

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Memasuki era informasi dan globalisasi dimana seluruh dunia dapat terhubung dengan cepat dan mudah melalui internet, muncul berbagai inovasi yang seringkali tak diduga oleh sebagian besar masyarakat dunia; tak terkecuali di bidang hiburan dan permainan digital, atau yang biasa disebut *Video Game*.

*Video Game* adalah salah satu media hiburan dengan tingkat inovasi dan perkembangan yang tercepat. Komersialisasi penuh atas media hiburan ini membuat perkembangan industri dan teknologi *Video Game* berkembang dengan sangat pesat, paralel dengan teknologi *Visual Effects*, *3D rendering*, dan berbagai *hardware* yang semakin murah dan mudah dijangkau oleh khalayak umum sekalipun. Dengan terobosan inovasi visual dan moda permainan yang sangat cepat dan fleksibel, membuat media hiburan ini begitu digemari oleh begitu banyak orang. Tercatat pada sebuah survey yang dilakukan pada orang dewasa di Amerika Serikat pada tahun 2001 Barke', Nyenhuis, Voigts, Gehrke, Kroner-Herwig (2013), hampir dari setengah (49%) partisipan adalah pemain *game*. Mengikuti perkembangan teknologi yang membuat semakin murah dan terjangkau media hiburan ini, dapat diprediksi bahwa *game* dapat menyentuh kalangan masyarakat yang jauh lebih luas dalam beberapa dekade atau bahkan beberapa tahun ke depan. Bisa dibayangkan, *video game* akan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari masyarakat dunia di masa depan, terintegrasi dengan segala celah di setiap tatanan sosiokultural masyarakat, lengkap dengan berbagai efek positif dan negatifnya.

Meskipun terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa bermain *game* dapat meningkatkan perkembangan positif di berbagai area perkembangan psikologis, seperti kognisi (Colzato, Van Leeuwen, Van Den Wildenberg, & Hommel, 2010), *mood* positif (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009), *physical*

*well-being* (Agmon, Perry, Phelan, Demiris, & Nguyen, 2011), dan perilaku prososial (Gentile dkk., 2009), terdapat pula beberapa kekhawatiran tentang paparan *game* terutama pada remaja dan dewasa muda. Fenomena ini, sayangnya, masih menjadi bahan perdebatan para ahli, karena minimnya konsensus terhadap definisi dan istilah yang bisa digunakan secara global, sehingga banyak peneliti menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk menjabarkan fenomena ini, di antara lain ‘*Excessive Gaming*’, ‘*Problematic Gaming*’, atau ‘*Internet Gaming Disorder*’. Sebab belum adanya definisi spesifik yang ditentukan, dan menurut hasil penelusuran melalui berbagai penelitian dan jurnal yang ada, peneliti menyimpulkan bahwa ketiga istilah tersebut merujuk kepada satu fenomena yang serupa, meskipun ada sedikit perbedaan fokus di setiap penelitian yang disebabkan oleh interpretasi atau pengajuan kontribusi peneliti tersebut dalam kasus yang masih belum jelas ini.

Bermain *game online* secara berlebihan dapat diasosiasikan sebagai bentuk kecanduan behavioral, terutama pada pemain yang rentan terkena gangguan mental. Menurut DSM-V, *Internet Gaming Disorder* (IGD) terdaftar pada seksi 3 sebagai kondisi yang memerlukan riset lebih lanjut dan merujuk pada “Penggunaan internet untuk bermain *game* secara intens dan terus-menerus (8-10 jam waktu bermain per hari, dan setidaknya 30 jam per minggu), seringkali dengan orang lain, hingga terjadi *distress* atau *impairment* klinis yang signifikan” dalam periode lebih dari 12 bulan (APA, 2013, p. 795). *Internet Gaming Disorder* telah dijabarkan oleh para peneliti sebagai kecanduan karena memiliki ciri yang mirip dengan kecanduan secara umum, terutama *pathological gambling* (kecanduan judi), seperti ketagihan, modifikasi mood, toleransi, penarikan diri, konflik interpersonal dan intrapsikis, dan relapse (Griffiths, 2005; Poli, 2017). Juga telah diasosiasikan dengan *loneliness*, rendahnya *self-worth*, *social skills* dan *social acceptance* yang rendah, *wellbeing* yang memprihatinkan, *coping* disfungsional, dan psikopatologi (Kuss dkk., 2017; Kuss & Griffiths, 2012; Liu & Peng, 2009; Rehbein, Kühn, Rumpf, & Petry, 2016). Meskipun tidak semua pemain yang bermain secara ekstensif dapat diklasifikasikan sebagai kecanduan, sehingga perlu adanya faktor kontekstual. Contohnya adalah atlet *e-sports* (pemain *videogame* profesional) yang terlibat dalam kompetisi terorganisir untuk

