

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Di Amerika Serikat dan beberapa negara industri lain, perkembangan internet sangat cepat dan terjangkau oleh anak dan remaja. Perkembangan internet yang terlalu cepat ini menimbulkan kepanikan moral dan membawa dampak negatif yang begitu mencemaskan, disamping dampak positif yang sangat membantu serta menunjang kehidupan sosial, perkembangan ilmu pengetahuan dan lain-lain. Menurut Subrahmanyam dan Larson (dalam Sarwono, 2005: 69) sisi negatif itu antara lain adalah *violence, sexuality, drug abuse, eating disorder, and consumerism*. Bahkan sebuah survei nasional di AS menurut Ybarra & Mitchell (dalam Sarwono, 2005: 69) sudah mengidentifikasi internet sebagai salah satu ancaman terhadap kesehatan mental masyarakat AS, karena bisa mengganggu hubungan orangtua-anak, hubungan antar tetangga dan peningkatan penyalahgunaan narkoba dan kenakalan remaja.

Sedangkan menurut Barnitz (dalam Sarwono, 2005: 68) salah satu dampak positifnya adalah untuk pencegahan, perlindungan, dan pemulihan anak dan remaja dari bahaya penyalahgunaan anak (*child abuse*) dan perdagangan anak untuk tujuan seks komersial. Melalui berbagai macam *website* yang bertujuan untuk memberikan bantuan, baik dalam bentuk bantuan hukum, psikologis, informasi dan lain-lain kepada korban maupun orangtua dan keluarganya. Serta anak dan remaja dapat mempergunakan fasilitas internet untuk belajar tanpa batas

melalui situs-situs internet yang dapat dipertanggungjawabkan baik secara moral dan spiritual. Selain itu remaja juga dapat bersosialisasi tanpa batas dengan teman-teman di seluruh pelosok dunia, yang dapat membantu perkembangan bahasa dan motivasi berafiliasinya melalui sarana *e-mail* dan *chatting*.

Dalam perkembangan teknologi internet, terjadi beberapa modifikasi teknis pada bentuk dan penggunaan medianya. Hal ini juga diikuti oleh perkembangan *game* yang menggunakan internet sebagai sarananya untuk bermain. Karena *game* sendiri banyak diminati oleh anak-anak dan remaja, jadi sangatlah mungkin terjadi efek positif dan negatif seperti yang telah dibicarakan. Pada pengamatan jangka panjang (*longitudinal*) selama 10 tahun sejak tahun 1990 sampai 2000 menurut Vilani (dalam Sarwono, 2005: 69) menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja sangat dipengaruhi oleh berbagai media seperti televisi, bioskop, musik *rock* musik video, iklan, dan *videogames*. Melalui perubahan nilai dan perilaku yang diperkenalkan oleh media massa, pengaruhnya pada anak dan remaja adalah peningkatan kekerasan dan perilaku agresif, perilaku berisiko (*high risk behavior*), penggunaan alkohol dan rokok serta aktivitas seksual.

Seperti beberapa tahun belakangan timbul sebuah tren atau fenomena baru di kalangan para kawula muda yaitu *game online*. *Game online* ini digunakan sebagai salah satu pengganti permainan-permainan tradisional lainnya, seperti : kelereng, layang-layang, konsol *game* (*PS1*, *PS2*, *XBOX*, dan *game* jaringan lainnya). *Game online* adalah sebuah permainan yang sangat berbeda jauh dengan *game-game* tradisional, baik ditinjau dari peralatan, peraturan, dan cara

bermainnya. Pada *game* tradisional hanya membutuhkan peralatan, peraturan, dan cara bermain yang sederhana.

Permainan *game online* membutuhkan peralatan, peraturan, dan cara bermain yang sedikit lebih rumit. Hal ini disebabkan karena pada *game online* dituntut penggunaan teknologi yang lebih canggih, dan secara tidak langsung dituntut pula Sumber Daya Manusia yang lebih baik. Dalam sebuah *game online* diperlukan seperangkat PC (*personal computer*), modem, dan koneksi internet yang menunjang, maksudnya *game online* tidak dapat bekerja dengan optimal dengan koneksi internet yang buruk. Sebelum bermain seorang individu diwajibkan mendaftar terlebih dulu ke *Website* yang sudah disediakan oleh pihak *provider* masing-masing *game*. Setelah mendaftar individu diberi *username* dan *password*, untuk dapat melakukan *login* ke *server game* yang bersangkutan. Dalam *game online* pemain tidak dibatasi ruang, waktu, dan jumlah pemainnya, maksudnya pemain dapat bermain kapan pun dan di mana pun, dan bermain dengan ribuan bahkan dengan puluhan ribu orang secara langsung dari berbagai tempat. Hal ini memungkinkan karena *game online* menggunakan fasilitas internet sebagai penghubungnya.

