

## **ABSTRAK**

### **HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA KOMUNITAS GAME INGRESS DI BANDUNG**

Oleh :

**Zelin Eka Septia**

**15010113120001**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

## **ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online pada komunitas game ingress di Bandung. Intensitas bermain game online adalah banyak atau seringnya seseorang bermain permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet secara berulang. Kecerdasan emosional adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam mengendalikan perasaan diri maupun orang lain dan menyalurkannya secara produktif dan efektif serta mampu menyelesaikan konflik yang ada. Populasi penelitian yaitu komunitas game ingress di Bandung, dengan karakteristik subjek penelitian yaitu berjenis kelamin laki-laki, usia 18-40 tahun, sudah bermain minimal 3 bulan. Sampel penelitian ini berjumlah 140 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling*. Pengumpulan data menggunakan skala kecerdasan emosional (27 aitem valid dengan koefisien reliabilitas 0,897) dan skala intensitas bermain game online (42 aitem valid dengan koefisien reliabilitas 0,937). Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online dengan koefisien korelasi antar variabel sebesar 0,443. Semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain game online, dan sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi intensitas bermain game onlinenya. Kecerdasan emosional memberikan sumbangan efektif terhadap intensitas bermain game online sebesar 19,7%.

Kata Kunci: kecerdasan emosional, intensitas bermain game online, komunitas game ingress

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, kita tidak dapat menutup mata terhadap perkembangan teknologi yang ada. Teknologi mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia saat ini, dengan adanya teknologi manusia bisa saling berinteraksi satu sama lain dengan mudah. Teknologi yang sangat populer saat ini adalah internet. Hampir seluruh aspek kegiatan di dunia nyata bisa dilakukan di internet, seperti olah raga, politik, hiburan dan lain sebagainya. Hal ini sudah dapat dirasakan oleh siapapun, mulai dari anak-anak hingga lansia. Penggunaan internet oleh masyarakat tentunya beragam, mulai dari mencari berbagai macam informasi, untuk saling berkomunikasi dengan kerabat jauh, bahkan untuk mencari hiburan, salah satunya dengan bermain *video game*.

Semakin berkembangnya zaman dan teknologi membuat kita semakin mudah dalam mengakses dan mendapatkan apa yang kita inginkan melalui internet, bahkan dari perangkat ponsel sekalipun. Pada saat individu ingin memainkan sebuah *game*, mereka tidak perlu membeli kaset *game*, karena aplikasi *game* tidak hanya berasal dari konsol *game* seperti *Play Station* (PS) ataupun *gamebot*. Pada saat ini banyak aplikasi *game* yang bisa di dapat dengan cara di-*download* pada *play store* melalui perangkat *smart-phone*. Hal ini terbukti jika membuka aplikasi *play store* yang ada

di *smart-phone* maka akan ditemukan berbagai jenis *game* yang bisa di-*download* dan dimainkan.

Saat ini teknologi sudah semakin berkembang. *Video game* yang berkembang tidak hanya *video game* yang dimainkan oleh satu orang, akan tetapi saat ini bermunculan *game online* yang dapat dimainkan bersama bahkan dengan orang yang belum dikenal sebelumnya. Adanya interaksi yang terjadi antara pemain yang dapat mengarah keterbentuknya suatu komunitas *game online*. Hal ini senada dengan pendapat Young (2009) yang mengemukakan bahwa *game online* dapat berbentuk permainan petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan dan tingkatan-tingkatan tertentu. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk bermain bersama-sama, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri baik dalam dunia maya maupun dunia nyata.

Aplikasi *game* biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan stress ketika seorang individu mengalami banyak tekanan. Menurut Young (2009) bermain *game online* membuat pemain merasa senang, karena mendapat kepuasan psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai, dan bahagia. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat para pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

*Game online* adalah sebuah layanan permainan (*game*) yang memberikan beragam pilihan yang dapat dimainkan secara bersama-sama bahkan tanpa batas ruang sekalipun (Kristianto dalam dewandari, 2008). Young (2009)

mengemukakan bahwa *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung diwaktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Hal yang serupa juga dikemukakan oleh Adam & Rollings (2010) bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

*Game online* menjadi favorit berbagai kalangan. Peminatnya bukan hanya anak-anak dan kaum muda, tapi juga kalangan dewasa. *Survei Enciety Business Consult* (EBC) awal 2017 mengungkapkan, *game online* tidak hanya di gemari kelompok generasi Z (lahir 1995-2010) atau generasi Y (lahir 1981-1994) saja, tapi juga sebagian generasi X (lahir 1969-1980). Berdasarkan 200 responden, sekitar 14% pemain termasuk kelompok generasi X (Ardianto, 2017). *Game online* membuat pemain lebih banyak berkomunikasi virtual, sehingga dapat menurunkan interaksi langsung dalam dunia nyata.

