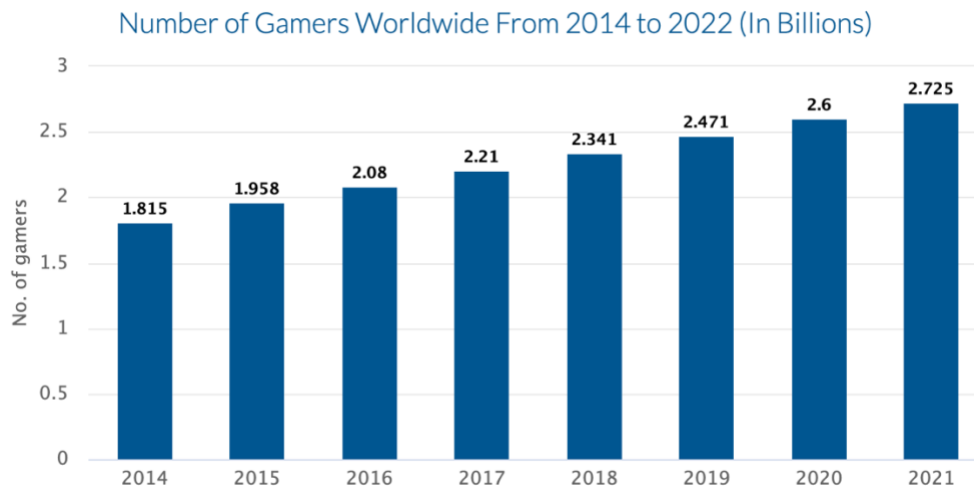


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

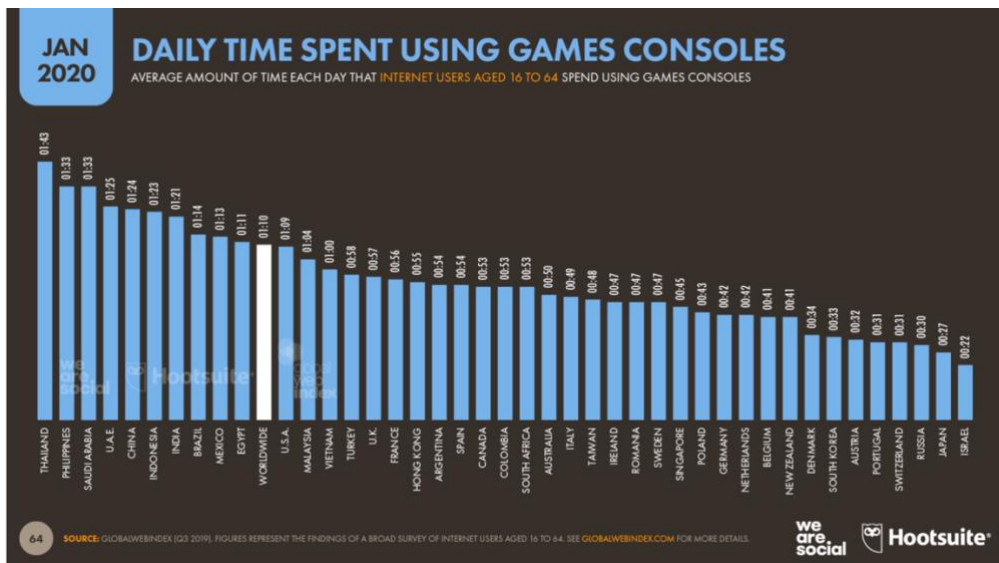
Perkembangan *video game* saat ini sangatlah pesat, ditandai dengan berbagai fitur-fitur menarik yang muncul pada *video game* masa kini, game yang dahulu dimainkan secara *offline* saat ini sudah dapat dimainkan secara *online* dengan menggunakan internet dan hal tersebut membuat tidak adanya keterbatasan waktu [1]. Kemunculan *video game* pertama kali ditandai dengan dirilisnya video game konsol dan setelah itu banyak perusahaan didunia yang bergerak dalam bidang game mulai merilis konsol *video game*, kemudian pada era 80-an munculah game yang dapat dimainkan di *Personal Computer* (PC). *Game* pada PC sendiri lebih populer dibandingkan game konsol yang sudah lebih dulu terkenal pada saat itu dikarenakan PC dianggap lebih cocok untuk digunakan sebagai alat untuk bermain *game* [2]. *Game* PC pun berkembang dan semakin diminati hingga saat ini, hal tersebut didukung oleh fitur bermain secara *online* yang ada pada *game* PC [2].



