

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki abad 21, era industri 4.0 memicu perkembangan teknologi yang pesat. Era industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya revolusi industri yang berkaitan dengan *Internet of Thing* (IoT) (Kamal dkk., 2020). IoT adalah seperangkat paradigma baru yang dicanangkan sebagai mesin jaringan berskala global dan perangkat yang dapat berinteraksi satu sama lain (Lee & Lee, 2015). Keberadaan IoT memicu berbagai macam inovasi baru yang membantu dan memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia seperti *artificial intelligence*, *big data*, dan *machine learning* (Kamal dkk., 2020). Dengan adanya IoT, setiap individu dapat mengakses berbagai macam sarana, seperti sarana promosi, sarana komunikasi, dan sarana media hiburan (Putri & Prasetyaningrum, 2018). Contoh nyata dari keberfungsian IoT dalam kehidupan keseharian ialah penggunaan media sosial, dompet digital, pembelajaran secara daring, dan hiburan berupa gim daring (Kamal dkk., 2020).

Di zaman penuh internet seperti sekarang, gim mengalami perkembangan yang pesat. Contohnya, saat ini gim dapat dinikmati secara daring sehingga para pemain gim dapat berinteraksi satu sama lain. Gim daring adalah bentuk permainan digital yang hanya dapat dimainkan jika perangkat atau konsol gim tersebut terhubung dengan jaringan internet (Kusumawardani, 2015). Pada hakikatnya, gim menawarkan pengalaman bermain yang dikemas dalam bentuk konsep bermain (*gameplay*) dengan konten naratif seperti cerita, plot, atau skenario dalam gim (Kristanto, 2018). Gim merupakan salah satu bentuk hiburan populer yang dapat memengaruhi kualitas hidup penggunanya (Shen & Williams dalam Putri & Prasetyaningrum, 2018).

Sebuah studi yang dilakukan oleh Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Assosiation* (MMA) menyebutkan bahwa jumlah pemain gim gawai di Indonesia mencapai 60 juta orang pada tahun 2018. Khusus gim pada gawai, digandrungi sebanyak 51 persen perempuan dan 49 persen laki-laki (Maulida, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa gim sangat populer di segala kalangan.

Menurut Kemp (2020), sebanyak 3,5 miliar orang pengguna internet memainkan gim setiap bulannya. Biasanya pemain gim berdedikasi tinggi akan menghabiskan waktu bermain gim selama 70 menit per hari untuk bermain gim. Namun di Thailand, Filipina, dan Arab Saudi, mereka memainkan gim lebih dari 90 menit per hari. Pemain gim berdedikasi tinggi tidak segan dalam mengeluarkan uang untuk gim. NewZoo melaporkan bahwa mereka dapat menghabiskan lebih dari 150 miliar dolar Amerika untuk game pada 2019 (Kemp, 2020).

Sumber lain menyebutkan penggunaan gim daring pada gawai di Indonesia mengalami kenaikan hingga 32 persen dibanding tahun sebelumnya. Menurut laporan SuperData, rata-rata pengguna gawai dalam bermain gim sebanyak tiga kali sehari, dengan rata-rata tiap sesi permainan selama sepuluh menit (Maulana, 2017).

Hadirnya gim daring tidak luput dari dampak negatif maupun positif. Dampak negatifnya yakni dapat menyebabkan kecanduan, gangguan pengelihatatan, obesitas, dan sindrom quervain (Anggraini, 2020). Penelitian dari Ratna Sari dan Soetjningsih (2020) menyebutkan bahwa bermain gim dapat menyebabkan kecanduan. Hal ini disebabkan pengaruh teman sebaya dan motivasi untuk naik peringkat. Penelitian dari Widiarto dan Novitasari (2018) menyebutkan bahwa terdapat hubungan negatif antara *subjective wellbeing* dan kecanduan bermain gim. Hal ini berarti semakin seseorang kecanduan bermain gim maka akan semakin rendah tingkat *subjective wellbeing*-nya.

