

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami perkembangan pesat adalah video game, khususnya game online yang memungkinkan interaksi antar pemain secara *real-time* melalui jaringan internet. Pamungkas (2025) mendefinisikan game online sebagai sarana bagi pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia serta bersaing atau bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. Di Indonesia, perkembangan industri game menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa lebih dari 35 juta penduduk Indonesia merupakan pemain game online aktif. Jumlah gamer di Indonesia terus meningkat dari tahun ke tahun; pada tahun 2021 tercatat sekitar 121,7 juta pemain, meningkat menjadi 174,1 juta pada tahun 2022, dan diproyeksikan mencapai 192,1 juta pemain pada tahun 2025 (Adikara, 2024). Angka tersebut menempatkan Indonesia sebagai salah satu pasar game terbesar di dunia yang mencakup berbagai kalangan usia.

Meskipun permainan game online mencakup berbagai kelompok usia, individu pada fase perkembangan dewasa awal merupakan kelompok dengan tingkat keterlibatan yang sangat tinggi. Karakteristik grafis, mekanisme tantangan, serta fasilitas interaksi sosial menjadikan game online sebagai media hiburan dan relaksasi utama bagi kelompok usia ini (Firdaus dkk., 2026). Selain sebagai sarana hiburan, game online menjadi salah satu media yang menarik bagi individu pada fase dewasa awal karena mampu memenuhi berbagai kebutuhan psikologis dan sosial. Menurut Arnett (2000), dewasa awal merupakan periode *identity exploration*, yaitu masa ketika individu aktif mengeksplorasi identitas, relasi sosial, minat, dan berbagai kemungkinan kehidupan di masa depan. Dalam konteks ini, ruang digital seperti game online menyediakan lingkungan yang memungkinkan individu mencoba berbagai peran, membangun relasi sosial baru, serta memperoleh pengalaman kompetitif yang sulit diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Oleh

karena itu, game menjadi salah satu media yang relevan bagi dewasa awal dalam memenuhi kebutuhan eksplorasi diri dan afiliasi sosial (Arnett, 2000).

Penjelasan tersebut didukung oleh penelitian Yee (2006) yang menemukan bahwa motivasi utama seseorang bermain game online terdiri atas tiga komponen besar, yaitu *achievement* (pencapaian), *social* (interaksi sosial), dan *immersion* (keterlibatan mendalam dalam dunia virtual). Melalui permainan daring, individu dapat memperoleh rasa pencapaian melalui kemenangan dan peningkatan kemampuan, membangun hubungan sosial dengan pemain lain, serta merasakan pelarian sementara dari tekanan kehidupan nyata melalui pengalaman yang imersif. Faktor-faktor tersebut menjadikan game online sangat menarik bagi kelompok dewasa awal yang sedang berada dalam fase eksplorasi dan pencarian identitas diri (Yee, 2006). Data empiris dari Pew Research Center menunjukkan bahwa dewasa awal merupakan konsumen terbesar dari teknologi interaktif, di mana 72% individu berusia 18–29 tahun secara aktif memainkan video game baik di konsol, PC, maupun gawai (Vogels, 2019).

Tingginya keterlibatan dewasa awal dalam aktivitas bermain game juga dapat menimbulkan konsekuensi negatif apabila tidak dikelola dengan baik. Organisasi Kesehatan Dunia atau World Health Organization (WHO) memasukkan gaming disorder ke dalam ICD-11 dan menjelaskan bahwa salah satu karakteristik utamanya adalah meningkatnya prioritas bermain game dibandingkan aktivitas penting lainnya, sehingga individu tetap bermain meskipun telah mengalami konsekuensi negatif pada aspek pendidikan, pekerjaan, hubungan sosial, maupun kehidupan sehari-hari (WHO, 2020). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pada sebagian individu, aktivitas bermain game dapat menjadi begitu dominan hingga menggeser tanggung jawab akademik maupun pekerjaan.

Di era sekarang, terdapat berbagai jenis game online yang populer, salah satunya adalah genre *First-Person Shooter* (FPS) multiplayer berbasis tim seperti Counter-Strike dan Valorant. Game FPS merupakan genre permainan aksi yang berfokus pada penyajian perspektif pandangan orang pertama kepada pemain, seolah-olah mereka berada langsung di dalam dunia tiga dimensi (Tong dkk., 2011). Penelitian ini secara khusus memilih genre *First Person Shooter* (FPS) multiplayer karena karakteristik permainan yang sangat bergantung pada koordinasi dan

kontribusi setiap anggota tim. Berbeda dengan game single-player yang tidak melibatkan kerja sama kelompok, atau beberapa genre multiplayer yang memungkinkan pemain tetap memperoleh hasil baik meskipun kontribusinya rendah, game FPS menuntut setiap pemain menjalankan peran secara aktif dalam pengambilan objektif, pemberian informasi posisi musuh, penggunaan utilitas, hingga kerja sama taktis selama pertandingan.