*Game online* sendiri merupakan generasi kedua dari *game PC (personal computer)*. Generasi pertama ini tidak kalah meledaknya di kalangan generasi muda dibandingkan generasi keduanya. Generasi pertama ini lebih dikenal dengan nama *game* jaringan, seperti *Counter strike*, *Warcraft*, dan lain-lain. *Game online* banyak macamnya antara lain *Nexia*, *Gun Bond*, *Ragnarok*, dan lain-lain . *Ragnarok* sendiri bukan *game online* pertama yang masuk ke Indonesia, tetapi

*Ragnarok* adalah *game online* yang paling banyak digemari dan dimainkan oleh para *gamer* Indonesia (Kompas, Jumat, 14 November 2003).

Pilihan tempat bermain pun beragam, *gamer* dapat bermain di rumah ataupun bermain di tempat-tempat *game* jaringan yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk *game online*. Tentu saja apabila bermain di rumah lebih membutuhkan biaya yang lebih besar, selain diperlukan seperangkat PC yang memadai juga diperlukan sambungan internet yang bagus. Berbeda dengan bermain di *wargem* (*warung game*) *gamer* cukup hanya membayar sewa per jamnya saja. Dari segi biayanya *wargem* juga beragam mulai Rp 2.000 sampai Rp 10.000. Perbedaannya adalah fasilitas yang ditawarkan, yaitu dari segi kenyamanan, pelayanan, dan kecepatan koneksi yang dapat mengurangi *lag*.

Sebenarnya hobi yang satu ini tidak terlalu murah, jadi apabila tidak disikapi secara bijaksana dapat membawa akibat yang buruk. Menurut Kompas (Jumat, 14 November 2003) banyak orang tua yang mengeluh tentang kebiasaan baru anak-anaknya ini, anak-anak banyak yang menjadi lupa belajar dan sering membolos sekolah, sehingga prestasi belajarnya di sekolah menurun drastis, selain itu pengeluaran orang tua mereka juga membengkak.

Bukan hanya sampai disitu saja permasalahan yang terjadi, di beberapa negara-negara maju ditemukan beberapa efek negatif dari *game*. Misalnya di Amerika sebuah *game* yang berjudul *Grand Theft Auto*, menyebabkan kelakuan menyimpang pada dua remaja William (16), dan Joshua Buckner (14). Kedua remaja melakukan penembakan membabi buta kepada mobil yang lewat di

depannya, dan mengakibatkan tewasnya Aaron Hamel (45) serta seorang gadis yang pinggangnya tertembus delapan butir peluru. Ada banyak kasus *gang* yang asyik mencuri serta membunuh secara membabi buta dan brutal. Walaupun pelaku mengaku tidak bermaksud melakukan pembunuhan itu, tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa pelaku memang terinspirasi *Grand Theft Auto* (Kompas, 24 April 2004). Bimbingan orang tua serta kontrol sosial yang baik dari lingkungan sekitarnya, dan sikap dewasa dalam menyikapi sebuah *game* adalah beberapa cara untuk dapat menghindari dari kasus seperti diatas.

*Game online* diciptakan dengan maksud agar tidak melupakan sisi humanis dari seorang *gamer*. Oleh karena itu di dalam *game online* disediakan berbagai macam fasilitas yang memungkinkan seorang *gamer* untuk berinteraksi dengan *gamer* lainnya, misalnya fasilitas *chatting* yang memudahkan *gamer* untuk melakukan komunikasi dengan *gamer* lainnya, grup yang biasanya disebut dengan *guild*, dan memungkinkan para *gamer* membentuk komunitasnya sendiri. Semua fasilitas yang diberikan ini oleh pengembang industri *game* khususnya PT Lytho Indonesia dengan harapan agar para *gamer* dapat bersosialisasi dengan sesama *gamer* yang lainnya (Kompas, Sabtu, 24 April 2004). Adanya anggapan dari masyarakat kalau *game* mengakibatkan para *gamernya* menjadi lebih individual. Dibandingkan dengan *game* tradisional yang pernah ada sebelumnya kebanyakan konsol *game* menumbuhkan sifat individualis pada *gamernya*, ada pun sebabnya dikarenakan pada konsol *game* seorang individu dapat bermain sendiri tanpa adanya orang lain. Jadi keberadaan teman bermain dihilangkan, digantikan dengan mesin yang di dalamnya terdapat otak elektronik canggih.

