

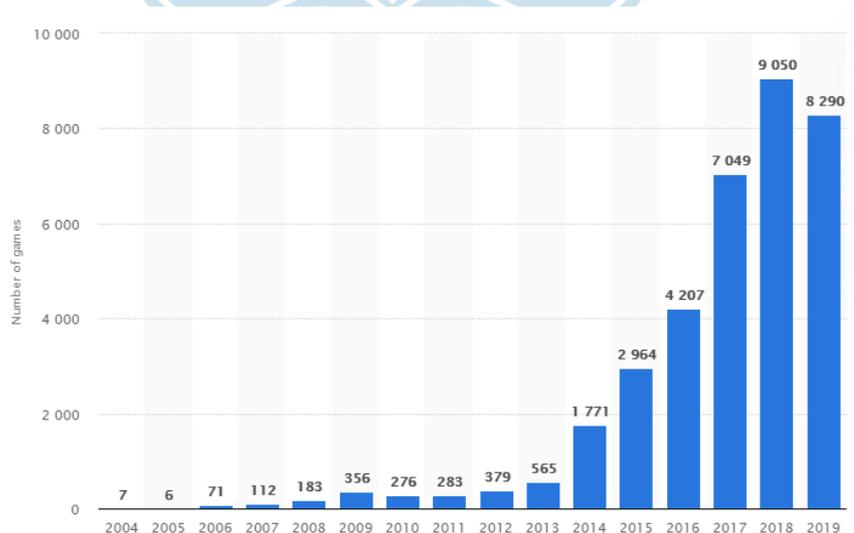
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

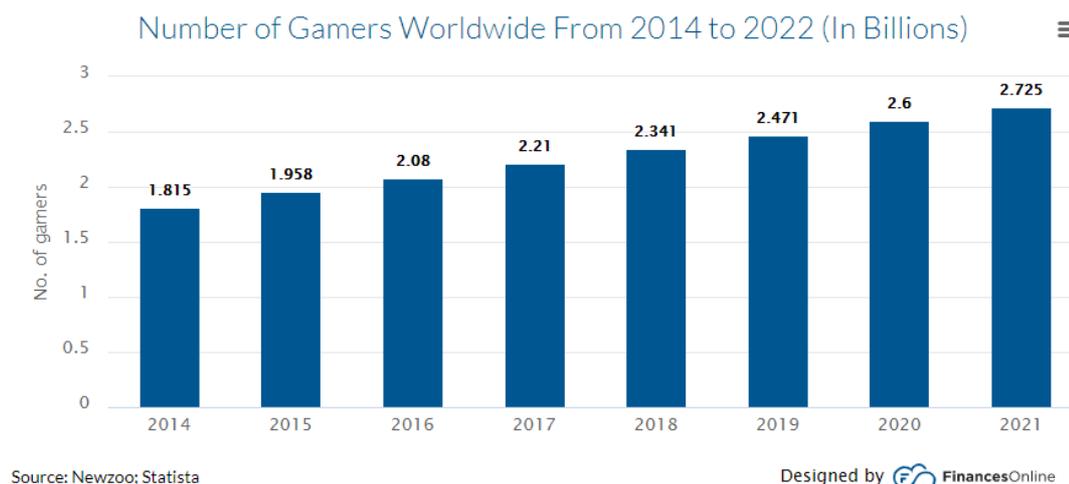
Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa kemudahan dan manfaat bagi kehidupan manusia diberbagai bidang seperti kesehatan, pendidikan, transportasi, bahkan hiburan. Hiburan yang tidak mengenal ruang, waktu, biaya maupun usia, seperti bermain, merupakan salah satu aktivitas hiburan yang dapat dengan mudah dilakukan oleh masyarakat [1]. Salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah permainan *video game*.

Odyssey merupakan *video game* pertama yang dibuat pada tahun 1970-an oleh perusahaan Magnavox Odyssey [2]. Pada *video game*, alat sistem elektronik yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan disebut sebagai *platform*. Dewasa ini, *video game* dapat diakses dengan beragam *platform*, seperti: *mainframe*, *console*, *arcade*, *personal computer* dan *handled games*. Permainan *video game* yang terkoneksi dengan jaringan internet dikenal sebagai *game online* [3].



Gambar 1.1 Jumlah *game* di steam tahun 2004-2019 [4].

