

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena kecanduan *game online* dalam beberapa tahun ke belakang marak terjadi. Pada tahun 2024 ini terdapat dua kasus yang berhubungan dengan *game online*. Kasus pertama adalah kasus seorang pelajar yang bunuh diri karena *game online*. Penyebab pelajar tersebut bunuh diri karena kecanduan *game online* dan mengurung diri di kamar yang membuat HP-nya disita (Rohman, 2024). Selain itu, kasus lainnya mengenai seorang pastor yang menggelapkan dana gereja sebesar 648 juta rupiah untuk bermain *game* (Amaliah, 2024). Selain dua kasus ini dalam beberapa tahun ke belakang terdapat kasus-kasus lain. Fenomena ini tidak hanya terjadi pada satu kalangan, tetapi seluruh kalangan, baik tua, muda, anak-anak, pekerja, dan juga mahasiswa.

Mahasiswa merupakan lulusan dari sekolah tingkat atas dan sedang menempuh perguruan tinggi. Mahasiswa memiliki tugas utama mempelajari bidang ilmu pilihan secara penuh untuk menyelesaikan studinya (Daldiyono, 2009, dalam Budhi & Indrawati, 2016). Kategori mahasiswa dalam tahap perkembangan adalah pada remaja akhir hingga dewasa awal yang berkisar antara 18 sampai 25 tahun. Pada tahap ini, tugas perkembangan seseorang adalah pemantapan pendirian hidup (Yusuf, 2012 dalam Gilbert dkk, 2020). Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dibutuhkan sebuah jalan yang harus diselesaikan. Sebagai mahasiswa jalan yang dilakukan adalah mempelajari bidang ilmu pilihan. Namun saat ini, dengan

berkembangnya teknologi yang memudahkan berbagai kegiatan, mulai dari kegiatan pembelajaran hingga kegiatan *entertainment*.

Dulu, kegiatan *entertainment* yang dapat dilakukan beragam, bisa bermain ke luar, memainkan permainan tradisional, berjalan-jalan, dan masih banyak lagi. Namun, karena kemajuan teknologi perlahan semua mulai beralih ke penggunaan *gadget*. Terutama semenjak Covid-19 yang mengharuskan seseorang untuk tidak keluar rumah dan membuatnya harus mencari cara lain untuk menghilangkan kebosanan. Ini menyebabkan terjadinya pergeseran yang semula memainkan permainan tradisional ke permainan virtual melalui *gadget* (Widaty dkk., 2021). Salah satu jenis kegiatan *entertainment* yang sering dilakukan menggunakan *gadget* adalah bermain *game*. Perkembangan *game* semakin pesat sejak Covid-19 di saat orang-orang lebih sering diam di rumah dan melakukan karantina (Elokasari, 2020, dalam Zahraputeri & Kusdibyo, 2021). Mahasiswa pun tidak luput dari aktivitas ini, sehingga fenomena yang marak terjadi pada mahasiswa saat ini bergeser. Semula hanya berfokus pada kegiatan akademik bertambah menjadi bermain *game online*. Bahkan, terdapat beberapa yang lebih fokus bermain *game* dibandingkan menjalankan tugas sebagai seorang mahasiswa.

Perkembangan teknologi membuat banyak produsen *game* berlomba-lomba untuk membuat *game* yang menarik perhatian masyarakat. Salah satu targetnya adalah mahasiswa karena mahasiswa lebih peka dan mengikuti perkembangan IPTEK. *Game online* sebagai multimedia dapat meningkatkan ketertarikan penggunaannya terutama yang menggunakan interaksi (Nurhadi dkk, 2019 dalam Putra dkk., 2019) baik dengan pemain lain maupun dalam *game* itu

sendiri. Penelitian yang dilakukan lembaga Inmobi (Yordan, 2023) beraktivitas di rumah selama pandemi meningkatkan jumlah pemain *game* di Indonesia. Terdapat 46% responden Indonesia yang bermain *game* pertama kalinya di masa pandemi. Karena itu, terjadinya peningkatan pemain dan penggunaan aplikasi pada Januari 2020 hingga Januari 2022.

Dari berbagai *genre game* yang ada RPG merupakan salah satu *genre* yang populer di dunia (Heizar, 2024). RPG sendiri merupakan singkatan dari *role play game* atau bermain peran yang mana seorang pemain akan menjadi seorang karakter untuk menyelesaikan sebuah kisah atau cerita (Mh dkk., 2018). Salah satu *game* RPG yang menarik minat banyak orang dan berhasil dipasarkan pada tahun 2020 lalu adalah Genshin Impact. Genshin Impact merupakan permainan daring atau *game online* yang berbasis *open-world action role play game* atau *game* berbasis peran petualangan yang di dalamnya dapat melakukan penjelajahan secara nyata dan *real time*.