Dalam permainan FPS multiplayer, setiap pemain memiliki satu peran yang menentukan keberhasilan tim. Ketika pemain gagal menjalankan perannya atau mengalami kekalahan, seperti terbunuh (*death*) pada momen penting pertandingan, sering kali muncul reaksi emosional berupa frustrasi, kemarahan, saling menyalahkan, hingga perilaku *toxic*. Fenomena ini banyak ditemukan pada game kompetitif berbasis tim karena kekalahan yang dialami seorang pemain dapat berdampak langsung pada peluang kemenangan tim secara keseluruhan. Kegagalan satu anggota tim dalam menjalankan perannya dapat memengaruhi performa keseluruhan tim secara langsung.

Kowert (2020) menjelaskan bahwa lingkungan permainan daring kompetitif rentan memunculkan berbagai bentuk perilaku negatif seperti agresivitas verbal, penghinaan, pelecehan, dan perilaku merugikan anggota tim lainnya. Perilaku tersebut sering muncul ketika pemain mengalami kegagalan, kekalahan, atau situasi yang dianggap merugikan selama permainan. Dalam konteks FPS multiplayer, kematian pemain di dalam pertandingan sering menjadi pemicu munculnya konflik antarpemain, saling menyalahkan, hingga penarikan diri dari kerja sama tim. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman bermain tidak hanya melibatkan aspek teknis permainan, tetapi juga dinamika psikologis dan sosial yang dapat memengaruhi perilaku pemain dalam kelompok virtual (Kowert, 2020).

Tim dalam game FPS umumnya dibentuk melalui sistem *matchmaking* yang mempertemukan pemain secara acak dengan menggunakan nama samaran (*username*) dan representasi avatar tanpa menampilkan identitas nyata. Interaksi yang berlangsung tanpa tatap muka dan tanpa konsekuensi sosial langsung di dunia nyata menjadikan game FPS sebagai konteks unik bagi dinamika kerja kelompok virtual yang bersifat anonim dan temporer. Dalam praktiknya, setiap pemain memiliki peran tertentu yang harus dijalankan agar strategi tim dapat berjalan

dengan baik. Namun, sering kali ditemukan fenomena di mana kontribusi individu dalam tim virtual tidak berjalan secara optimal.

Fenomena ini, yang dalam psikologi sosial dikenal sebagai *social loafing*, adalah kecenderungan individu untuk mengurangi upaya personal saat bekerja dalam kelompok dibandingkan saat bekerja secara mandiri, sebuah teori dasar yang dicetuskan oleh Karau & Williams (1993) melalui Collective Effort Model (CEM). Dalam konteks game FPS yang menuntut koordinasi intensif, *social loafing* tidak sekadar berarti bermain dengan performa buruk akibat keterbatasan keterampilan, melainkan sebuah keputusan sadar atau semi-sadar untuk menarik diri dari tanggung jawab kolektif. Studi dari Piezon & Ferree (2008) memperkuat urgensi masalah ini dengan mengungkap bahwa pada lingkungan kolaboratif daring, sekitar 35,7% partisipan melaporkan adanya perilaku *loafing* dari rekan tim yang secara langsung menurunkan efektivitas tujuan kelompok.

Lebih jauh lagi, dampak dari perilaku ini bersifat destruktif terhadap performa kelompok. Analisis terhadap dinamika gaming kompetitif menunjukkan bahwa tim yang memiliki anggota dengan performa yang sengaja diturunkan (*intentional underperformance*) memiliki tingkat kemenangan yang jauh lebih rendah dan durasi permainan yang lebih tidak efisien. Penelitian oleh Price dkk. (2020) mengonfirmasi bahwa *social loafing* di ruang virtual menciptakan 'efek peredam' (*dampening effect*) pada semangat kompetitif anggota tim lainnya, yang memicu reaksi berantai berupa penurunan moral kelompok secara keseluruhan. Ketika satu pemain menunjukkan sikap pasif seperti tidak memberikan informasi posisi musuh atau mengabaikan koordinasi strategi hal tersebut tidak hanya merusak hasil akhir pertandingan, tetapi juga menciptakan preseden perilaku yang menormalkan minimnya akuntabilitas. Dalam jangka panjang, fenomena ini tidak lagi sekadar menjadi masalah teknis dalam permainan, melainkan telah bergeser menjadi anomali psikologis yang merusak pengalaman bermain dan mengikis etika kolaborasi di lingkungan virtual.

Munculnya perilaku ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan digital yang memfasilitasi seseorang untuk tetap tersembunyi. Kondisi tersebut berkaitan erat dengan *perceived anonymity*, yaitu persepsi subjektif individu mengenai sejauh mana dirinya tidak teridentifikasi oleh orang lain dalam situasi tertentu (Hite dkk,

2014). Dalam game FPS, penggunaan nama samaran dan avatar memperkuat persepsi individu bahwa identitas asli mereka di dunia nyata tidak dapat dihubungkan dengan tindakan mereka di dalam game. Rasa "tak terlihat" ini menciptakan jarak aman dari konsekuensi sosial, sehingga batasan tanggung jawab menjadi lebih cair. Ketika identitas diri terasa abstrak, individu cenderung merasa bahwa setiap kesalahan atau kurangnya kontribusi yang mereka berikan tidak akan membawa dampak buruk bagi reputasi mereka di kehidupan nyata.