Sejak dirilisnya *video game*, industri *game* sendiri berkembang pesat menjadi bisnis yang menghasilkan *million dollar* dan pertumbuhannya yang berlangsung tampak meyakinkan setiap tahunnya [5]. Menurut Statista, *platform game online*, Steam, tercatat hanya merilis 7 *game* pada tahun 2014 dan jumlah ini naik secara bertahap meningkat pada tahun-tahun berikutnya, mencapai 8.290 *game* pada tahun 2019, walaupun sempat mengalami penurunan dibandingkan dengan data tahun 2018 (Gambar 1.2).



Gambar 1.2 Jumlah pemain *game* didunia tahun 2014-2021 [6]

Sejak dirilisnya *video game*, bermain *video game* menjadi salah satu aktivitas favorit banyak orang [7]. Hal tersebut didukung dengan data jumlah pemain *game* di dunia dalam 8 tahun terakhir yang selalu meningkat. Prediksi dari Newzoo, menunjukkan jumlah pemain *game* di seluruh dunia diperkirakan akan mencapai 2,725 milyar pada tahun 2021 (Gambar. 1.1). Sama halnya di Indonesia, jumlah pemain *game* selalu meningkat setiap tahunnya. Newzoo [8] melaporkan, pada tahun 2017 jumlah pemain *game* di Indonesia mencapai 43.7 juta jiwa yang bermain *game* di berbagai *platform* seperti *personal computer (PC)*, *handheld games (mobile)*, dan *console games*. Pada tahun 2019, jumlah pemain *game* di Indonesia meningkat menjadi 52 juta jiwa dengan persentase kenaikan 19% [9] serta Oketchno [10] melaporkan, dari 142 juta pengguna internet di Indonesia, 30 juta generasi millennial aktif bermain *game* setiap harinya.

Data di atas menunjukkan bahwa fenomena bermain *video game* sudah tidak asing lagi di dunia, namun dengan adanya fenomena tersebut perlu diperhatikan

dampak negatif yang akan muncul. Menurut penelitian terdahulu, bermain *video game* dapat memberikan dampak negatif seperti berperilaku agresif, penurunan prestasi akademik, gangguan atau kehilangan pekerjaan, menimbulkan perselisihan atau perpecahan dalam rumah tangga, mengalami gangguan jiwa, dan melakukan tindakan kriminal atau bahkan bunuh diri [11s]. Selain itu, munculnya *video game* juga telah menimbulkan risiko baru, yakni risiko adiksi *video game* [12]. Di Indonesia sendiri pernah terjadi kasus kriminal pencurian yang dilakukan oleh beberapa remaja di Samarinda dengan motif untuk memenuhi kebutuhannya sebagai pecandu *game* [13]. Maraknya dampak negatif yang muncul dari perilaku bermain *video game* menandakan bahwa fenomena tersebut merupakan hal yang tidak bisa dikesampingkan.

Organisasi internasional, *World Health Organization* (WHO) telah mengambil tindakan terkait fenomena bermain *video game* tersebut dengan menetapkan pola perilaku bermain *game* (*game digital* atau *video game*) sebagai penyakit *gaming disorder* yang ditandai dengan tidak bisanya mengontrol diri saat bermain *game*, memprioritaskan aktivitas bermain *game* dibandingkan melakukan aktivitas lainnya, dan tetap melanjutkan aktivitas bermain *game* tersebut walaupun sudah mengetahui dampak negatifnya [14]. WHO juga melaporkan bahwa perkiraan konservatif *gamer* yang sedang berjuang melawan kecanduan *game* di dunia adalah sebesar 3-4% dan terdapat 10 juta *gamer* yang kecanduan di seluruh dunia dengan perkiraan akan terus bertambah ditahun-tahun berikutnya [15].

Pada dasarnya memang *video game* bersifat seduktif, membuat seseorang menjadi adiksi, ingin bermain secara terus-menerus dan menghabiskan waktu berjam-jam didepan layar monitor [16]. Seseorang yang sudah adiksi terhadap *video game* akan menganggap bahwa bermain *video game* adalah sebuah kebutuhan prioritas yang mereka butuhkan sebagai sarana penghibur diri dari masalah yang mereka hadapi dimana jika mereka berhenti bermain *video game* akan membuat mereka murung, cemas dan gelisah [17].