Permainan ini memungkinkan seseorang untuk menjelajahi dunia terbuka yang terdiri dari berbagai medan, mengikuti cerita yang ada, dan bertarung melawan musuh baik sendiri ataupun secara bersama dengan teman (Hoyoverse, 2020). Selain itu, permainan ini memiliki sistem mekanik untuk mengumpulkan karakter yang akan membantu pertarungan dan penjelajahan selama memainkan *game* tersebut. Sistem tersebut dinamakan *gacha* atau *system wish* yang didapatkan menggunakan mata uang di dalam *game* (Cynthia dkk., 2021). Mata uang ini bisa didapatkan dengan melakukan misi dan aktivitas di dalam *game* maupun menggunakan uang asli atau *top-up*.

Genshin Impact terkenal dan banyak dimainkan orang tidak hanya di Indonesia dan negara asalnya Tiongkok, tetapi juga secara global. Permainan ini, dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok bernama Mihoyo yang saat ini berubah menjadi Hoyoverse. Peluncuran internasional *game* ini menjadi peluncuran terbesar dalam pasar *game* Tiongkok (Blake, 2020 dalam Zahraputeri & Kusdibyo, 2021). *Game* yang dirilis di beberapa *platform* seperti komputer, *gadget*, dan PS4 telah meraih keuntungan sebesar 245 juta dolar AS di seluruh penjuru dunia sebulan setelah peluncuran *game* ini (Zahraputeri & Kusdibyo, 2021). Pada tahun 2023 ini total pemain yang telah mengunduh permainan ini sebanyak 66 juta orang per April 2023 (Samanta, 2023). Bahkan di awal tahun 2023 keuntungan permainan ini mencapai 4,1 juta dolar di beberapa wilayah (Sahbegovic, 2023).

Dengan kepopuleran *game* ini, membuat hampir seluruh segmen masyarakat termasuk mahasiswa memainkannya. Namun, bermain *game* yang awalnya ditujukan sebagai pelepas penat dan selingan dapat berubah menjadi sebuah keharusan yang bahkan menggeser kewajiban lainnya. Peristiwa ini terjadi dikarenakan kemudahan dan jangkauan interaksi individu lebih luas. Kemudahan inilah yang membuat individu meningkatkan frekuensinya bermain dan menjadi kecanduan (Hu & Borowman, 2008, dalam (Jumansyah, 2017). Dalam penelitian Putra dkk, (2019) menunjukkan bahwa dari 60 responden yang diberikan kuesioner mengenai kecanduan *game online* sebanyak 50% mahasiswa memainkan *game online* setiap hari dengan rata-rata harian sebanyak 1-2 jam. Sementara 50% lainnya terbagi menjadi bermain pada 3-4 hari sekali atau 5-6 hari sekali dengan intensitas

waktu 3 jam bahkan 16.7% melebihi 5 jam yang akan berdampak bagi mahasiswa itu sendiri.

Intensitas bermain yang tinggi ini dapat berpengaruh dan berdampak pada diri mahasiswa. Namun dampak yang didapat tidak hanya dampak negatif, ada juga dampak positif dari tingginya frekuensi dan lamanya waktu bermain tersebut. Penelitian Putra dkk (2019) mengemukakan mengenai dampak *game online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa Telkom. Dari penelitian tersebut terdapat hasil yang dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden bermain setiap hari dengan rata-rata waktu satu sampai dua jam. Dampak yang ditimbulkan dibagi menjadi dua yaitu positif dan negatif. Dampak positif yang bisa didapatkan antara lain, menambah relasi atau teman, sebagai kegiatan menghilangkan stres, melatih disiplin, komunikasi, dan kerja sama, serta meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Dampak negatif yang ditimbulkan antara lain meningkatnya rasa malas, menjadi tidak produktif, menimbulkan efek ketagihan, dan tugas yang terbengkalai karena keasyikan bermain. Penelitian lain yang membahas mengenai *game online* dengan kontrol diri (Budhi & Indrawati, 2016) dan empati (Kurniawati, 2020) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan negatif dengan empati dan kontrol diri.