Gambar 1. 1 Perkembangan Jumlah Gamers di Dunia dari 2014-2021

Tidak hanya perkembangan pada *video game* itu sendiri, namun jumlah pemain *game* pun meningkat setiap tahunnya, hal tersebut dapat dilihat melalui data statistik jumlah pemain *game* di dunia dari tahun 2014 hingga perkiraannya pada tahun 2021 (Gambar 1.1).

Di Indonesia sendiri bermain *video game* menjadi aktivitas yang sudah tidak asing lagi, jumlah pemain *game mobile* di Indonesia tercatat berjumlah 52 juta jiwa [3]. Dari 142 juta jiwa pengguna internet di Indonesia, terdapat 30 juta milenial yang bermain *game* setiap harinya [4]. Indonesia sendiri berada di posisi ke-6 sebagai negara dengan durasi bermain *game* konsol terlama, yaitu 1 jam 23 menit, sedangkan rata-rata durasi bermain *game* konsol di dunia adalah 1 jam 10 menit (Gambar 1.2).



Gambar 1. 2 Data Rata-rata Lamanya Waktu *Game* Konsol

Dari fenomena bermain *video game* ini pun dapat menimbulkan dampak buruk yang diantaranya menyita banyak waktu dan merubah kebiasaan hidup seseorang, waktu yang seharusnya digunakan untuk melakukan kegiatan lain digunakan untuk bermain *video game*, seperti contohnya kaum remaja yang seharusnya menuntut ilmu tetapi malah memadati tempat bermain *video game* [1].

Bermain *video game* juga dapat menimbulkan dampak buruk seperti terjadinya adiksi [5], adiksi terhadap *video game* telah menjadi fenomena yang menyerang banyak pemain *video game*, WHO sendiri telah menetapkan adiksi *game* sebagai suatu penyakit yang diberi nama *gaming disorder* [6]. *Gaming disorder* ditandai dengan sulit mengontrol diri terhadap *game*, mengutamakan aktivitas bermain *game* dibandingkan dengan aktivitas lainnya yang lebih penting, dan tetap melakukan aktivitas bermain *game* meskipun tahu bahwa terdapat hal negatif yang muncul akibat hal tersebut [6].

Menurut Griffiths, terdapat 6 parameter yang menunjukkan perilaku adiksi terhadap *video game* yaitu 1) *Saliance* dimana pemain merasa bahwa hal terpenting dalam hidupnya adalah bermain *game*, 2) *Mood modification* dimana hal ini merupakan laporan dari orang-orang atas keterlibatan mereka dalam bermain *game*, 3) *Tolerance* dimana pemain mulai merasa bahwa mereka perlu meningkatkan intensitas durasi bermain mereka agar mereka tetap merasa senang, 4) *Withdrawal symptoms* dimana pemain merasa tidak tenang/tidak nyaman Ketika permainan tidak lagi dilanjutkan dan terkadang berefek pada fisik pemainnya, 5) *Conflict* dimana pemain memiliki permasalahan dengan aktivitas lain seperti dalam pekerjaan ataupun tugas di sekolah, 6) *relapse* dimana ketika pemain sudah mulai mengurangi permainan tetapi ketika kembali bermain keinginan untuk bermain lebih mulai muncul kembali [7].

Adiksi terhadap *game* merupakan hal yang tidak bisa dikesampingkan, menurut penelitian terdahulu, adiksi *game* memiliki pengaruh buruk seperti melemahnya penglihatan dan menurunnya berat badan, serta terjadi kebingungan terhadap kenyataan dan ilusi yang diakibatkan karena terlalu lama menghabiskan waktu dalam bermain *game* [8], selain itu terdapat penelitian yang menyebutkan bahwa semakin lama bermain *game* membuat remaja sulit memusatkan perhatian kepada pendidikan dan membuat mereka mendapatkan nilai yang rendah [9]. Selain dampak adiksi buruk *game* yang mempengaruhi pemainnya, terdapat dampak sosial seperti terjadi kejahatan disebabkan karena adiksi *game*, seperti contohnya di Surakarta pada bulan juli 2012 dimana terdapat 7 kasus pencurian yang dilakukan anak-anak akibat kecanduan *game online* [10].