bertanding dan menghabiskan waktu yang signifikan untuk mengasah kemampuan mereka.

Remaja dan dewasa muda telah teridentifikasi sebagai kelompok umur yang lebih rentan untuk terkena dampak Internet Gaming Disorder (IGD) (APA, 2013). Terlebih lagi, *game* dengan bentuk *social games* seperti *online games* yang, lebih berpotensi untuk mengakibatkan IGD karena memberikan kenikmatan dan kesenangan yang tinggi melalui imersifitas aktifitas *game* tersebut (Hu, Stavropoulos, Anderson, Scerri, & Collard, 2019). Konsensus umum yang ada di kalangan peneliti adalah *genre online game* yang memiliki resiko tertinggi untuk mengembangkan *Excessive Gaming* adalah MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Gaming*), karena *progression and reward* yang berjenjang, kebebasan untuk mengkostumisasi karakter pribadi, dan penekanannya yang tinggi terhadap interaksi antar pemain (Kuss, Louws, & Wiers, 2012; Stavropoulos, Kuss, Griffiths, & Motti-Stefanidi, 2016; Yee, 2006a). Namun dewasa ini banyak sekali bermunculan *game* dengan *genre* lain yang mengadopsi fitur yang serupa, yaitu sama-sama menekankan pada pentingnya bersosialisasi dalam konteks online; *Mobile Online Role Playing Game* seperti *Granblue Fantasy* adalah salah satu contohnya.

Memasuki abad ke 21, hadirnya internet membuka jendela baru yang begitu besar untuk para pengembang *video game*. Para pemain *game* tak perlu lagi harus ada di tempat yang sama secara fisik untuk bisa memainkan *game* bersama-sama. Dengan internet, siapapun bisa bermain bersama seakan tanpa terpisahkan jarak. Bahkan, memungkinkan untuk bermain dengan puluhan sampai ribuan orang dalam satu waktu sekaligus, mode permainan yang biasa disebut dengan “*Online games*”.

*Online game* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Awalnya, yang disebut “*Online games*” hanya terbatas pada *game PC* (*Personal Computer*) atau *Console* yang terhubung pada internet melalui kabel saja, namun kehadiran teknologi nirkabel dan telepon pintar merombak semua paradigma industri *game* yang ada sebelumnya. *Game PC* dan *console* tak lagi menjadi ‘raja’ di industri *game* saat ini, dimana tahtanya telah digantikan oleh

*genre* terbaru, yaitu *mobile games*; *game* yang (secara konvensional) hanya bisa dimainkan di gawai atau telepon pintar saja. Dari total nilai industri *game* sebesar \$137.9 milyar pada tahun 2018, 51% persen diantaranya adalah pemasukan dari *mobile game* sebesar \$70.3 milyar, disusul oleh 25% dari *console* sebesar \$34.6 milyar, dan 24% dari *PC* sebesar \$32.9 milyar (Wijman, 2018).

Meskipun secara definisi, *mobile game* adalah semua *video game* yang dimainkan di gawai atau telepon pintar, beberapa tahun belakangan ini muncul trend baru dalam dunia industri *mobile game*; terjadinya kemunculan monumental ‘*game as service*’. *Games as a service* mengacu pada sekelompok kelas *online game* yang menyediakan konten *in-game* yang bisa terus dibeli secara kontinu (Lehdonvirta, 2009). Salah satu contoh yang paling menonjol adalah *free-to-play game apps* pada gawai dan telepon pintar yang dikeluarkan oleh produsen *game* berbasis Jepang yang biasanya bergenre RPG (Role Playing Game) dengan sistem *gacha* sebagai fitur utama *game progression*-nya. Kesuksesan *game* dengan sistem dan genre seperti ini akhirnya diadopsi oleh berbagai produsen *game* di berbagai belahan dunia lainnya. Diantara banyak *mobile game* Jepang yang berlalu lalang di berbagai platform, salah satu yang menarik adalah ‘*Granblue Fantasy*’.

