

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu bentuk dari kemajuan teknologi adalah internet. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online* (Hardiyansyah & Dian, 2016).

Dijelaskan oleh Young (Kurniawan, 2017) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara *online* dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Dijelaskan oleh Masya & Candra (2016) ada berbagai jenis bentuk tipe *game online*, diantaranya adalah First Person Shooter (FPS). *Game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamernya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Yang kedua adalah Real-Time Strategy. Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi

permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya 1 karakter saja. Yang ketiga adalah Cross-Platform Online. Ini adalah jenis *Game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda. Yang keempat adalah Browser games. Merupakan *game* yang dimainkan pada *browser* seperti *firefox*, *opera*, *IE*. Kemudian yang kelima adalah Massive Multiplayer Online Games (MMO). Ini adalah jenis *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

Dihya & Oedojo (2021), menyatakan Indonesia termasuk dalam salah satu negara dengan tujuan pemasaran *game online* terbesar di dunia. Berdasarkan data statistik Kementerian Komunikasi dan Informasi, jumlah aktivitas pengguna internet untuk keperluan bermain *game*, mengunduh *video game*, ataupun komputer *game* pada tahun 2016 sebanyak 44,10%.

Dilansir dari Kompas.com pada tanggal 10 Oktober 2020, pada akhir bulan September 2020, sebuah perusahaan *game* asal China, Mihoyo merilis sebuah *game role-playing* (RPG) terbarunya, Genshin Impact. Genshin Impact adalah sebuah *game open-world* yang mengharuskan pemainnya mengeksplorasi berbagai tempat. *Game* tersebut langsung di *download* oleh banyak *gamers* karena kualitas dari grafiknya yang sangat memukau dan ketersediaannya di banyak *platform* (Android, iOS, PC, dan juga PS4). Tidak hanya kualitas dari grafiknya saja yang tinggi, *game* tersebut juga menyuguhkan *story quest* dan

berbagai *Event* yang sangat bagus untuk diikuti sehingga membuat pemainnya tidak mudah merasa bosan.

Dilansir dari Hitekno.com pada tanggal 16 Februari 2021, Persoalan kecanduan game memang jadi permasalahan yang dikeluhkan orang tua. Seperti dalam curhatan ibu yang mengaku anaknya tergila-gila akan Genshin Impact. Ibu ini menyampaikan lewat komentar sebuah diskusi online atau webinar edukasi game online. Ia curhat bagaimana kelakuan anaknya dan apa yang dilihat dari game tersebut. Ibu ini menceritakan bagaimana kelakuan anaknya yang kecanduan game Genshin Impact, bahkan sampai melakukan tindakan tak terduga. Yakni sampai menjilati layar dengan karakter game ini di dalamnya.

Dalam sebuah berita dari Kompas TV pada 6 Januari 2022, pria di Singapura bernama Lim kaget setelah diberitahu memiliki hutang kartu kredit. Nilai hutang dari Lim yang juga merupakan seorang ayah mencapai USD 20 ribu atau setara Rp 286 juta. Utang sebanyak itu dipakai untuk melakukan 89 transaksi misterius di dalam game online Genshin Impact. Setelah ditelusuri, ternyata menumpuknya tagihan utang di kartu kredit Lim merupakan ulah putrinya yang masih berusia 18 tahun.

Seperti hal lain, bermain *game* juga dapat memberikan pengaruh baik dan buruk. Dampak positif bermain *game* menurut laporan Miranda, Waluyanto & Zacky (Khairiah dkk, 2019) antara lain adalah meningkatkan kemampuan

koordinasi antara otak, tangan dan mata sekaligus melatih kemampuan dan kecepatan masing-masing organ ini, meningkatkan kemampuan Bahasa dan membaca, serta dapat digunakan untuk membantu perkembangan anak autis. Rahma & Lestari (Khairiah dkk, 2019) juga menyebut meningkatnya keterampilan strategi dan kemampuan bahasa asing sebagai dampak positif bermain *game*.