Perilaku adiksi *game* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Kuss dan Griffiths melalui studi empirisnya, faktor internal yang mengacu pada kepribadian dan motivasi bermain, serta faktor eksternal yang mengacu pada karakteristik struktural dari *video game* itu sendiri mempengaruhi perilaku adiksi *game* [11]. Karakteristik struktural *game* berhubungan dengan desain *game*, dengan menciptakan *flow*/aliran saat pemain memainkan *game* dapat memikat pemain *game* itu sendiri [12]. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa aliran/flow yang dirasakan oleh pemain *game* dapat menjadi pemicu munculnya perilaku adiksi [13].

Kuss dan Griffiths juga telah memetakan 5 fitur dalam karakteristik struktural *game* yang dapat memicu adiksi, yaitu 1) Social Features dimana pemain *game* dapat bersosialisasi dengan pemain lainnya, 2) manipulation and control features yang mana pemain *game* mendapat control atas permainan seperti penggunaan “*hotkey*” pada keyboard dan tombol bantuan pada tetikus, 3) narrative and identity features yang mana pemain dapat mengkreasikan karakter yang mereka gunakan dalam *game* sesuai dengan keinginan mereka, 4) fitur penghargaan dan hukuman yang mana berhubungan dengan penghargaan dan hukuman yang diterima pemain saat bermain *game* (contohnya mendapat kenaikan *level* apabila menyelesaikan tugas dalam *game*), dan 5) fitur presentasi yang mana berhubungan mengenai tampilan *game* yang menarik serta suara yang dihasilkan dalam *game* tersebut [14].

Faktor teknologi memang berkaitan erat dengan terjadinya adiksi, terdapat artikel yang memuat tentang mantan pekerja perusahaan teknologi yang membongkar kesengajaan perusahaan teknologi dalam mendesain teknologi mereka untuk mengontrol pikiran banyak orang, dalam artikel tersebut juga dipaparkan bahwa perusahaan teknologi saat ini berlomba-lomba untuk menarik perhatian orang banyak dan juga memikat mereka agar tetap menggunakan teknologi tersebut [15]. Sama halnya dengan desain *game*, karakteristik struktural *video game* yang mengacu pada fitur-fitur *game* didesain oleh *game developer* dengan tujuan untuk memikat pemainnya agar tetap memainkan *game* yang mereka buat [16].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah penelitian, yaitu bahwa terdapat karakteristik struktural *video game* yang sengaja didesain untuk menyebabkan timbulnya adiksi terhadap *video game*. Saat ini banyak perusahaan teknologi termasuk perusahaan pengembangan *game* mulai berlomba-lomba untuk menarik perhatian penggunanya agar menggunakan/memainkan *game* mereka dan memikat penggunanya agar terus menerus memainkan *game* mereka, salah satu cara mereka adalah dengan desain *game* yang sengaja mereka buat untuk menciptakan *flow*/aliran agar membuat pemain *game* terikat dan terus menerus bermain peneliti

akan berfokus pada Social Features, fitur manipulasi dan kontrol, dan narrative and identity features. Dalam karakteristik struktural *game* terdapat 6 fitur yang sudah dipaparkan peneliti terdahulu, namun peneliti hanya akan berfokus pada Social Features, fitur manipulasi dan kontrol, narrative and identity features.

1.3 **Pertanyaan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana pengaruh Social Features pada *game* terhadap perilaku adiksi *video game*?
2. Bagaimana pengaruh fitur manipulasi dan kontrol pada *game* terhadap perilaku adiksi *video game*?
3. Bagaimana pengaruh narrative and identity features pada *game* terhadap perilaku adiksi *video game*?

1.4 **Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Terdapat metode yang digunakan untuk mengukur tingkat adiksi, yaitu *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* [DSM-5],
2. Sample yang nantinya digunakan untuk penelitian ini adalah masyarakat Indonesia yang berusia 18 hingga 24 tahun.

1.5 **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuktikan apakah Social Features pada *game* berpengaruh terhadap perilaku adiksi *video game*,
2. Membuktikan apakah manipulation and control features pada *game* berpengaruh terhadap perilaku adiksi *video game*, dan
3. Membuktikan apakah narrative and identity features pada *game* berpengaruh terhadap perilaku adiksi *video game*.