‘*Granblue Fantasy*’ adalah *game* RPG Mobile buatan Cygames yang berdomisili di Jepang namun bisa di akses secara internasional. Terhitung per tanggal 27 Juli 2019, ‘*Granblue Fantasy*’ memiliki total *user* sebanyak 24 juta akun terdaftar dengan ratusan ribu pemain aktif setiap harinya, dan hampir selalu menempati posisi top 5 grossing Google Play dengan pendapatan kasar sebesar 54.8 milyar yen atau setara 496 juta dollar pada tahun 2017 dan 2018. Di Indonesia sendiri *game* tersebut tidak dapat diakses secara konvensional melalui Google Play selayaknya *game* lainnya, namun antusiasme yang tinggi dari kalangan pecinta *game* Jepang di Indonesia membuat mereka rela menggunakan aplikasi *3<sup>rd</sup> party* seperti Qooapp dan semacamnya.

Dengan data yang didapatkan dari grup *facebook* komunitas ‘*Granblue Fantasy Internasional*’ yang menampung fans dan pemain ‘*Granblue Fantasy*’ di luar Jepang, dari 32.266 total member di sana, setidaknya dari 52% anggotanya adalah Warga Negara Indonesia dengan 51% di antaranya berumur 16-24 tahun.

Akses pada *game* ini kian dipermudah dengan tersedianya telepon pintar dengan harga yang sangat terjangkau, bahkan untuk digunakan oleh remaja dan dewasa muda sekalipun.

Meskipun banyak fitur dari *Granblue Fantasy* yang bisa ditempuh tanpa interaksi dengan pemain lain, setelah mencapai *level* sekian, para pemain diharuskan untuk bekerja sama dengan pemain lain untuk bisa mengalahkan konten-konten yang memungkinkan para pemain untuk bisa melanjutkan perjalanan mereka di *game* tersebut. Salah satu konten tersebut adalah *raid*, dimana salah satu pemain akan membuka ruangan khusus yang bisa dimasuki oleh pemain lain untuk mengalahkan satu atau lebih monster yang kuat untuk mendapatkan sebuah '*item*', atau barang virtual yang bisa digunakan oleh para pemain. Konten tersebut pada esensinya adalah tugas yang tak akan pernah 'selesai'. Selama para pemain membutuhkan '*item*' tersebut, maka para pemain akan terus melakukan *raid* berulang-ulang. Tidak jarang seorang pemain harus melakukannya selama ratusan bahkan ribuan kali suatu *raid* tertentu hanya untuk menyelesaikan satu tujuan. Sedangkan *online game as a service* di desain untuk menjadi *game* yang tak akan pernah selesai. Pengembang *game* akan terus mengeluarkan konten baru agar para pemain bisa terus bereksplorasi, mencari dan membuat *item* baru dan menyelesaikan *raid* baru. Untuk menyelesaikan seluruh konten yang tersedia di *online game as a service* seperti ini membutuhkan waktu yang jauh lebih panjang dibandingkan dengan *videogame* konvensional yang bersifat *as a product*.

Terlebih lagi, trend pasar *online game* di Indonesia saat ini sangat condong kepada *mobile game*. Relatif mahalnya harga komputer personal (PC) atau *console* yang cukup kuat memainkan *game* yang baru-baru diproduksi, dan sangat terjangkaunya harga telepon pintar membuat masyarakat Indonesia jauh lebih menggemari *mobile game* ketimbang *game console* maupun PC. Melalui keterangan dari Nimo TV tertanggal 19 januari 2019, total pemain salah satu *mobile game* yang paling laris di Indonesia, *Mobile Legends*, mencapai 49,98 juta pengguna aktif. Meskipun *game* tersebut masih berada dalam kategori *social game*, namun terdapat berbedaan esensi fitur utama dengan *Mobile Online Role Playing Game* seperti *Granblue Fantasy*. Dimana pada *Granblue Fantasy*,

sebagian besar ‘karakter’ yang bisa dimainkan dan digunakan oleh para pemain harus didapatkan melalui sistem ‘*gacha*’.

