

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju membawa perubahan dan kemudahan bagi umat manusia serta membawa manfaat dalam kehidupan diberbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, ilmu pengetahuan, bahkan di bidang hiburan [1]. Salah satu hiburan yang paling populer dan paling banyak digemari masyarakat adalah *video games*. Keberadaan *video game* sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat dikarenakan memiliki manfaat sebagai hiburan dikala waktu senggang.

Kemunculan pertama *video game* ditandai dengan konsol pertama ciptaan Ralph H. Baer dengan nama Brown Box pada tahun 1967. Kemudian pada tahun 1980 bermunculan konsol *game* yang bisa dimainkan di rumah mulai dari Sega Genesis, Nintendo Entertainment System, PC Engine yang menjadi barang paling dicari pada era 80-an [2]. Memasuki era 90-an, industri game semakin berkembang mengikuti zaman salah satunya dengan munculnya *game online* dan *mobile game* menggunakan *Personal Computer (PC)* atau *smartphone*. *Game online* pada *Personal Computer (PC)* dinilai lebih populer dibanding pendahulunya yaitu *game konsol*. *Personal Computer (PC)* semakin berkembang dengan pesat dan semakin banyak diminati hingga saat ini, pernyataan ini didukung dengan banyaknya pemain *game online* saat ini [2].

Sejak berkembangnya *video game* dan dunia industri hiburan, banyak orang merasa *video game* sangatlah cocok sebagai hiburan disaat waktu luang dan untuk menghabiskan waktu. Dilihat perkembangan pemain dari tahun 2015-2023,



Gambar 1. 1Jumlah pemain video game pada tahun 2015-2021

diperkirakan sekitar 3,07 miliar orang di seluruh dunia bermain *video game* (Newzoo, 2023) [3]. Sama halnya di Indonesia sendiri jumlah pemain *video game* terus meningkat setiap tahunnya.

Berdasarkan laporan *we are social*, Indonesia merupakan negara ketiga dengan jumlah pemain terbanyak di dunia. Tercatat sebesar 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun yang bermain *video game* per Januari 2022 [4]. *we are social* juga mencatat sekitar 83,6% pengguna *internet* usia 16-84 tahun di dunia bermain *game* dengan menggunakan berbagai perangkat. Sementara 68,1% pengguna *internet* menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Menurut data *statista* pada tahun 2021 di Indonesia sendiri waktu yang dihabiskan oleh para pemain *game* berkisar 4 hingga 7 jam per minggu dengan *persentase* mencapai 17,4%. Lalu ada sebanyak 15,8% menghabiskan waktu untuk bermain sebanyak 7 sampai 2 jam per minggu. Kemudian sebanyak 15,4% bermain *game* selama 1 sampai 2 jam saja per minggu. Sebanyak 14,2% pemain menghabiskan waktu 2 hingga 4 jam per minggu. Ada juga pemain yang sampai menghabiskan 20 jam per minggu dengan *persentase* 13,8%. Kemudian 12% pemain menghabiskan waktu 12 hingga 20 jam per minggu. Sementara itu hanya 11,4% yang kurang dari 1 jam per minggu [5].

Dari perkembangan *video game* ini dapat menimbulkan dampak buruk seperti mengalami ketergantungan hingga kecanduan sehingga dapat menyebabkan ketagihan, dan juga dapat mempengaruhi waktu belajar pada kaum remaja, menyita banyak waktu hingga dapat merubah kebiasaan hidup seseorang [6]. Bermain *video game* terlalu sering dapat menimbulkan risiko bernama adiksi *video game* [7]. Adiksi *video game* dapat memicu perilaku agresif, emosi negatif, hingga hiperaktif [8]. Pemain *video game* yang kecanduan juga dapat terkena masalah muskuloskeleta. Sebuah survei yang dilakukan terhadap anak-anak menunjukkan keluhan fisik terkait bermain *video game*. Keluhan tersebut terkait dengan rasa sakit di pergelangan tangan, leher, hingga bagian punggung belakang [9].

Menurut organisasi internasional, *World Health Organization* (WHO) telah menetapkan bahwa adiksi *game* atau *gaming disorder* sebagai penyakit gangguan mental ditandai dengan perilaku bermain *game* secara terus menerus hingga lupa waktu

secara berulang, memprioritaskan bermain *game* ketimbang melakukan aktivitas lainnya, dan tetap bermain *game* walaupun sudah mengetahui akan konsekuensi negatifnya [10]. Bahkan di Indonesia sendiri terdapat kasus dimana seorang pria asal Denpasar, Bali, bernama Khilafaldo Apriliyanto (23) nekat menjual sepeda motor milik majikannya dikarenakan kecanduan bermain *game online*. Motif yang dilakukan pria ini adalah memerlukan uang untuk memenuhi kebutuhannya untuk bermain *game online* akibatnya pria ini terjerat hukum penggelapan barang Pasal 372 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan pidana maksimal 4 tahun penjara [11].