Dampak positifnya, gim daring dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk suatu mata kuliah tertentu. Penelitian dari Monnot dkk. (2020) membuktikan bahwa gim dapat dijadikan alat bantu dalam mengajar Praktik Teknik Kimia dengan cara yang menyenangkan. Penelitian dari Palee dkk. (2020) membuktikan bahwa gim dapat dijadikan alat bantu dalam mengajarkan ilmu dalam dunia medis sehingga lebih mudah dipahami. Penelitian dari Harrington dan O'Connell (2016) membuktikan bahwa gim berkolerasi dengan hubungan afeksi positif seperti empati dan sikap prososial. Gim daring juga membawa dampak positif lainnya seperti menimbulkan perasaan bahagia dan berguna untuk meningkatkan kesehatan para pemainnya. Bermain gim berguna dalam menurunkan tingkat stres yang disebabkan oleh kegiatan sehari-hari. Dengan demikian bermain gim dapat menurunkan tekanan darah tinggi yang disebabkan oleh stres (Ardyanto, 2020).

Setelah bermain gim, individu tersebut akan merasa senang kembali sehingga otak pun akan memperoleh rangsangan baru dan membuat pikiran menjadi jernih kembali (Siahaan, 2019).

Kebahagiaan dapat dideskripsikan dengan pendekatan proses *bottom-up* dan proses *top-down* (Andrew dkk., dalam Medvedev & Landhuis, 2018). Adapun proses *bottom-up* mengimplikasikan bahwa kebahagiaan bergantung pada kumpulan emosi positif dan negatif (Diener dalam Medvedev & Landhuis, 2018). Sedangkan pendekatan proses *top-down* menjelaskan bahwa kebahagiaan merupakan hasil penilaian subjektif dari pengalaman dan kepuasan hidup seseorang (Medvedev & Landhuis, 2018).

Orientasi kebahagiaan berkontribusi pada *subjective wellbeing*, yang merupakan evaluasi kepuasan hidup secara global dan reaksi afektif positif versus negatif dalam kehidupan seseorang (Diener dalam Yang dkk., 2016). Venhouven dalam Fitrihanur dkk. (2018), menyebutkan bahwa *subjective wellbeing* ialah tingkat kepuasan hidup seseorang yang sesuai dengan harapannya disertai perasaan menyenangkan. *Subjective wellbeing* dimaknai sebagai evaluasi atas aspek kehidupan dengan mempertimbangkan perasaan yang mencakup pengalaman emosional yang dialami serta *eudomonía* yang mengacu pada fungsi psikologis yang baik (OECD dalam Fitrihanur dkk., 2018).

Dalam literatur psikologi ditemukan banyak definisi yang berbeda untuk menjelaskan definisi *subjective wellbeing*. *Subjective wellbeing* dapat berupa evaluasi kepuasan dan afek yang dimiliki individu dalam hidupnya. Evaluasi ini dapat berupa refleksi kognitif, yang mewakili penilaian reflektif tentang domain kehidupan seperti pekerjaan atau kegiatan harian individu tersebut. Afek seseorang mencakup perasaan dan emosi positif maupun negatif. Afek positif adalah perasaan yang dialami individu ketika segala sesuatu berjalan baik, dan afek negatif merupakan sebaliknya. Afek positif mencakup emosi sesaat seperti kenikmatan dan kesenangan; serta suasana hati yang bertahan lebih lama seperti kepuasan hidup. Afek negatif mencakup emosi sesaat seperti perasaan marah, sedih, stres, dan khawatir; serta suasana hati yang bertahan lebih lama seperti depresi. Optimisme merupakan bentuk lain dari *subjective wellbeing*

yang sering berkorelasi positif dengan harapan tentang masa depan (Diener dkk., 2017).

Teori dari Seligman (2015) menyebutkan bahwa *subjective wellbeing* memiliki lima komponen yang mana dua diantaranya ialah emosi positif dan *engagement*. Emosi positif dapat berarti hidup yang menyenangkan, kebahagiaan, dan kepuasan hidup secara subjektif. *Engagement* dapat berarti penilaian subjektif atas pengalaman diperoleh dari kesenangan, ekstasi, kenyamanan, kehangatan, dan sejenisnya.