‘*Gacha*’ adalah sistem dimana pemain menggunakan mata uang virtual untuk mendapatkan sebuah *item* atau karakter secara acak. Sistem *gacha* esensinya membuat tingkat penyelesaian konten permainan menjadi lebih panjang karena pemain dipaksa untuk mencari mata uang virtual dengan mengulang konten yang lebih mudah berulang kali terlebih dahulu. Kecuali apabila pemain memutuskan untuk menggunakan mata uang asli seperti US Dollar atau ID Rupiah yang ditukarkan menjadi mata uang virtual; sistem yang, pada beberapa kejadian, justru menjadi sumber masalah pemain yang impulsif.

Salah satu kasus yang paling terkenal di dunia *Online Mobile Game* adalah kasus ‘*Monkeygate*’, dimana seorang pemain bernama samaran ‘*Taste*’ memutuskan untuk mendapatkan karakter *limited-edition* bernama ‘*Andira*’ yang hanya bisa didapatkan dalam jendela waktu selama 4 hari di setiap akhir bulan sepanjang tahun 2016 saja. *Taste* menyiarkan prosesnya mendapatkan karakter tersebut di internet dan ditonton oleh ribuan orang. *Taste* menghabiskan uang sekitar 6.065 US dollar dalam kurun waktu kurang dari 2 jam. Kejadian ini menggemparkan industri *mobile game* sehingga memaksa developer *Granblue Fantasy* untuk mengubah sistemnya, dimana sekarang pemain bisa mendapatkan salah satu karakter yang ia inginkan setelah mencoba 300x dalam *gacha*. Bila dihitung, seorang pemain akan tetap harus mengeluarkan sebesar 800 US dollar bila mereka benar-benar tidak beruntung untuk mendapatkan karakter yang mereka mau.

Bagi para *excessive gamer*, sistem ini bisa menjadi sangat beresiko. Terutama karena *excessive gamer* menunjukkan kecenderungan *loss of control* dalam permainan mereka (Barke’ dkk 2013). *Loss of control* bisa menjadi pemicu impulsifitas pemain untuk membelanjakan uang mereka untuk mendapatkan suatu item atau karakter tanpa pertimbangan yang matang, paralel dengan berbagai kekhawatiran yang mengikuti *excessive gamer*. Untuk itu, diperlukan pemahaman yang lebih dalam mengenai *excessive gaming* secara umum, terutama pada demografi pemain *online mobile game* di Indonesia. Mengingat tingkat kesadaran masyarakat dan penelitian terkait hal tersebut masih cukup rendah di Indonesia,

penelitian ini diasumsikan dapat memberikan manfaat untuk memberikan gambaran deskriptif tentang *excessive gaming* pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis maka dapat diambil sebuah permasalahan yaitu “Bagaimanakah gambaran *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia?”

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah terdapat satu masalah yang ingin diteliti. Penelitian ini akan difokuskan kepada masalah *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

### **1.4. Rumusan masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah gambaran *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia?”

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seperti apa gambaran *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait baik secara teoritis maupun praktis. Berikut ini manfaat penelitian yang dilakukan, yaitu:

### **1.6.1. Manfaat teoritis**

#### *1.6.1.1. Bagi Pembaca*

Hasil penelitian ini diharapkan bagi para pembaca untuk mendapatkan gambaran *Excessive Gaming* pada populasi pemain *Granblue Fantasy* di Indonesia.

#### *1.6.1.2. Bagi peneliti selanjutnya*

Dengan penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dan tambahan data penelitian untuk mengetahui efek *Excessive Gaming* pada pemain *game* di Indonesia.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

#### *1.6.2.1. Objek penelitian*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan tambahan pengetahuan tentang gambaran kesehatan mental pemain *online mobile game* di Indonesia.

#### *1.6.2.2. Instansi Pendidikan*

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pemerintah, peneliti, dan pihak yang berwenang untuk memberikan kebijakan, penyuluhan, dan bimbingan pada masyarakat untuk mengantisipasi *mobile online game* yang beredar di masyarakat.