1.6 **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan mengetahui fitur-fitur pada *game* yang berpengaruh terhadap perilaku adiksi *video game*, dapat memberi pengetahuan kepada *developer game* edukasi agar membuat desain *game* mereka menjadi lebih menarik dan dapat memikat pemain *game* agar tidak hanya

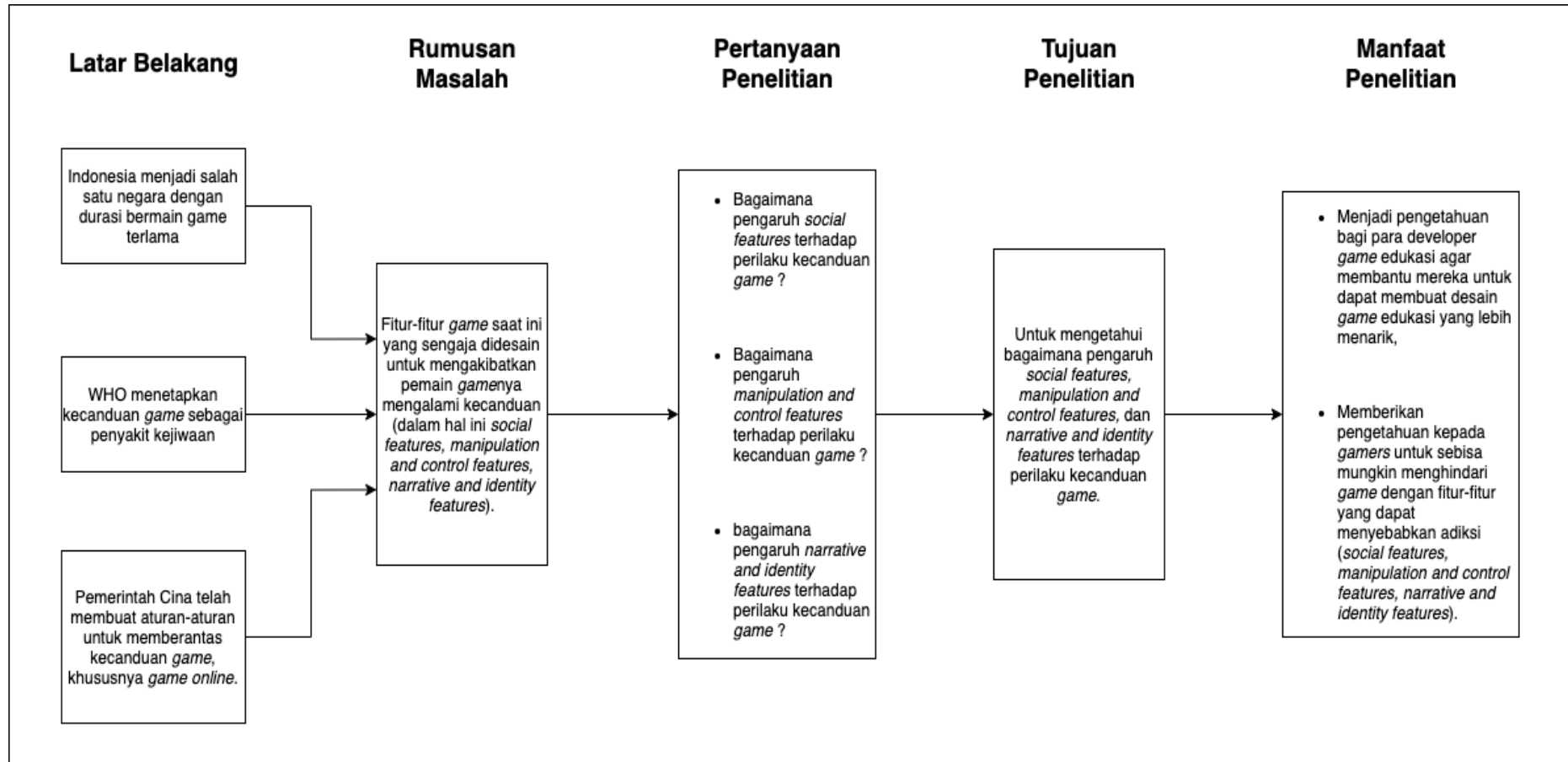
bersenang-senang namun juga memberikan manfaat menambah pengetahuan bagi pemainnya,

2. Selain itu dengan mengetahui fitur-fitur *game* yang berpengaruh terhadap perilaku adiksi *video game*, dapat memberikan pengetahuan bagi para *gamers*/ pemain *game* agar agar sebisa mungkin menghindar *game* dengan fitur-fitur yang dapat menimbulkan perilaku adiksi *video game*.



1.7 Bagan Keterkaitan

Bagan keterkaitan adalah pedoman awal dalam merumuskan penelitian ini, berikut adalah bagan keterkaitan menjadi pedoman yang mana terlihat pada gambar 1.3.



Gambar 1. 3 Bagan Keterkaitan Penelitian