Setiap tahun jumlah *gamers* terus bertambah. Apalagi dengan keberadaan *game online* semakin mendongkrak pertumbuhan *gamers* di negara kita. Hasil *persentase netter* yang bermain *game online* meningkat tiap tahunnya, dari 45% pada 2014 menjadi 53,18% pada 2016. Aktifitas *game online* menempati peringkat kedelapan dari aktivitas *netter* saat mengakses internet setelah *e-mail*, *video streaming*, *chatting/messaging*, *upload*, *social networking*, *browsing* dan *download*. Fakta ini menunjukkan jika perkembangan dunia *game* yang beralih kepada sistem *online* dan berhasil memunculkan budaya baru berupa *Digital Social*

*Gaming*. Survei juga menunjukkan ada sekitar 54% *gamers* di Surabaya yang masih bermain *game* konsol, sedangkan *game online* dimainkan 100% *gamers*. *Game* konsol yang dimainkan didominasi versi lama, yaitu *play station 3* dan *play station 2* (Ardianto, 2017).

Salah satu *game online* yang masih memiliki banyak peminat adalah *Ingress*, yaitu sebuah *game* yang dikembangkan oleh *Niantic labs* yang awalnya bekerja sama dengan *google*. *Ingress* merupakan *game* yang menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai basis permainannya. *Game augmented reality* merupakan *game* yang menampilkan dunia sebenarnya, artinya yang dilihat pemain *game* pada layar ponselnya sama dengan yang ada di dunia nyata. Dalam permainan *ingress* hanya ada dua kubu yaitu *enlightened* dan *resistance*. Pada *game* ini tugas pemain adalah berebut benda yang di sebut portal. Portal dalam *game* ini adalah sebuah lokasi yang diunggah oleh pemain kepada *Niantic labs* untuk disetujui.

Pemain juga dituntut untuk bersosialisasi dan berkolaborasi dengan pemain lain dalam timnya. Hal ini yang didorong oleh *Niantic labs* dengan membuat rangkaian *event* rutin yang mengumpulkan banyak pemain di satu kota untuk bermain bersama dalam sebuah ruang terbuka yang luas dan biasa disebut dengan *XM Anomaly* atau ringkasnya *Anomaly* (Brata dkk, 2015). Banyak pemain yang menghabiskan waktu dan uang yang tak terhitung untuk *game online* ini. Pada *Anomaly*, Kubu *Enlightened* dan *Resistance* akan berperang, merebut dan mempertahankan kendali portal untuk memperoleh poin tertinggi. Kubu yang berhasil memenangkan rangkaian *event* akan mendapat keuntungan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pemain *game Ingress*, didapatkan informasi bahwa pemain *Ingress* tertarik untuk bermain *Ingress* karena *game* tersebut membuat pemain merasa tertantang dengan tahapan-tahapan yang ada disetiap tingkatan *game* tersebut, karena merasa tertantang tersebut pemain termotivasi untuk bermain *game* tersebut hingga lupa dengan waktu seperti, waktu makan, kurangnya waktu untuk istirahat dan boros untuk memenuhi kebutuhan *game*. Kebanyak pemain *Ingress* mengatakan bahwa *game* ini sangat menarik karena dapat menambah kenalan, serta dapat bertukar informasi. Hal ini membuat para pemain *ingress* membentuk komunitas *Ingress*, seperti *R024* yaitu komunitas *Resistance Semarang*, *Enlightened Bandung*, dan lainnya.

Komunitas pemain *Ingress* tersebut bertujuan untuk menjadi wadah pertemuan antara sesama pemain. Hal ini senada dengan pendapat Young (2009) yang mengemukakan bahwa *game online* dapat berbentuk permainan petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan dan tingkatan-tingkatan tertentu. Hal ini juga menjadi alasan dibentuknya komunitas *Ingress*. Komunitas menjadi wadah untuk saling berinteraksi baik itu membahas tentang strategi bermain maupun bertukar informasi.

Kemudahan mengakses segala bentuk informasi serta hiburan di internet membuat individu dengan mudah mengakses *game online* dari berbagai website, sehingga hal tersebut yang menjadi daya tarik untuk bermain *game online*. Seseorang yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ada beberapa kasus yang disebabkan oleh

bermain *game online*, seperti ditemukan sesosok mayat yang diduga tergelincir saat mendapatkan *monster virtual* dari *game* tersebut (Radityo, 2016). Selain itu seorang pemain *game* asal Taiwan ditemukan meninggal karena kelelahan setelah tiga hari berturut-turut bermain *game* (Fajarini, 2015). Pada *game ingress*, pemain asal Brazil tewas tertabrak bus pada tahun 2014 ketika sedang asyik menjalankan misi permainan *ingress* (Jaelani, 2017).