Ariantoro (Khairiah dkk, 2019) menjelaskan bahwa dampak positif tentu saja dapat diperoleh jika *game* dimainkan sewajarnya. Namun di sisi lain ada pula dampak negative yang dapat terjadi pada mereka misalnya tidak lagi memiliki skala prioritas, menjadi malas belajar, lupa waktu, boros, mengabaikan keadaan sekitar, adiksi (*addict*) dan perilaku negatif lainnya.

Menurut *World Health Organization* (Jaya, 2018) seseorang yang adiksi *game online* akan memiliki pola perilaku bermain yang begitu parah, sehingga mengakibatkan terganggunya fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan dan bidang penting lainnya. Ghuman & Griffiths (2012) juga menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Ditambahkan oleh Chou, Condrón, & Belland (Rosi, Yolivia, & Yosi, 2017) mengatakan bahwa adiksi

bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu

Snehandu (Dihya & Oedojo, 2021), menyatakan bahwa perilaku adiksi bermain *game online* disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Perilaku merupakan fungsi dari *behaviour intention* (niat), *social support* (dukungan sosial), *accessibility of information* (akses informasi), *personal autonomy* (otonomi pribadi), dan *action situation* (situasi yang mendukung aksi). Faktor internal ditunjukkan dengan variabel *behaviour intention* (niat) dan *personal autonomy* (otonomi pribadi). Sedangkan faktor eksternal ditunjukkan dengan variabel *social support* (dukungan sosial), *accessibility of information* (akses informasi), dan *action situation* (situasi yang mendukung aksi).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada beberapa player *Genshin Impact* diketahui bahwa subjek yang berinisial "A" mengatakan bahwa dia sangat menyukai permainan *Genshin Impact*. Subjek dari awal memang orang yang sangat suka bermain berbagai macam *game*. Subjek mengetahui *game* ini karena *game* tersebut cukup *hype* pada awal perilisannya. Subjek mengatakan bahwa ia sangat menyukai permainan tersebut karena terdapat banyak karakter yang cantik. Selain itu *story* dan grafik yang diberikan juga cukup membuat subjek tertarik. Selain itu, di dalam *game* juga terdapat fitur *coop* yang mana subjek dapat berinteraksi dengan pemain lain. Subjek yang sering diajak bermain bersama temannya membuat subjek makin betah bermain *game* tersebut.

Subjek mengatakan bahwa dia merasa tidak bisa lepas dari *game* tersebut dan merasa ada yang kurang jika belum memainkan *game* tersebut. subjek bahkan sering begadang sampai tengah malam hanya untuk memainkan *game* tersebut. subjek juga terkadang sampai lupa mengerjakan tugas sekolahnya jika ia sedang keasikan bermain *game* tersebut. subjek merasa bahwa dia sulit mengontrol waktu bermainnya saat memainkan *game* tersebut. dalam sehari setidaknya Subjek biasa memainkan *game* tersebut selama 4-5 jam dan yang paling lama adalah sekitar 8 jam. (Selasa, 24 Agustus 2021)

Kemudian wawancara yang dilakukan pada subjek berinisial "T" mengatakan bahwa dia cukup menyukai *game* Genshin Impact. Awal dia memainkan *game* tersebut adalah karena teman-temannya yang juga memainkan *game* tersebut. awalnya ia tidak ada niatan untuk memainkan *game* tersebut, namun karena pengaruh dari semua teman-temannya yang memainkan *game* itu akhirnya ia pun juga ikut memainkannya. Meskipun awalnya ia tidak ada niatan memainkan *game* tersebut, namun pada akhirnya subjek merasa suka dengan *game* tersebut. hal yang paling disukai subjek dari *game* tersebut adalah ketika mengeksplorasi map bersama dengan teman-temannya. Dalam sehari subjek biasanya memainkan *game* tersebut selama 3-5 jam bersama dengan teman-temannya. Karena saking sukanya dengan *game* tersebut subjek jadi sering begadang dan terkadang bisa sampai lupa makan karena keseruan bermain *gamenya*. (Kamis, 26 Agustus 2021)

Lalu wawancara yang dilakukan pada subjek berinisial “R” mengatakan bahwa ia menyukai *game* Genshin Impact. Awal subjek memainkan *game* Genshin Impact adalah karena kebosanan selama masa pandemi. Selama sekolah diliburkan karena pandemi subjek menghabiskan waktunya dengan memainkan *game* tersebut. Karena dirasa sangat mengasikkan, subjek pun akhirnya membuat 2 buah akun untuk *game* tersebut. hal yang paling disukai subjek dari *game* tersebut adalah karena grafiknya yang sangat bagus. Karena saking asiknya bermain *game*, subjek jadi sering lupa dengan tugas sekolahnya.