Artinya apabila tingkat kecanduan bermain *game* tinggi maka kontrol diri dan empati akan berkurang meskipun pada empati hanya kecanduan ini hanya menyumbang sekitar dua persen dari keseluruhan faktor empati mahasiswa. Dalam Penelitian Drajat (2017) pada kecanduan *game online* terhadap prokrastinasi akademik dengan hasil dari kuesioner prokrastinasi dan *game online* berbanding

lurus. Apabila intensitas dan kecanduan bermain *game online* tinggi maka tinggi juga prokrastinasi akademiknya. Dampak lain adalah perilaku konsumtif yang pada penelitian Yordan (2023) yang meneliti mengenai perilaku konsumtif yang disebabkan oleh kecanduan *game online* dengan hasil bahwa kecanduan bermain *game online* dapat memengaruhi pembelian dalam *game online* berulang kali. Selain penelitian kuantitatif terdapat pula penelitian kualitatif mengenai kecanduan *game online* oleh Nurhayati (2019) pengalaman para partisipan yang awalnya mulai bermain *game* di media lain seperti Playstation mulai beralih menuju *gadget*. Ini dikarenakan *game* yang tersedia lebih beragam, lebih mudah dibawa, dan modal yang lebih sedikit. Para partisipan dalam penelitian ini juga menyadari akan dampak kecanduan yang dilakukannya.

Dari seluruh penjabaran yang ada, dengan perkembangan teknologi dan seluruh kemudahan yang ada *game online* memiliki banyak pemain di Indonesia membuat hampir seluruh lapisan masyarakat menggandrungi permainan ini. Genshin Impact sebagai salah satu *game online* yang sukses dalam peluncurannya sejak 2020 lalu juga menargetkan pasar Indonesia. Dari seluruh lapisan masyarakat mahasiswa pun tidak luput dari fenomena yang kekinian ini. Namun, bagi mahasiswa yang memiliki tugas utama lain, bermain *game* harusnya hanya sebagai pelepas penat.

Fenomena yang terjadi saat ini, menambah atau bahkan menggeser fokus mahasiswa untuk bermain. Banyak dampak yang ditimbulkan dari waktu dan frekuensi bermain yang terlalu sering baik positif maupun negatif. Alasan mahasiswa untuk bermain pun beragam. Dikarenakan kebanyakan penelitian

terdahulu menggunakan metode kuantitatif yang berfokus pada variabel-variabel tertentu. Sehingga terdapat kemungkinan ada hal yang belum terungkap atau pengalaman-pengalaman menarik dari mahasiswa serta perasaan-perasaan yang muncul ketika bermain *game* ini. Selain itu, terdapat keunikan-keunikan yang dapat digali antar partisipan yang mungkin tidak selalu sesuai dan perilaku yang tidak selalu ditemukan dalam DSM 5 maupun IDC 10.

Untuk menggali pengalaman, alasan, keinginan, serta perasaan mahasiswa lebih dalam dibutuhkan studi kualitatif untuk mengetahuinya. Penelitian ini untuk menggali lebih dalam pengalaman mahasiswa dalam bermain. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman mahasiswa yang bermain *game* RPG terutama Genshin Impact, termasuk alasan bermain, emosi yang dirasakan, konflik yang muncul antara bermain dan tanggung jawab akademik, serta dampak sosial dan finansial yang dialami. Penelitian ini tidak hanya berupaya memahami bagaimana mahasiswa memaknai pengalaman bermain tetapi juga mengeksplorasi dinamika kompleks antara individu, *game online*, dan konteks sosial. Dengan menggunakan pendekatan IPA, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih kaya mengenai fenomena kecenderungan kecanduan *game online* di kalangan mahasiswa dan dampaknya terhadap kehidupan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan, pertanyaan penelitian yang muncul adalah “Bagaimana pengalaman mahasiswa yang memiliki kecenderungan kecanduan game online RPG?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami pengalaman mahasiswa yang memiliki kecenderungan kecanduan bermain *game online* RPG.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangsih literatur yang relevan dengan topik yang diambil. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka wawasan terhadap kegiatan dan hobi yang diambil. Membuka perspektif masyarakat khususnya untuk bermain dengan bijak dan bagaimana seseorang yang terlihat sangat fokus dan mendalami kegiatan yang dilakukan secara berlebih, alasan orang tersebut melakukannya dan memberitahu efek yang ditimbulkan pada dirinya kelak.

2. Manfaat Praktis

Bagi para partisipan penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk mengenal dan memahami diri sendiri, alasan bermain *game*, tujuannya, dampaknya bagi keseimbangan diri dan hidup yang akan terlihat di kehidupan sehari-hai, serta bagaimana cara menjadi pilot bagi diri sendiri untuk menyeimbangkan seluruh hal-hal yang ingin dilakukan. Bagi masyarakat umum penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai penambah pengetahuan mengenai alasan seorang mahasiswa kecanduan bermain *game online* dan dampaknya. Penelitian ini juga diharapkan mengurangi stigma masyarakat

mengenai orang-orang yang bermain *game online*. Bagi peneliti, penelitian ini dilakukan untuk menjawab seluruh pertanyaan dan keresahan yang ada dalam diri peneliti. Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak lain serta menambah pengetahuan dan pengaplikasian pengetahuan di ranah umum mengenai ilmu yang sudah didapatkan selama berkuliah di Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.