Dengan adanya *game online* ini, para pengembang industri *game* berharap agar dapat mengurangi efek negatif yang selama ini melekat pada konsol *game* yang pernah ada. Tetapi efektivitas usaha para pengembang industri *game* masih perlu dipertanyakan, karena sebenarnya masih banyak faktor penunjang lainnya yang perlu diperhatikan.

Manusia sendiri pada dasarnya memiliki motivasi untuk melakukan hubungan interpersonal dengan sesamanya, yang disebut dengan motivasi berafiliasi. Motivasi ini yang mendorong manusia untuk bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya, dan harus dipupuk sejak manusia itu masih kecil. Pada waktu individu masih kecil mungkin seorang individu kurang merasa perlu dengan motivasi berafiliasi ini, akan tetapi begitu individu beranjak dewasa barulah merasakan perlunya melakukan sosialisasi sejak dini. Apabila seorang *gamer* terlalu terbuai dengan permainan yang disajikan oleh para pengembang industri *game*, yang tentu saja dikemas sedemikian rupa agar para penggunanya betah untuk berlama-lama menghabiskan waktunya hanya untuk bermain. Karena sebuah *game online* dikatakan berhasil dan sukses apabila dapat memiliki peminat yang banyak serta terjaga kesinambungannya dalam waktu yang relatif lama. Oleh karena itu banyak pengembang industri *game* tidak ragu-ragu untuk mengeluarkan uang dalam jumlah besar hanya untuk menambah daya tarik dari sebuah *game*. Hal ini membuat *gamer* mau membuang waktunya di depan PC (*personal computer*), dan semakin jarang berinteraksi secara nyata dengan lingkungan sosialnya. Semakin tinggi tingkat intensitas mereka bermain *game* maka semakin tidak ada waktu bagi mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Hal

itu berarti kehancuran pada masa depan interpersonal mereka, yang harus mereka tanggung karena kurangnya kesadaran pada waktu masih belia tentang pentingnya sosialisasi yang dimulai sejak masih belia.

Dalam upaya untuk mencapai kebutuhan berafiliasi dengan orang lain, manusia juga mengalami hambatan-hambatan seperti salah paham karena kurang komunikasi, kurang didengarkan, kurangnya informasi atau pengetahuan, terlalu cepat menarik kesimpulan, terlalu menaruh prasangka, suasana hati yang buruk dan lain-lain. Hal ini bila dibiarkan, lama kelamaan akan menimbulkan depresi mental (Cole, 1997: 4).

Menurut Spitz dan Wolf (dalam Hojat, 1989: 83) peran komunikasi dalam berinteraksi dengan orang lain merupakan hal yang penting. Jika seseorang tidak pandai dalam berkomunikasi, hal ini dapat menyebabkan seseorang tidak mampu menjalin hubungan yang lebih akrab dan akan menyulitkan seseorang dalam memenuhi kebutuhan berafiliasi. Studi menunjukkan bahwa ketika masih bayi tidak diasuh dengan baik, mereka menjadi tidak mampu berjuang dan akan mengalami depresi yang berat.

Kebutuhan berafiliasi pada remaja terutama mengarah pada kebutuhan untuk berada bersama dengan keluarganya dan juga berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam sebuah keluarga, orang tua, saudara kandung dan kakek-nenek memiliki peran penting bagi remaja. Pada masa remaja, individu akan membentuk kelompok yang memiliki minat dan tujuan yang sama. Dan kelompok yang mereka bentuk terbagi menjadi dua, kelompok formal dan kelompok informal. Kelompok formal contohnya: tim basket, grup band dan masih banyak lagi.,



sedangkan contoh untuk kelompok informal adalah kelompok *gang* atau kelompok bermain yang memiliki minat dan tujuan yang sama. Dan sebagai anggota keluarga, remaja memiliki keinginan agar orang tuanya bisa berperan sebagai seorang sahabat yang bisa memahami keadaan diri individu.