Dalam sehari setidaknya subjek bisa memainkan *game* tersebut selama 5 jam dan bahkan lebih. Namun pada titik tertentu, subjek sempat merasa sedikit mulai bosan karena sering bermain sendirian. Kemudian subjek mendapatkan beberapa teman untuk bermain. Subjek sering diajak bermain bersama oleh teman-temannya tersebut. Karena hal itulah subjek tetap aktif memainkan *game* tersebut. Ia bahkan lebih sering aktif dari pada saat ia bermain sendirian. (Kamis, 26 Agustus 2021)

Ada faktor internal dan eksternal yang sangat mempengaruhi seseorang terhadap adiksi sebuah *game*. Menurut Masya & Candra (2016) menyatakan bahwa salah satu penyebab adiksi *game online* adalah Konformitas. Iqbal (2020) menyatakan bahwa Adiksi *game* dapat disebabkan dari konformitas dikarenakan individu merasa dirinya terbantu di dalam *game* dan teman sebayanya memiliki kemampuan yang bagus ketika bermain *game*, sehingga membuat individu dapat

bergantung dengan temannya dan sering memenangkan pertandingan pada akhirnya menyebabkan individu tersebut menghabiskan waktu bersama teman saat bermain *game*.

Dalam sebuah penelitian yang ditulis oleh Iqbal (2020) dalam judul “Kontribusi Konformitas Terhadap Adiksi *Game Online* Pada Mahasiswa Yang Bermain *Game Online X* Di Kota Padang” menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara konformitas terhadap adiksi *game online*. Yang artinya semakin tinggi tingkat konformitas maka semakin tinggi juga tingkat adiksi. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah konformitas semakin rendah tingkat adiksi.

Selain faktor eksternal, ada faktor internal yang juga dapat menyebabkan kecanduan *game online*. Masya dan Candra, (Putri & Prasetyaningrun, 2018) mengatakan bahwa tingginya tingkat bermain *game online* dapat terjadi karena kurangnya *self-control* dalam diri individu sehingga kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *gameonline* secara berlebihan. Hal ini juga selaras dengan pendapat Nuhan (Putri & Prasetyaningrun, 2018) Tingginya intensitas bermain *game online* di Indonesia membuat para pemainnya menjadi pecandu *game online* dan mengabaikan serta melupakan kegiatannya sehari-hari guna dapat bermain *game* secara terus menerus.



Dalam penelitian yang ditulis oleh Putri & Prasetyaningrun (2018) dalam judul “*The Relationship Between Self-Control With Intensity Of Playing Game Online On The School Children*” menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game*. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa semakin tinggi kontrol diri anak-anak maka semakin rendah intensitas bermain *game online* mereka. Serta sebaliknya semakin rendah kontrol diri yang anak-anak miliki maka semakin tinggi tingkat intensitas bermain *game online* pada anak-anak.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disebutkan diatas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam hal tersebut melalui penelitian tentang “Hubungan Konformitas Dan kontrol diri Terhadap Adiksi *Game* pada *Player Genshin Impact*”.

### **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empirik hubungan Konformitas dan kontrol diri Terhadap Adiksi *Game* Pada *Player Genshin Impact*.

### **C. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis kepada berbagai pihak. Adapun manfaat ini sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu psikologi terutama dalam bidang psikologi klinis berkaitan dengan hubungan konformitas dan kontrol diri dengan adiksi *game*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Subjek

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi mengenai hubungan konformitas dan kontrol diri dengan adiksi *game*.

### b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji bidang yang sama guna menyempurnakan hasil penelitian ini.