Untuk mendapatkan emosi positif dan *engagement*, terdapat tiga kriteria yang harus terpenuhi yakni berkontribusi pada kesejahteraan, menggapai tujuan untuk kepuasan diri sendiri apapun hasilnya, dan dapat diukur terpisah tanpa pengaruh dari komponen *subjective wellbeing* lainnya (Seligman, 2015).

Kedua komponen *subjective wellbeing* yang telah dijelaskan sejalan dengan manfaat dalam bermain gim. Gim menimbulkan perasaan senang sehingga menimbulkan efek santai dan nyaman saat memainkannya. Di dalam bermain gim, para pemain dilibatkan secara aktif dalam mengambil keputusan untuk menyelesaikan tujuan atau misi dalam gim tersebut. Aspek afektif seperti ini dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri para pemain gim (Whitton dalam Setyowati, 2017).

Gim yang dirancang dengan baik dapat merangsang keadaan afektif positif (seperti perasaan bahagia dan rasa ingin tahu) yang memiliki kekuatan untuk mengarahkan sistem kognitif menuju pemrosesan yang digerakkan oleh heuristik dan eksplorasi kreatif (Clore & Huntsinger dalam Spann dkk., 2019). Namun, tantangan dalam gim yang dirancang dengan baik juga dapat memicu keadaan afektif negatif seperti perasaan kebingungan dan frustrasi (Spann dkk., 2019).

Salah satu alasan yang memengaruhi kenyamanan dan kesenangan dalam bermain gim ialah persepsi pemain gim dalam menilai faktor desain gim yang mereka mainkan. Persepsi adalah proses kegiatan otak manusia dalam mengartikan dan mengatur informasi sensoris dalam pemberian makna terhadap sesuatu hal (King, 2007). Faktor desain gim digunakan untuk mengetahui kualitas dari aspek-aspek dalam suatu gim digital (Shi & Shih dalam Huda, 2020). Gim dirancang untuk membuat takjub dan membangkitkan rasa penasaran para pemainnya. Gim dikemas

dengan konsep bermain yang menarik, gambar dan suara yang realistis, serta cerita yang sederhana dan mudah dimengerti agar para pemain merasakan kesenangan dalam memainkannya. Kualitas grafik dan kemenarikan karakter merupakan daya tarik yang dapat dirasakan oleh para pemain gim. Para pengembang gim setidaknya harus membuat karakter yang mudah diingat oleh para pemain gim (Saputro & Septiawan, 2019). Tantangan dalam gim yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit juga memengaruhi persepsi faktor desain gim. Jika terlalu mudah maka pemain akan merasa sia-sia dalam memainkannya, dan jika terlalu sulit pemain akan merasa frustrasi (Eskasasnanda, 2017).

LeBlanc melakukan penelitian tentang unsur utama dalam gim. Unsur-unsur tersebut yaitu unsur mekanik, desain, dan estetis. Kesenangan dalam bermain gim bergantung pada unsur estetis. Ada delapan taksonomi yang harus terpenuhi agar gim tersebut dapat menyenangkan pemainnya. Pertama, sensasi untuk mendapatkan kesenangan dan memunculkan ketertarikan pemainnya. Kedua, fantasi yang imajinasif karena pemain akan terhanyut dalam gim tanpa disadari. Ketiga, narasi yang memberikan kesan dramatis ketika pemain berhasil melakukan pencapaian. Keempat, tantangan yang berkaitan dengan tekanan waktu maupun lawan main dalam gim. Kelima, persekutuan yang mendorong pemain untuk berkelompok dengan pemain lain. Keenam, keingintahuan yang dapat menggugah rasa penasaran untuk terus mengeksplor gim. Ketujuh, ekspresi pemain untuk dapat bermain sendiri atau membagikan pengalaman bermainnya dengan orang lain. Terakhir, keberlanjutan dalam berbagai pencapaian gim agar dapat melanjutkan ke tingkatan berikutnya (Dewi dkk., 2018).