Individu yang mengalami kecanduan *game online* tentunya memiliki intensitas bermain *game* yang tinggi. Menurut Gulo (2002) *intensity* atau intensitas adalah 1) Besar atau kekuatan suatu tingkah laku; 2) Jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indera; 3) Ukuran fisik dari energi atau data indera. Menurut Chaplin (2006) Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecermelangan suatu warna, atau suatu bunyi, kekuatan tingkah laku atau pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional, kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.

Menurut Griffiths dkk (2004) intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu. Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara online (Kartini, 2016). Durasi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* semakin lama akan semakin bertambah agar individu mendapat efek perubahan dari perasaan, dimana setelah bermain internet atau *game online* individu merasakan

kenyamanan dan kesenangan (Young, 1998). Sebaliknya, individu biasanya akan merasa cemas atau bosan ketika bermain *game online* di tunda atau diberhentikan. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah banyak atau seringnya seseorang bermain permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet secara berulang.

Adam & Rollings (2010) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* yaitu, gender, kondisi psikologis, dan jenis *game*. Ketagihan bermain *game online* mempunyai beberapa dampak yang sangat buruk baik itu dari segi sosial, psikis, maupun secara fisik (Soleman dalam Dewandari, 2013). Dilihat dari dampak sosial ialah hubungan dengan keluarga menjadi renggang akibat terlalu sering bermain *game online*, pergaulan menjadi monoton dikarenakan hanya terpaku dengan satu layar, dan juga keterampilan sosial menjadi berkurang. Hal ini senada dengan hasil penelitian Budhi (2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online*, artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah intensitas bermain *game online*.

Dilihat dari segi dampak psikis yang bisa terlihat dari berkurangnya fokus seseorang dikarenakan terlalu sering memikirkan *game online*, serta acuh tak acuh terhadap dunia sekitar, sedangkan secara fisik dampak tersebut sangat nyata yaitu terkena paparan cahaya radiasi. Selain itu kesehatan akan berkurang akibat begadang serta berat badan akan turun akibat lupa makan. Hal ini senada dengan penelitian Dewi (2014) yang menyatakan terdapatnya hubungan negatif yang

sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial.

Pada interaksi sosial, kecerdasan emosional sangat dibutuhkan dalam berhubungan dengan orang lain. Menurut Casmini (dalam Misnawati, 2016) kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan emosi dirinya dan orang lain, membedakan satu emosi dengan lainnya dan menggunakan informasi tersebut untuk menuntun proses berpikir dan berperilaku seseorang. Goleman (2016) mengatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Menurut Patton (dalam Misnawati, 2016) kecerdasan emosional adalah dasar-dasar pembentuk emosi yang mencakup keterampilan-keterampilan seseorang untuk mengadakan implus-implus dan menyalurkan emosi yang kuat secara efektif.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Goleman (2016) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan emosional yang meliputi kemampuan diri, mampu bertahan menghadapi frustrasi, mampu mengendalikan implus, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, berempati dan membina hubungan yang baik dengan individu lain. Dilihat dari penelitian Putra (2016) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif signifikan antara kecerdasan

emosional dengan intensi agresi pada siswa, semakin tinggi kecerdasan emosional, maka semakin rendah intensi agresi pada siswa dan sebaliknya.

Goleman (2016) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan non keluarga, terkait dengan lingkungan sekolah dan masyarakat, teman-teman sebaya dan aktifitas sehari-hari, misalnya bermain *game online*. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional akan mampu mengendalikan implus dan memotivasi dirinya.

Berdasarkan penjelasan dan fenomena diatas salah satu faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* adalah kondisi psikologis, hal ini salah satunya dapat di pengaruhi oleh lingkungan. Perkembangan teknologi dan lingkungan membuat pemain *game online* menjadi tertarik untuk bermain *game online*. Pemain *game online* yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi di harapkan akan dapat memahami serta melakukan tindakan yang positif mengenai perasaan yang timbul dalam dirinya. Oleh karena itu berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti terkait “ Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain *Game online* Ingress pada Komunitas Ingress”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah, apakah ada hubungan kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online* pada komunitas ingress?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris mengenai ada tidaknya hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online* pada komunitas *game ingress* di Bandung.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan pengembangan dalam bidang Psikologi Sosial.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi komunitas *ingress*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang intensitas bermain *game online* pada komunitas.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk menjadi referensi pendukung bagi penelitian selanjutnya.

