

unibi press

PSYCHOLOGY
AND
VIDEOGAMES

ilham mj

Psychology and Video Games

Penulis: Ilham Medal Junjuran, S.Psi., M.Si

ISBN:

Diterbitkan pertama kali oleh:

Unibi Press

Anggota IKAPI, Jawa Barat, 2021

Jl. Soekarno Hatta no. 643, Bandung, Jawa Barat 40285

Tlp./SMS/Whatsapp : 0812-222-881-89

unibipress@unibi.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku yang berjudul “Psychology and Video Games” ini dapat tersusun dengan baik. Buku ini lahir dari keinginan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang peran dan hubungan psikologi dengan permainan video game. Permainan video atau gim video (bahasa Inggris: video game) adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka pengguna atau perangkat masukan – seperti peranti tuas kendali, stik kendali (controller), papan tombol, maupun pengindra gerakan – untuk menghasilkan umpan balik visual. Umpan balik ini akan ditampilkan pada video perangkat layar, seperti perangkat TV, monitor, layar sentuh, atau perangkat jemala realitas. Permainan video sering kali dilengkapi dengan umpan balik audio melalui pengeras suara atau penyuar telinga (headphone), dan terkadang dengan jenis umpan balik lainnya, seperti teknologi haptic. Permainan video ditentukan berdasarkan pelantar mereka, yang mencakup permainan dingdong, permainan konsol, dan permainan untuk komputer pribadi (PC), semakin jauh permainan video game ini semakin berkembang selain bisa memberikan efek positif misal sebagai alat pengukuran psikologis selain itu juga memiliki efek negatif yang harus dihindari.. Dalam Buku ini terdiri dari beberapa bab yang mengulas berbagai hal menarik dalam hubungan psikologi dan video game , mulai dari pengantar dalam video game hingga video game dan gangguan psikologis serta video game dan kesejahteraan diri . Semoga dengan buku ini, dapat memberikan khasanah baru bagi praktisi, peminat maupun pengguna keilmuan psikologi dan video game

Bandung, 15 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Chapter 1: Video Games	1
Chapter 2: Video Game Sebagai Budaya	3
Chapter 3: Video game dan penggunaannya pada Pendidikan	26
Chapter 4: Video game dan Psikologi	43
Chapter 5: Video Game dan gangguan Psikologi	50
Chapter 6: Peningkatan Well-being melalui game rekreasional	60
Daftar Pustaka	63