Video game sendiri bersifat seduktif, mempengaruhi perilaku seseorang hingga menjadi adiksi, hingga seseorang melakukan secara berulang-ulang untuk mendapatkan kepuasan tertentu [12]. Seseorang yang sudah kecanduan terhadap *video game* sendiri akan selalu memprioritaskan keinginannya untuk selalu bermain *video game* dalam kesehariannya tanpa mengenal waktu dan melupakan tanggung jawabnya dan jika mereka tidak bermain *video game* mereka akan merasakan gelisah dan cemas [13].

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh King, Delfabbro, Griffiths tentang *Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy*, menyatakan bahwa perilaku adiksi *video game* dapat dipengaruhi oleh karakteristik struktural yang mengacu pada fitur pada *video game* [14]. Terdapat lima model karakteristik, yaitu: (1) *Social features* (mengacu pada aspek sosial pada *video game*), (2) *manipulation and control features* (mengacu pada cara bermain *game* serta cara mengontrol *game* itu sendiri), (3) *Narrative and Identity Features* (mengacu pada cara pemain membuat karakter sendiri dalam *video game*), (4) *Reward and Punishment Features* (mengacu pada pemain yang mendapatkan penghargaan setelah menyelesaikan *quest* tertentu dan kehilangan *item* jika tidak berhasil/kalah), (5) *Presentation Features* (mengacu pada kualitas sebuah *video game* seperti tampilan dan *audio* pada *video game* tersebut) [14].

Adiksi *game* mungkin juga dapat dipengaruhi oleh tipe pemain dikarenakan setiap pemain mempunyai tipe bermain yang berbeda-beda, terdapat tujuh tipe pemain menurut BrainHex model, yaitu: (1) *Seeker* (mengacu pada pemain yang mempelajari tentang dunia *game*, memainkan *game dengan easy fun* untuk menikmati *game*), (2)

Survivor (mengacu pada pemain yang ingin mencari kesenangan dengan dengan memainkan game untuk memacu dopamine yang membuat merasa gembira atau senang), (3) *Daredevil* (mengacu pada pemain yang senang mengambil risiko untuk mencari sensasi), (4) *Mastermind*(mengacu pada pemain yang senang memecahkan sebuah teka-teki, menyusun strategi, serta membuat keputusan dengan efisien), (5) *Conqueror* (mengacu pada pemain yang senang dengan tantangan berjuang untuk menang melawan kesulitan), (6) *Socialiser* (mengacu pada pemain yang senang bergaul dengan orang-orang di dalam *video game*), (7) *Achiever* (mengacu pada pemain yang mengumpulkan penghargaan, poin, dan status dengan cara menyelesaikan game) [15] . Tipe pemain mungkin dapat menimbulkan potensi seseorang menjadi adiksi terhadap *video game* akan tetapi belum banyak ditemukan penelitian terkait di Indonesia yang meneliti apakah tipe pemain bisa membuat seseorang menjadi adiksi.

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini yaitu di Indonesia sendiri masih belum banyak ditemukan penelitian terkait tentang apakah tipe pemain dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap suatu *game*.

1.3. Tujuan Penelitian

Menginvestigasi korelasi tipe pemain terhadap adiksi game menggunakan *BrainHex model*.

1.4. Batasan Masalah

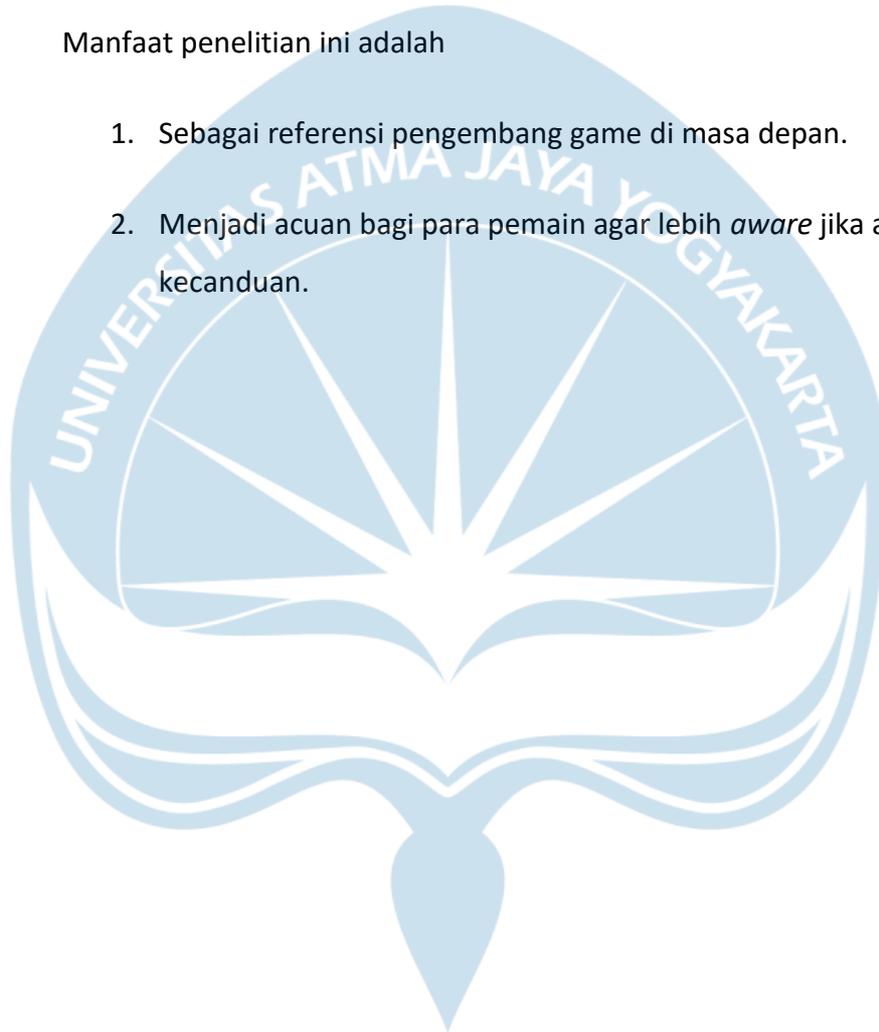
- Penelitian ini difokuskan terhadap responden yang gemar bermain *game*.
- Penelitian ini ditujukan bagi responden yang berada di Indonesia.
- Penelitian ini berfokus pada *game online* ber-genre *action, adventure, role-playing, simulation, strategy, sports&racing*, serta *game online multiplayer*.