Motivasi dalam bermain gim juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan para pemain gim dapat menikmati keseruan dari bermain gim. Motivasi ialah perasaan yang ditandai dengan kemunculan tanggapan akan adanya suatu tujuan (Sadirman dalam Rahayuningrum, 2016). Ada tiga motivasi utama dalam bermain gim, yakni pencapaian, sosial, dan imersi (Yee dalam Adwitiya & Wimbari, 2020). Pemain dengan motivasi pencapaian akan merasakan kepuasan saat berhasil mencapai atau menyelesaikan suatu misi dalam gim. Pemain dengan motivasi sosial akan senang berinteraksi dan menolong pemain lainnya dalam gim. Pemain dengan motivasi imersi

akan merasa senang dalam menikmati sajian konsep bermain, alur cerita, tokoh dalam gim, dan grafik yang menarik.

Yang dan Chen (2020) melakukan penelitian mengenai perilaku bermain gim. Menurutnya, pencapaian dalam gim dan sosialisasi merupakan faktor yang sangat penting. Motivasi pemain akan meningkat dan mendapatkan rasa sukses dari pencapaiannya dalam gim (Lin dkk. dalam Yang & Chen, 2020). Gim yang menyediakan berbagai jenis tugas yang harus diselesaikan akan membuat pemain dapat merasakan kesuksesan melalui proses penyelesaian tugas tersebut (Subhash & Cudney dalam Yang & Chen, 2020). Beberapa jenis gim menyediakan ruang sosial agar para pemain dapat saling berinteraksi serta membentuk dan memperkuat hubungan yang bermakna dalam gim (Domahidi dkk. dalam Yang & Chen, 2020). Dengan begitu, pemain dapat terlibat dalam berbagai interaksi sosial di dunia gim maupun bekerja sama dalam tim (Kang dkk., dalam Yang & Chen, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa gim daring memiliki dampak positif dan negatif. Gim daring dapat meningkatkan kepuasan dan kebahagiaan dalam hidup, namun jika dikonsumsi secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan yang berakibat buruk bagi *subjective wellbeing* pemainnya. Maka dari itu, perlu diadakan penelitian mengenai **“Pengaruh Persepsi Faktor Desain Gim Dan Motivasi Bermain Gim Terhadap *Subjective Wellbeing*”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian fenomena yang dijabarkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi yakni:

1. Apa saja dampak yang ditimbulkan dari bermain gim secara daring?
2. Bagaimana gim daring dapat memengaruhi *subjective wellbeing* seseorang?
3. Apakah terdapat pengaruh antara persepsi faktor desain gim dan motivasi bermain gim dalam *subjective wellbeing* pemain gim?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, batasan masalah pada penelitian ini ialah apakah terdapat pengaruh antara persepsi faktor desain gim dan motivasi bermain gim dalam *subjective wellbeing* pemain gim.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dari permasalahan besar yang ada dapat dirumuskan kembali menjadi sebuah pertanyaan yaitu: “Apakah persepsi faktor desain gim dan motivasi bermain gim memiliki pengaruh terhadap *subjective wellbeing*?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendapatkan data empiris dan mengetahui pengaruh persepsi faktor desain gim dan motivasi bermain gim terhadap *subjective wellbeing* seseorang yang bermain gim.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi ilmiah pada bidang psikologi. Khususnya pada bidang psikologi positif mengenai *subjective wellbeing* dalam dunia gim.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan gambaran oleh masyarakat umum bahwa bermain gim tidak selalu berdampak buruk pada pemainnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan rekomendasi dalam mengembangkan sebuah gim daring oleh para pengembang gim agar dapat mempertimbangkan *subjective wellbeing* para pemain gim. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat melengkapi faktor prediktor lain dalam gim yang dapat memengaruhi *subjective wellbeing* pemain gim.