Adiksi *video game* sendiri memiliki parameter yang didefinisikan berdasarkan enam kriteria, yaitu: (1) *salience* (menganggap bermain *video game* adalah aktivitas terpenting dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan

perilakunya), (2) *mood modification* (pengalaman subjektif sebagai konsekuensi dari terlibatnya dalam permainan *video game*), (3) *tolerance* (peningkatan jumlah bermain *video game* untuk mencapai efek dari mood modification), (4) *withdrawal symptoms* (perasaan tidak menyenangkan atau efek fisik ketika permainan *video game* dihentikan atau secara tiba-tiba dikurangi), (5) *conflict* (konflik antara pemain *video game* dan orang-orang di sekitarnya atau dengan dirinya sendiri akibat menghabiskan waktu terlalu banyak bermain *video game*), (6) *relapse* (kecenderungan untuk mengulangi pola bermain *video game* atau bahkan lebih ekstrem setelah tidak bermain dalam beberapa waktu) [18]. Seseorang yang memenuhi ke-enam kriteria di atas dapat dikatakan sebagai pemain *video game* yang sudah pada tahap kecanduan atau adiksi.

Pola perilaku adiksi *video game* juga didukung oleh desain *video game* itu sendiri yang memang sengaja dirancang oleh *developer video game* agar menarik, menyenangkan dan membuat kecanduan untuk memainkannya secara berulang [19]. Perilaku adiksi *video game* juga dapat dipengaruhi oleh karakteristik struktural *video game* itu sendiri yang mengacu pada fitur-fitur yang melekat dalam *video game* tersebut [20]. Terdapat lima model fitur dari karakteristik struktural *video game*, yaitu: (1) *social features* (mengacu pada aspek sosialisasi *video game*), (2) *manipulation and control features*, (mengacu pada cara pemain dapat berinteraksi dan mengontrol property dalam *game*), (3) *narrative and identity features* (mengacu pada cara pemain dapat mengambil identitas lain dalam permainan), (4) *reward features* (mengacu pada cara di mana pemain diperkuat untuk permainan yang terampil (menang)), (5) *punishment features* (mengacu pada penetapan nilai kontekstual ganjaran dalam *game* agar mencegah pemain dari kekalahan), (6) *presentation features* (mengacu pada kualitas estetika *video game*, seperti tampilan dan suara *game* bagi pemain) [21]. Fitur-fitur karakteristik yang mungkin dimiliki oleh *video game* yang sudah dijelaskan di atas dapat mempengaruhi pengalaman pemain dan berpotensi untuk memunculkan perilaku adiksi [21].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan pada bagian 1.1 di atas maka diperoleh rumusan permasalahan yaitu meningkatnya kesadaran bahwa adiksi

game adalah masalah yang serius, sangat penting untuk memahami bagaimana orang-orang menjadi adiksi terhadap *game online* atau *video game*. Faktor yang mempengaruhi perilaku adiksi *game* itu sendiri rumit atau multifaktor. Beberapa faktor penyebab adiksi yang banyak diteliti diantaranya berdasarkan karakteristik pemain, latar belakang atau psikologis dibuat untuk memberikan pemahaman terkait isu adiksi *game*. Faktor teknologi yang turut dinilai berkontribusi terhadap munculnya adiksi *game* ini belum banyak diteliti oleh peneliti terdahulu, seperti desain *game* yang memang sengaja dirancang oleh *developer game* agar menarik, menyenangkan dan membuat pemainnya menjadi adiksi, salah satunya adalah fitur-fitur pada *game* itu sendiri.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Apakah *reward features* pada *game* mempengaruhi pemain *game* menjadi adiksi?
2. Apakah *punishment features* pada *game* mempengaruhi pemain *game* menjadi adiksi?
3. Apakah *presentation features* pada *game* mempengaruhi pemain *game* menjadi adiksi?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Membuktikan apakah *reward features* pada *game* mempengaruhi pemain *game* menjadi adiksi,
2. Membuktikan apakah *punishment features* pada *game* mempengaruhi pemain *game* menjadi adiksi,
3. Membuktikan apakah *presentation features* pada *game* mempengaruhi pemain *game* menjadi adiksi.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Sampel dalam penelitian ini adalah laki-laki atau perempuan yang gemar bermain *game* dengan usia 18-24 tahun,
2. Metode yang digunakan untuk mengukur tingkat adiksi adalah *Internet Gaming Disorder Scale – Short-Form* (IGDS9-SF).