Menurut Deneve (dalam Baron, 2001: 405), individu yang memiliki emosi stabil adalah individu yang memiliki afiliasi tinggi dan penerimaan kontrol (mereka merasa bahwa berharga dihadapan individu lain), merasa bahagia dibanding dengan individu yang emosinya tidak stabil, individu yang rendah dalam berafiliasi dan rendah dalam penerimaan kontrol.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan cara observasi dan wawancara, untuk mendapatkan fakta-fakta. Pengukuran secara tidak langsung dilakukan dengan mengadakan pengamatan ataupun survei untuk dapat mengetahui tentang atau bagaimana suatu sikap yang ada. Dapat dilakukan dengan mengadakan sekedar tanya-jawab atau interview secara langsung, dan atas data tersebut kemudian diambil kesimpulan yang dapat mencerminkan keadaan sikap yang ada (Walgito, 1980: 41).

Observasi dan wawancara dilakukan di tiga tempat bermain *game Ragnarok Online*, yaitu X-COM, TRINITI, dan CROOS. Untuk mengetahui adanya gangguan motivasi berafiliasi yang disebabkan intensitas bermain yang berlebihan. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya gangguan motivasi berafiliasi pada pemain yang mempunyai intensitas bermain *game Ragnarok Online* tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan semakin jarangny para pemain berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Mereka cenderung lebih memilih

untuk duduk berlama-lama didepan komputer sambil bermain *game Ragnarok Online*.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di atas peneliti ingin melihat apakah *gamer* yang melakukan intensitas bermain *game Ragnarok Online* secara berlebihan, mengalami gangguan atau menunjang motivasi berafiliasinya. Dimana apabila motivasi berafiliasinya terganggu dapat ditunjukkan dengan semakin jaranganya seorang *gamer* melakukan kontak dengan lingkungan sosialnya. Sebaliknya, jika *game online* ternyata menunjang motivasi berafiliasinya. Dapat dilihat dari semakin seringnya kontak sosial yang mereka lakukan dengan lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial yang dimaksud disini dapat berupa lingkungan sosial ditempatnya bermain, lingkungan sekolah, lingkungan tempat tinggal, ataupun lingkungan di dunia maya tempat *gamer* bermain.

Dari uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada hubungan antara motivasi berafiliasi dengan intensitas bermain dalam *game Ragnarok Online*.

## **1.2. Batasan Masalah**

Peneliti tertarik meneliti lebih lanjut apakah ada hubungan antara motivasi berafiliasi dengan intensitas bermain dalam *game Ragnarok online*.

Agar wilayah penelitian menjadi jelas, maka dilakukan pembatasan sebagai berikut :

1. *Game online* yang dimaksud oleh peneliti adalah *game Ragnarok Online*, yang dimainkan secara *online* melalui sarana internet.

2. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah para *gamer* remaja laki-laki yang bermain *game Ragnarok Online* di warung *game* “X-COM”. Dengan usia antara 12-21 tahun. Pada penelitian ini dipilih subjek laki-laki, karena *game Ragnarok Online* di warung *game* X-COM dimainkan hampir seluruhnya oleh laki-laki.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah ada hubungan antara intensitas bermain dalam *game Ragnarok Online* dengan motivasi berafiliasi?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain dalam *game Ragnarok Online* dengan motivasi berafiliasi.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

- Manfaat teoritis :

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wacana dari teori-teori di bidang ilmu psikologi, khususnya yang berhubungan dengan dunia *cyber*, dan aspek ketrampilan sosial yang dimiliki manusia sebagai aplikasi ilmu psikologi, khususnya di bidang psikologi sosial dan ilmu komunikasi.

Dalam bidang psikologi sosial khususnya untuk membantu remaja dalam memahami lebih baik tentang motivasi berafiliasi dan konformitas. Motivasi

berafiliasi menurut Mc Cleland (Desembrianto., Rubiyatno & Sulistiyowati, 2004:18) yaitu motif yang menyebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk berada bersama-sama dengan orang lain. Menurut Solomon Asch (dalam Freedman., Peplav & Sears, 1994: 53) konformitas adalah bila individu menampilkan perilaku tertentu karena setiap individu lain menampilkan perilaku tersebut. Diduga konformitas hanya terjadi dalam situasi yang ambigu, yaitu bila individu merasa amat tidak pasti mengenai apa standar perilaku yang benar. Bila situasi rangsang sudah jelas konformitas akan muncul sedikit saja atau tidak muncul sama sekali. Dan apabila individu mampu melihat suatu realitas dengan gamblang, individu akan mempercayai persepsinya sendiri dan tetap teguh pada pendiriannya meskipun anggota kelompok yang lain menentangnya.

- Manfaat praktis :

Memberi alternatif untuk memberikan arahan kepada pengguna teknologi *cyber* khususnya *game online*, sehingga tidak menimbulkan dampak negatif.