

keinginan untuk mengonsumsi *play station* lebih tinggi. Secara tidak langsung keseringan mengonsumsi *play station* berdampak pada pola konsumsi mahasiswa tersebut, seperti pada uang yang dikeluarkan untuk bermain *play station*. Akibatnya pengeluaran mahasiswa yang hobi bermain *play station* menjadi lebih banyak dibandingkan dengan mahasiswa yang tidak menggemari *play station*.

Bermain *play station* memang menyenangkan, akan tetapi kalau sudah kecanduan menjadi sangat berlebihan. Kecanduan bermain *play station* menurut salah satu mahasiswa Fakultas Dakwah jurusan komunikasi yang sedang merampungkan semester enam ini menuturkan bahwa kecanduan bermain *play station* disebabkan oleh banyak faktor pertama, rasa penasaran dan ingin tahu apa yang terjadi selanjutnya serta keinginan untuk menyelesaikan permainan. Kedua, rasa sukses dan puas saat memenangkan permainan. Ketiga, pada beberapa permainan seperti sepak bola tidak selalu memiliki kesempatan melakukan *save game*.

Menurut wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Hampir semua informan memiliki perasaan yang sama dengan apa yang mereka rasakan ketika bermain *play station* baik ketika mereka sedang bermain *play station* maupun sesudah mereka bermain *play station*.

Seorang pecandu *play station* walaupun mereka sering mencoba beberapa permainan yang pernah mereka mainkan, akan tetapi mereka terpacu kedalam satu permainan yang mereka anggap menyenangkan untuk mereka mainkan. Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan kepada informan yaitu:

Bila konsumsi bermain *play station* sudah berlebihan, bahkan jika mata digunakan tanpa istirahat akan mengalami miophobia atau rabun. Kecenderungan seseorang yang bermain *play station* tanpa mengenal waktu maka akan menyebabkan seseorang tersebut mudah terserang beberapa penyakit.

b. Menyita Waktu

Menyewa mesin permainan yang biasanya minimal satu jam hingga lima jam membuat banyak waktu tersita yang seharusnya bisa dipakai untuk melakukan aktifitas lain yang lebih berguna. Belum lagi kalau *waiting list* karena sedang ramai atau hobi nonton teman bermain. Tempat atau ruangan yang sempit tidak menjadikan kendala untuk tetap *betah* bermain serta disebagian rental *play station* juga dilengkapi dengan warung kopi serta menjual makanan ringan sehingga menambah kenyamanan konsumen untuk berlama-lama berada di rental *play station*. Hal tersebut menyita waktu yang harusnya digunakan untuk hal-hal yang lebih bermanfaat. Pada akhirnya waktu shalat pun menjadi hal yang nomor sekian jika sudah berada di depan *play station*.

c. Menimbulkan Kecanduan Main

Selain dampak fisik, tentu saja akan ada pula dampak *play station* secara kronologis yang bisa dialami seseorang yang gemar bermain *play station*. Konsumsi *game* yang tak dibatasi akan membuat seseorang berperilaku kompulsif, abai dan acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena

Play station dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya, dampak negatif yang dirasakan oleh orang yang sudah kecanduan yaitu pengguna *play station* secara terus menerus dengan waktu yang panjang dan sangat lama akan merubah pola tidur mereka menjadi tidak teratur, pola makan, serta uang yang seharusnya diberikan orangtua untuk jatah makan dan kebutuhan kuliah dipakai untuk bermain *play station*. jatah uang satu minggu untuk kebutuhan akhirnya habis dalam kurun waktu tiga sampai empat hari gara-gara bermain *play station*.

Seorang yang sudah kecanduan *play station* memiliki pandangan yang berbeda pada setiap penggunanya. Bagi sebagian orang bermain *play station* adalah kegiatan yang menyenangkan. Sebagian lagi menempatkan kegiatan bermain *play station* sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu atau bahkan membunuh waktu. Banyak motif yang mendasari orang bermain *play station* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan, hal tersebut terjadi karena *play station* mampu menghipnotis pemain.

Mereka yang sudah menjadi pecandu berat berpendapat bahwa *play station* mampu memberikan sesuatu yang membuat mereka senang, sehingga yang pada akhirnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *play station* secara terus menerus. Hal tersebut jika terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain dapat mengganggu kuliah, pekerjaan, dan kehidupan sosialnya.