- Metode yang digunakan untuk mengetahui tipe pemain adalah Brainhex sedangkan untuk mengukur tingkat adiksi adalah *Internet Gaming Disorder Scale – Short-Form (IGDS9-SF)*.

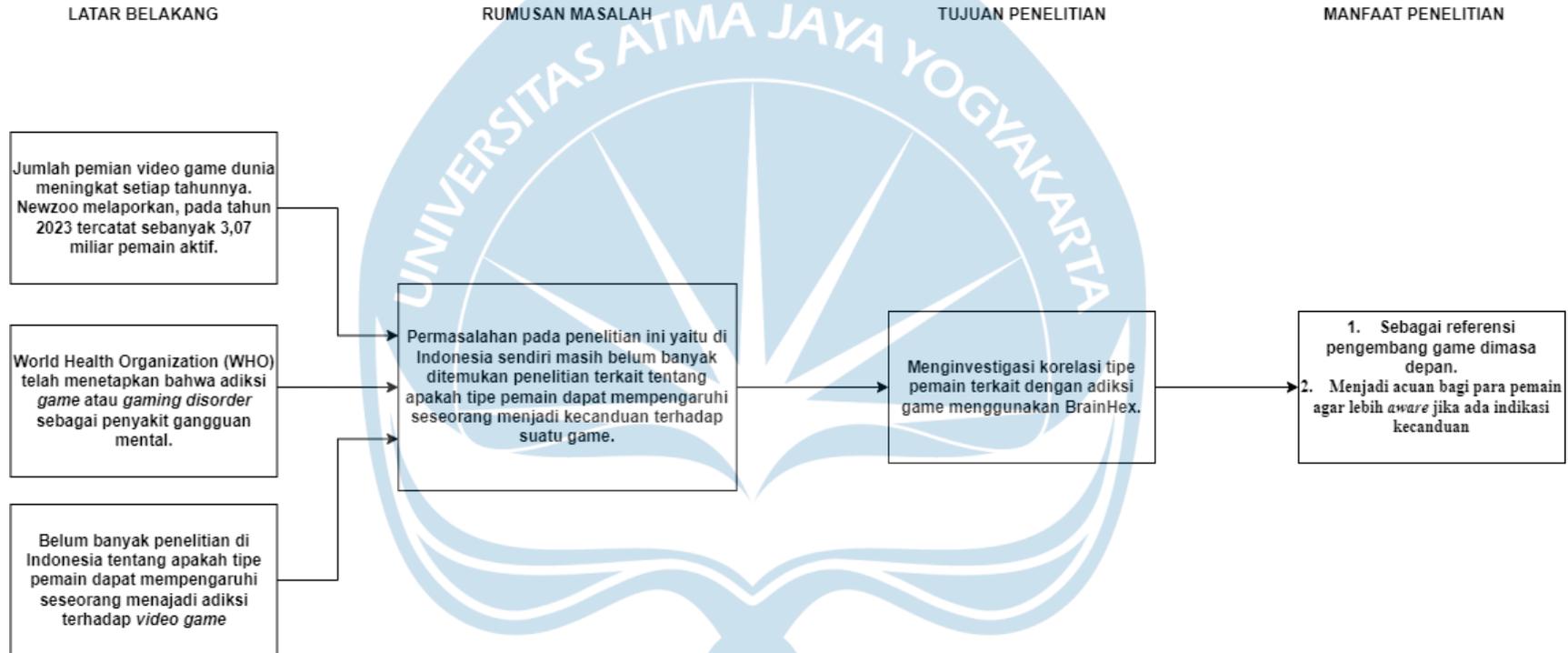
1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah

1. Sebagai referensi pengembang game di masa depan.
2. Menjadi acuan bagi para pemain agar lebih *aware* jika ada indikasi kecanduan.



1.6. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 2 Bagan Keterkaitan