam keluargaku maupun keluarga besar, lingkungan sekolah dan gereja yang juga melakukan *bullying* kepadaku. Hingga akhirnya aku menemukan sebuah pelarian dan hidup di dalamnya yaitu *game online*.

Banyaknya kejadian negatif yang aku alami ini berdampak banyak padaku. Aku tumbuh menjadi anak yang merasa ditolak oleh lingkungan,

kurang percaya diri karena sering diejek dan dihina, hidup terasa sendirian, malu pada penampilan fisik dan namaku sendiri.

Aku tidak pernah menyangka bahwa sesuatu yang disebut *game online* ini dapat menolongku dari masalahku selama ini. Bermain *game online* memberikan banyak manfaat bagiku. Disamping *game online* membantuku untuk mengurangi beban masalahku, aku juga mendapat hal yang tidak bisa ku dapat di kehidupan nyata. Aku bisa memiliki teman, kepuasan terhadap diriku, dan hal tersebut membuatku mendapatkan kepercayaan diriku kembali. Aku merasa seperti hidup kembali.

**PUSTAKA ACUAN**

Feist, J., & Feist, G. J. (2009). *Theories of personality* (7th ed.). United States: McGraw-Hill.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2013). The benefits of playing video games. 66.

Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents social circles. *Computers in human behavior*, 385-390.

Poerwandari, E. K. (2005). *Pendekatan kualitatif untuk penelitian perilaku manusia*. Depok: Lembaga pengembangan sarana pengukuran dan pendidikan psikologi.

Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). *The positive and negative effects of video game play*. New York: Oxford University Press.