Urgensi penelitian ini semakin nyata ketika melihat posisi dewasa awal sebagai individu yang sedang melatih integritas profesionalnya. Perilaku *social loafing* di dalam game FPS bagi dewasa awal bukan sekadar masalah teknis dalam permainan, melainkan manifestasi dari penurunan akuntabilitas personal yang sangat berbahaya jika terinternalisasi. Hal ini tercermin pada kecenderungan dewasa awal untuk melakukan prokrastinasi atau menunjukkan sikap tidak bertanggung jawab dalam pengerjaan tugas tim, karena mereka mulai terbiasa merasa bahwa kontribusi yang rendah tidak akan membawa konsekuensi personal yang besar selama identitas mereka tidak "terlihat" sepenuhnya oleh rekan sejawat (Tien & Dung, 2022).

Lebih jauh lagi, bagi individu pada fase dewasa awal yang sering menggunakan game sebagai sarana hiburan dari banyaknya tekanan dari dunia nyata, fenomena *social loafing* justru menciptakan iklim interaksi yang toksik, memicu frustrasi, dan ketegangan emosional. Pengalaman negatif ini berpotensi menjadi sumber stres tambahan yang mengganggu keseimbangan antara kehidupan digital dan tanggung jawab nyata sehari-hari (Ramadani, 2018). Kegagalan dewasa awal dalam mengelola tanggung jawab kolektif di ruang digital dapat melemahkan efikasi diri mereka dalam bekerja sama secara tim di lingkungan profesional di masa depan. Sebagai calon tenaga kerja atau intelektual profesional yang diharapkan memiliki etika kolaborasi yang kuat, pemahaman mengenai bagaimana persepsi anonimitas mendorong kemalasan sosial di ruang digital menjadi sangat krusial untuk diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji *pengaruh perceived anonymity* dalam game *first-person shooter* multiplayer terhadap *social loafing* pada dewasa awal, guna memberikan pemahaman mendalam mengenai dinamika

perilaku sosial di era digital dan mencegah dampak negatifnya terhadap integritas serta kualitas hidup dewasa awal secara menyeluruh.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian fenomena dan dinamika psikologis yang telah dikemukakan pada latar belakang, peneliti mengidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Individu pada masa dewasa awal memiliki tingkat keterlibatan yang sangat tinggi dalam aktivitas game online, namun mereka rentan terhadap dinamika kelompok yang negatif di ruang digital..
2. Munculnya fenomena *social loafing* dalam game FPS multiplayer, di mana individu dewasa awal cenderung mengurangi usaha atau kontribusi maksimalnya saat bekerja sama dalam tim virtual.
3. Perilaku *social loafing* dalam game online tidak hanya merusak performa tim, tetapi juga menyebabkan frustrasi, ketegangan emosional, dan penurunan kepuasan bermain bagi pemain lain yang berkontribusi aktif.
4. Adanya persepsi anonimitas (*perceived anonymity*) yang kuat dalam game FPS melalui penggunaan nama samaran (*username*) dan avatar, yang diduga memperlemah rasa tanggung jawab serta akuntabilitas personal individu dewasa awal.
5. Dampak negatif dari *social loafing* di dunia maya berpotensi memicu *spillover effect* (efek limpahan) pada kehidupan nyata dewasa awal, seperti munculnya kebiasaan prokrastinasi dalam tanggung jawab kelompok (baik akademik maupun profesional) serta mengganggu etika kolaborasi di masa depan..
6. Masih terbatasnya kajian psikologis di Indonesia yang secara spesifik mengeksplorasi mekanisme internal mengenai bagaimana *perceived anonymity* mempengaruhi kecenderungan *social loafing* pada dewasa awal dalam konteks game FPS multiplayer.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada analisis pengaruh *perceived anonymity* terhadap kecenderungan perilaku *social loafing* pada pemain game online multiplayer. Ruang lingkup permainan secara spesifik dibatasi pada genre *First-Person Shooter* (FPS) berbasis tim yang menerapkan sistem pencarian tim acak (*matchmaking*). Adapun subjek penelitian ini dikhususkan pada individu pada fase dewasa awal aktif bermain game online.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah “*Perceived Anonymity* dalam game FPS multiplayer berpengaruh terhadap *Social Loafing* pada individu dewasa awal?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh *Perceived Anonymity* dalam Game FPS Multiplayer terhadap *Social Loafing* pada individu dewasa awal.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan keilmuan Psikologi, terutama psikologi sosial dan dapat menjadi referensi akademik yang memperkaya kajian mengenai bagaimana persepsi anonimitas (*perceived anonymity*) dalam sistem *matchmaking* (tim acak) dapat memengaruhi penurunan kontribusi atau kemalasan sosial (*social loafing*) dalam interaksi kelompok virtual berbasis tim.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran bagi para pemain game (*gamers*) untuk lebih bertanggung jawab dan menjaga sportivitas

tim meskipun berada dalam kondisi anonim, sekaligus menjadi masukan strategis bagi pengembang game (*developer*) dalam merancang fitur transparansi kontribusi atau sistem reputasi guna meminimalisasi celah *social loafing* di dalam permainan.