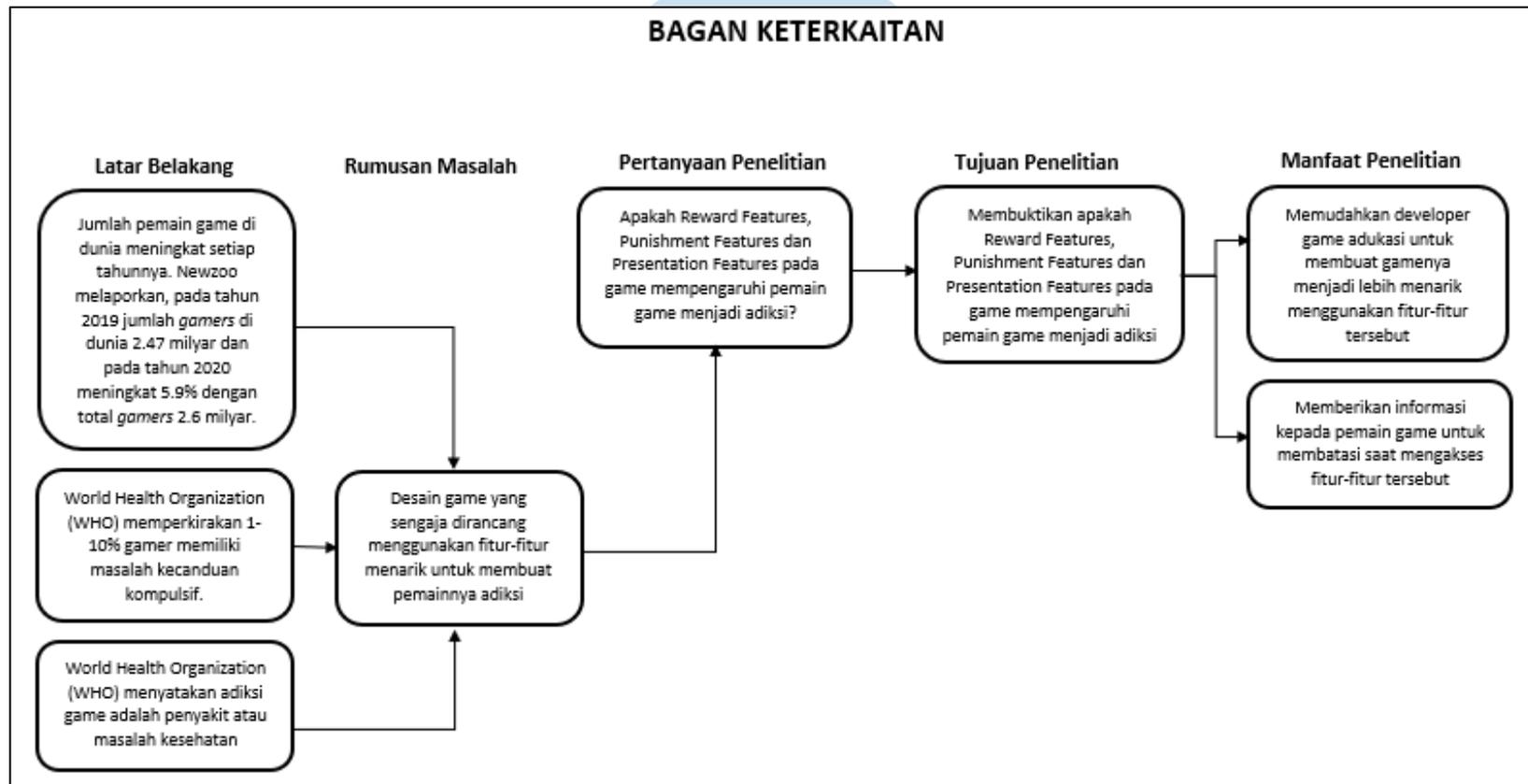
1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Dengan mengetahui fitur-fitur yang menjadi sumber adiksi dari *video game* terutama *reward featur*s, *punishment features*, dan *presentation features* dapat digunakan sebagai dasar oleh *developer game* edukasi untuk membuat/mengembangkan *gam*enya menjadi lebih menarik dengan menggunakan fitur-fitur yang menjadi sumber adiksi. Dengan begitu, *game edukasi* dapat menjadi lebih menarik dan mendapat perhatian dari pemain *game*, dan membuat pemain *game* bermain *video game* sambil belajar.
2. Dengan mengetahui fitur-fitur yang menjadi sumber adiksi dari *video game* terutama *reward featur*s, *punishment features*, dan *presentation features*, dapat digunakan sebagai dasar oleh pemain *game* untuk membatasi diri ketika mengakses fitur-fitur yang dapat membuat pemain *game* menjadi adiksi.

1.7. Bagan Keterkaitan

Berikut merupakan bagan keterkaitan antara latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian pada penelitian ini (Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan