

## ABSTRAK

Era globalisasi dan perkembangan teknologi berupa internet banyak memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia. Melalui internet manusia bisa mendapatkan informasi dari seluruh dunia, bisa berkenalan dengan orang lain, bahkan bermain bersama dengan cara bermain *online game*. Sebagian individu memiliki kecenderungan berlebihan bermain *online game* dan berpotensi mengalami adiksi bermain *online game*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk mengetahui gambaran adiksi pada pemain *online game*. Subjek yang dilibatkan berjumlah tiga orang yang diambil melalui teknik *purposive*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi serta dianalisis dengan menggunakan teknik eksplikasi data. Berdasarkan analisis data yang didapat seseorang mengalami adiksi bermain online game karena memiliki rasa penasaran yang tinggi untuk mencoba *game* tersebut dan adanya ajakan dari lingkungan pertemanan. Terlalu sering bermain *online game* secara berlebihan akan memberikan dampak pada individu baik secara positif maupun negatif. Dampak dari sisi positifnya adalah *online gamer* bisa mendapatkan teman baru dan pergaulan yang lebih luas, mendapatkan pembelajaran bahasa asing secara tidak langsung, dan bisa menjadikan bermain *online game* sebagai profesi. Sedangkan dari sisi negatif seorang pemain online game bisa mengalami gangguan pola hidup sehingga tidak teratur, pendidikan yang sedang ditempuh juga terganggu sehingga tidak selesai tepat waktu, serta kedekatan hubungan dengan orang tua pun mengalami gangguan.

**Kata kunci:** internet, *online game*, adiksi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan era globalisasi banyak memberikan pengaruh yang dirasakan dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan masyarakat di dunia. Salah satu yang dapat dirasakan adalah kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat. Teknologi informasi yang dimaksud dalam hal ini yaitu *internet*. *Internet* adalah komunikasi yang dilakukan melalui komputer. *Internet* berisikan ribuan jaringan komputer yang memudahkan untuk terhubung ke seluruh dunia, sehingga *internet* menyediakan informasi yang tak terhingga.

Lebih dari setengah masyarakat Indonesia kini telah terhubung dengan *internet*. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan *Internet* Indonesia (APJII) pada tahun 2016 menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung dengan *internet* dari total jumlah penduduk Indonesia sebanyak 256,2 juta orang. Hal tersebut menunjukkan adanya kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna *internet* pada tahun 2014 yang berjumlah 88 juta pengguna. Data survei tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata pengguna *internet* di Indonesia menggunakan *gadget* dan komputer, karena sudah banyak diproduksi sehingga dapat dimiliki dengan mudah. Berikut hasil dari survei yang didapat dari APJII ([www.tekno.kompas.com](http://www.tekno.kompas.com)) :



Tabel 1. Jumlah pengguna *internet* menggunakan *gadget* dan komputer

Jumlah pengguna <i>internet</i>	Jenis perangkat yang digunakan	Presentase (%)
67,2 juta orang	<i>Gadget</i> dan komputer	50,7%
63,1 juta orang	<i>Gadget</i>	47,6%
2,2 juta orang	Komputer	1,7%

Internet melahirkan adanya media sosial yang kini diminati oleh masyarakat seperti *facebook*, *instagram*, *twitter*, *path*, *BBM*, dan *line* serta adanya *online game*. *online game* sendiri berawal dari adanya *video game* tanpa menggunakan *internet*. *Video game* adalah permainan sebagai media hiburan yang semakin lama kian berkembang. Menurut Anand (dalam Indahtiningrum, 2013) *video game* adalah hal yang dominan karena lebih canggih dan makin beragam dalam beberapa tahun silam. Menurut Mifflin (dalam Indahtiningrum, 2013) permainan yang bermain dengan individu lain atau dengan *bot* (dibuat oleh program) di komputer maupun di *console game*.

Semenjak beberapa tahun silam *online game* mengalami perkembangan pesat, dapat dilihat dari pertumbuhan *game center* di kota-kota besar. *Game center* sendiri berbeda dengan warung *internet* atau yang lebih sering dikenal warnet. *Game Center* merupakan warung internet yang memberikan fasilitas khusus untuk bermain *online game* pada pelanggannya. *Game center* sendiri memiliki pelanggan tetap berbeda dengan warnet yang selalu berganti-ganti pelanggan.

*online game* merupakan salah satu permainan yang harus menggunakan jaringan *internet* dan dimainkan secara *multiplayer* atau lebih dari satu orang pemain. *online game* sendiri belum begitu terkenal layaknya bisnis secara *online*.

Menurut Liga *Game* Indonesia, *online game* berawal dari masuknya *nexia online* yang menciptakan *game* pertama kali dan diproduksi oleh LYTO. LYTO sendiri merupakan perusahaan dan *server* salah satu *game* Indonesia yang bernama *Ragnarok online* (Ramadhani, 2013). *Provider online game* di Indonesia juga sudah sangat banyak seperti PT. Lyto Datarindo Fortuna, PT. Boleh Net Indonesia, PT Playon Interaktif, PT. Megaxus Infotech, PT Kreon Gemscool, Garena Indonesia dan Valve (*provider* luar negeri). Semua perusahaan *provider* tersebut memiliki *game* yang dikembangkan, sebagai contoh perusahaan Valve memiliki *game* yang terkenal di dunia yang dikembangkan yaitu *Game* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu DoTA 2 (*Defense of The Ancients 2*) dan *game* berjenis FPS (*First Person Shooter*) yaitu CS-GO (*Counter Strike –Global Offensive*).

*online game* adalah permainan secara online yang biasanya dimainkan lebih dari satu pemain dimana dalam *online game* individu dapat berinteraksi dengan interaksi lain baik dengan individu yang sudah dikenal ataupun belum dikenal (biasanya berkenalan sebatas *chat online* dan hampir tidak pernah bertemu). *online game* sendiri hanya bisa dimainkan menggunakan *internet* sehingga tidak ada *internet* maka *online game* tidak dapat dimainkan. *online game* merupakan perpaduan dari grafis yang canggih yang memberikan hiburan dan tantangan sendiri, pesan text atau *chatting* untuk berkomunikasi dan menggunakan unsur *server* dan *client*. *Server* merupakan jaringan yang diberikan untuk menyediakan pelayanan administrasi permainan untuk *client* yaitu sebutan untuk pemain. Pada akhirnya *online game* menjadi tempat dimana interaksi dan tempat dimana kegemaran yang sama untuk individu-individu (Turmudzi dan Januar, 2006).

Ada pembagian untuk jenis-jenis *online game* seperti MMORPG (*massively Multiplayer online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer online First Person Shooter*) (Ramadhani, 2013). MMORPG adalah jenis permainan yang jika dimainkan semakin lama pemain bermain maka pemain tersebut semakin kuat. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan *experience* dan perlengkapan untuk bertempur. Selain itu MMORTS adalah jenis permainan seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan musuhnya dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berpikir menyusun strategi yang dipakai. Terakhir, MMOFPS adalah jenis *game* yang biasanya mengandung banyak kekerasan karena disini jenis permainan ini lebih banyak memegang senjata di dalam permainannya seperti *handgun*, pedang, dan senjata api dan senjata tajam lainnya untuk membunuh lawan. Individu yang bermain terlalu banyak berinteraksi dengan *online game* berpotensi mengalami *internet gaming disorder*.

Menurut *American Psychiatric Association* (2013), adiksi perilaku *internet gaming disorder* memiliki simtom yaitu memberi atensi secara penuh terhadap *games internet*, *withdrawal*, *tolerance*, gagal menahan diri untuk bermain, kehilangan ketertarikan terhadap hobi dan hiburan kecuali terhadap *games internet*, terus melakukan meskipun mengetahui konsekuensi, berbohong mengenai waktu menggunakan *games internet*, menggunakan *games internet* untuk melepaskan atau meredakan perasaan negatif, dan kehilangan atau merusak kehidupan karena menggunakan *games internet*.

Penggunaan adiksi *online game* memiliki dampak, baik secara positif maupun negatif. Dampak positif dari *online game* adalah individu dapat memiliki

kreativitas yang baik dan memiliki jalan pemikiran yang lebih tajam untuk mengambil suatu keputusan, dari *online game* juga individu dapat berkomunikasi dengan individu lain yang belum dikenal baik didalam maupun diluar negeri. Selain itu, bermain *online game* dapat meningkatkan kemampuan bahasa dari pemain dilihat dari penambahan kosa kata yang lebih beragam karena komunikasi dapat dijalankan langsung kepada individu yang bersangkutan dan juga dapat dijadikan mata pencaharian. *online game* memberikan pengalaman dan komunikasi yang nyata pada individu lain (Novak dan Levy, 2008).

Salah satu kasus adiksi *gamer online game* yang pernah dialami oleh *gamer profesional* asal Indonesia sebagai mana dilansir dalam *id.techniasia.com* adalah Soedono Samsuoyadi atau yang dikenal dengan nama Sudon. *online game DOTA 2* adalah game yang pertama Sudon mainkan, namun karena terdapat gangguan pada koneksi komputer Sudon mencari *game* baru yang dapat diaplikasikan ke dalam *android* atau *iPad*. Sudon menemukan *game* baru yang bernama *Vainglory game* ini bergenre sama dengan *game DOTA 2* yang dimainkan dikomputer yaitu MOBA.

“Awal mula berkenalan *Vainglory* cuma dari iseng-iseng saja. Saya sebelumnya adalah pemain Dota. Karena berhubung koneksi komputer waktu itu sedang bermasalah, saya mencari di Google “*the best MOBA on iPad*”. Hasil pencarian waktu itu adalah *Vainglory*. Ketika mencoba bermain dua sesi, eh malah main dari jam tujuh malam sampe jam dua pagi”

Sudon sendiri saat ini lebih menekuni *Vainglory* karena menurutnya *game Vainglory* sendiri memiliki kualitas yang hampir sempurna untuk perangkat *portabel* atau *iPad*

“Waktu itu saya memainkan *Clash of Clans*, *Dota 2*, dan *RPG*. Setelah mengenal *Vainglory*, pelan-pelan *game* lain kehilangan daya tariknya di mata saya. Saya rasa *Vainglory* memang memiliki kualitas tersebut karena kualitasnya yang nyaris sempurna diperangkat *portabel*. Alasan menekuni

*Vainglory* karena *game* ini hanya butuh *iPad* dan koneksi *internet* yang bagus. Jadi kamu bisa bermain sambil menunggu antrean, atau saat sedang bengong bisa saja bermain *game* ini. Tidak seperti *game* MOBA di komputer yang sedikit merepotkan”

Sudon sendiri memiliki kesan sendiri dalam *game* yang ditekuninya.

Sudon juga melakukan review dari permainan yang sudah berlalu seperti mereview *hero*, *skill*, *item*, dan *build* pada *game*. *Hero* sendiri merupakan tokoh atau karakter yang ada di dalam *game*, *item* merupakan bahan tambahan untuk digunakan kepada karakter, *skill* adalah kekuatan yang dimiliki oleh karakter dan *build* merupakan senjata yang akan dipakai oleh karakter

”Pengalaman paling berkesan bagi saya adalah waktu awal-awal bermain *Vainglory*, di awal bermain *game* saya sering bermain *solo*. Ketika bermain *solo* kalah terus, jengkel juga. Pelan-pela saya pelajari kenapa saya bisa kalah, *review hero*, *item*, *skill*, cara bermain, lihat *video replay*, tes *build*, eh lama-kelamaan peringkat saya pelan-pelang naik. Saya ingat dalam waktu tiga bulan berhasil mencapai salah satu peringkat tertinggi dalam *Vainglory*, yaitu Pinnacle of Awesome. Pengalaman kedua itu sat bergabung kedalam *guild*. Dulu yang membuat *guild* itu orang Indonesia juga. Isi *guild* itu awalnya para pemula semua. Karena sering bersama-sama dan kompal, akhirnya kami berhasil memenangkan salah satu turnamen *Vainglory*. Lalu hadianya adalah kaus dan *merchandise* dari jepang. Lumayan, waktu itu yang dapat *merchandise* sebanyak enam orang”.

Sudon mendapatkan kesan dan bisa mendapatkan gelar juara seperti itu karena mendalami dan mempelajari *game* yang dimainkan dan terus berlatih yang menghabiskan waktu delapan jam sehari bahkan bisa 45 jam dalam seminggu hanya untuk bermain *Vainglory*.

“Wah latihannya cukup berat sewaktu di Korea Selatan. Butuh latihan hingga delapan jam sehari. Kalau ditotal, bisa mencapai 45 jam seminggu. Sewaktu sedang tidak ada *tourney*, waktu bermainnya bisa empat jam sehari. Untuk metode latihan, jika menang kami akan *review* kembali pertandingan apakah ada kesalahan. Sewaktu kalah, kemudian diskusi panjang bersama tim”.

Sudon menjadikan *gamer* sebagai profesinya karena kecintaannya terhadap *game Vainglory* dan memutuskan untuk berhenti dari profesi sebelumnya.



“Alasan memutuskan jadi *gamer profesional*, pertama karena penghasilannya. Bayangkan saja, melakukan sesuatu yang kamu suka, dan dibayar lagi. Apalagi *Vainglory* pelan-pelan mulai ada nama. Hadianya kalau menjadi juara pertama pun cukup besar, tapi ini apabila ikut pertandingan internasional saja. Kalau pertandingan dalam negeri, hadiahnya masih tutup mata. Hahaha. Pekerjaan sebelum jadi *gamer profesional*? Saya dulu salah satu manajer di perusahaan konstruksi. Akhirnya saya memutuskan untuk berhenti karena saya jatuh cinta dengan *game* ini” (id.techinasia.com).

Akan tetapi, dampak negatif dari *online game* biasanya mengesampingkan sosialisasi dengan orang disekitarnya dan kurangnya kepekaan terhadap lingkungan disekitarnya, lebih *introvert*, dan lebih menyendiri. *online game* yang digunakan secara berlebihan dengan intensitas waktu yang tinggi dapat menyebabkan individu menjadi kecanduan/adiksi (Henry, 2010). Individu yang menggunakan *online game* secara berlebihan atau adiksi digambarkan dengan individu yang memiliki intensitas tinggi dalam keterkaitan di dalam *Game* dan tidak memperdulikan sekitarnya (Widyanto dan Griffiths, 2007).

Salah satu kasus adiksi *gamer online game* yang pernah dialami oleh seorang yang bernama Keiji Goh berasal dari Urbegizmo, Jepang. Keijo Goh mengakibatkan dua orang lansia yang ingin menyebrang jalan tewas karena kelalaiannya dalam berkendara. Kecelakaan terjadi akibat Keijo terlalu fokus bermain *Pokemon Go* sehingga meangkibatkan Keijo tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya walaupun Keijo tahu bahwa akan ada dua orang lansia ingin menyebrang. *Pokemon Go* sendiri merupakan *online game* yang diaplikasikan melalui *android* atau *handphone*.

“Saya sedang bermain *Pokemon Go* ketika menyetir, saya tahu mereka sedang menyebrang. Namun saya tidak akan menyangka kejadiannya bakal jadi seperti ini” ([www.tekno.liputan6.com](http://www.tekno.liputan6.com)).

Selain kasus di atas, terdapat kasus lain terkait dengan adiksi *gamer online game* yaitu kasus yang dialami oleh Rustam dari Rusia. Penyebab kasus Rustam

berawal dari kecelakaan yang dialaminya. Selama masa penyembuhan Rustam mengisi waktunya dengan bermain *online game DOTA 2* yang menghabiskan waktu bermain selama enam jam sehari. Kegiatan itu sudah menjadi rutinitasnya selama 22 hari secara terus menerus, akan tetapi kegiatan bermain *game* tersebut mengakibatkan Rustam meninggal dunia karena mengalami penyakit *Deep Vein Thrombosis* yaitu penggumpalan darah pada kaki yang tidak pernah digerakan dalam waktu lama (BeritaTeknologi.com). Biasanya dalam kasus seperti itu media lebih sering menyoroti kematian bermain *video game* karena luka ataupun karena sakit akibat bermain *game*. (Wong dan Hodgins, 2013)

Kebanyakan penelitian yang dilakukan pada *gamer* hanya membahas tentang dampak negatif dari seseorang yang bermain *game*. Peneliti memiliki pandangan lain bahwa mayoritas sesuatu yang memiliki sisi negatif juga memiliki sisi positif. Hal tersebut yang mendasari penelitian ini, yaitu mencari tahu gambaran *online gamer* dalam menjalani kehidupannya dan dampak positif yang diperoleh.

## **B. Relevansi Penelitian**

Relevansi yang dilakukan peneliti ini yaitu mengkaji secara khusus tentang gambaran *online gamer* baik secara positif maupun negatif. Sehingga diharapkan bisa menjadi sumbangan pemikiran dan bahan pertimbangan bagi individu-individu yang ingin dan mendalami *online gamer*

## **C. Pertanyaan penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana gambaran seseorang yang

bermain *online game* dan faktor apakah yang membuat seseorang menjadi mengalami adiksi bermain online game

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana gambaran seorang *online gamer* dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari, baik dampak positif maupun dampak negatif.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemikiran dan menambah sumber referensi dalam mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu penelitian ini dapat diharapkan memperkaya bidang disiplin ilmu psikolog, khususnya psikologi sosial yang meneliti gambaran adiksi pemain *online game*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi *online gamer***

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang berguna bagi *gamer online* untuk lebih mengontrol waktu untuk tidak hanya digunakan bermain *game* saja.

###### **b. Bagi orangtua**

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan pada orangtua dengan anak yang berperan sebagai *gamer online*, bagaimana orangtua dapat mengontrol anak dan tidak meninggalkan tanggung jawab utamanya.