

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi ini tidak dapat dihindarkan lagi pengaruh kemajuan teknologi serta kemajuan pada bidang internet di kalangan masyarakat umum. Produk-produk tersebut bertujuan guna memudahkan rutinitas yang kerap dilakukan oleh masyarakat sehari-hari. Usia pengguna internet sendiri beranekaragam, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Masyarakat pada umumnya mengakses internet biasanya menggunakan internet dengan fasilitas *computer* atau *handphone* dirumah, sedangkan yang tidak memiliki akses internet biasanya menggunakan akses internet dengan menggunakan jasa dari warung internet atau yang dikenal dengan sebutan warnet yang menyediakan fasilitas internet sehingga hal tersebut memudahkan khalayak umum untuk mengakses internet dengan mudah dan bisa dilakukan kapan saja di waktu luang mereka.

Tentunya masyarakat juga memiliki peran terhadap menjamurnya layanan internet, seperti *playstation*, *facebook* dan pengguna ponsel yang pada awalnya hanya bisa dilihat di daerah perkotaan, saat ini dapat dijumpai di daerah-daerah pelosok. Ditambah pula area *wi-fi* atau *hotspot* yang memudahkan siapapun untuk tersambung ke jaringan internet secara gratis dengan menggunakan *notebook* atau laptop. Selain itu saat ini banyak juga warnet dengan fasilitas *Game Online*, *email*, *chatting*, *browsing* dan jejaring

sosial *facebook* dan *twitter* yang dapat digunakan dengan biaya relatif terjangkau (Laili & Nuryono, 2015).

Pada umumnya penduduk di wilayah perkotaan masih mendominasi penggunaan internet, kendati fasilitas layanan gratis telah menyebar hingga wilayah pedesaan, sejak 2009. Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) untuk mencapai target melek internet sebanyak 50 persen dari total penduduk Indonesia, pada 2015. Sampai kini, baru terdapat 74 juta pengguna internet di Indonesia. Angka itu baru setara 29 persen dari total penduduk. Namun mayoritas pengguna internet tersebut masih berada di wilayah perkotaan (Ariawan, 2016).

Salah satu contoh yang didapat dari survey yang telah dilakukan *China Young Association Internet* (CYIA), 14,1% remaja di China perkotaan mengalami kecanduan internet yaitu sekitar 24 juta orang. Tingkat di daerah pedesaan mencapai 33 juta hampir 2 kali lipat tahun 2005. Pengguna internet di Cina memiliki kecenderungan untuk kecanduan internet sehingga dapat merugikan pekerjaan, belajar dan kehidupan sosial CYIA (dalam Jiang, 2013).

Contoh lain dari penyebaran internet didalam masyarakat dibuktikan dari data terbaru yang dirilis oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII, 2014), pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 24% sekitar 107 juta orang dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *Game Online* aktif Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Pengertian

aktif disini adalah mereka yang hampir setiap hari bermain *Game Online*. Untuk pemain *Game Online* pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna *facebook* di Indonesia yang telah mencapai di atas 30 juta orang, di mana 50% penggunanya pernah memainkan *Game Online* yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut. Tiap tahun pemain *Game Online* Indonesia diperkirakan meningkat 5 -10% seiring dengan semakin pesatnya infrastruktur internet di Indonesia.

Dari banyaknya pengguna internet di Indonesia, rata-rata pengguna internet di perkotaan 60% adalah di bawah 30 tahun. Artinya, sebagian dari mereka adalah dari kalangan anak sekolah, yang masih muda, yang mungkin saja masih belum terlalu bisa memilah informasi yang ada. Di kalangan remaja, mereka tidak asing lagi dengan istilah-istilah seperti: *e-mail*, *browsing*, *chatting*, *website*, *blog*, dan sebagainya. Data lain menunjukkan hampir 30 persen pengguna Internet di Tanah Air berasal dari kalangan remaja berusia 15-24 tahun. Memang kebanyakan penggunaan internet oleh remaja, baru sebatas penerimaan atau pengiriman *e-mail* dan *chatting* (Catur ,2009).

Menurut DJ (dalam Lenhart, 2008) hasil survey yang dikeluarkan oleh *Pew Internet* dan *American Life Project* yang bermarkas di Washington *Pew Research Center*, menemukan delapan puluh satu persen warga Amerika yang berumur 18 dan 29 tahun bermain video games.

Selain itu, Rachmat (2012) menyatakan bahwa bermain *Game Online* sangat menyenangkan, namun apabila terus menerus dimainkan akan berdampak pada kecanduan bagi pemain, karena berisi konten yang menarik

dan gambar animasi yang mendiring anak bahkan orang dewasa menyukai permainan tersebut, dan ada beberapa game yang dirancang agar setiap pemain menjadi ingin bermain terus. Hal tersebut sependapat dengan Wan & Chou (2007) menyatakan bahwa fitur internet yang paling mungkin menjadikan penggunanya mengalami ketergantungan adalah *Game Online*.

Dalam 12 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini terlihat dari banyaknya pusat game di kota-kota besar maupun kecil. Berkat perkembangan teknologi, terutama internet, game yang dulunya dimainkan maksimal oleh dua orang, sekarang dapat dimainkan bersama dengan 100 orang lebih dalam waktu yang bersamaan. Jumlah pemain game online di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, terutama karena semakin pesatnya infrastruktur internet, Ada lebih dari 25 juta pemain *game online* di Indonesia, menunjukkan tren gaming yang sangat menjamur (Anjungroso, 2014).

Semakin seringnya diperbincangkan hingga muncul istilah baru untuk menyebut Game Online yang lebih kompetitif. Pada bulan Mei 2015, Dictionary.com menambahkan istilah baru, "*Esport*", ke database-nya. Langkah ini adalah Dilaporkan oleh situs video game utama, seperti IGN dan *GameSpot*, sebagai tonggak sejarah yang mengindikasikan bahwa olahraga elektronik, atau olah raga elektronik, mendapat perhatian utama dan mendapatkan pengakuan dalam spektrum budaya yang lebih luas. Istilah *Esport* mengacu pada *competitive tournament* video game, terutama di kalangan gamer profesional. Game kompetitif atau disebut dengan "*Esport*"

sangatlah populer di Amerika Utara dan Eropa Barat. Ketika industri *Esport* mulai lepas landas di awal tahun 2000an, China bergabung dengan klub tersebut dan segera menjadi pemain utama dalam komunitas game kompetitif internasional. Setelah Lebih dari 15 tahun perkembangan pesat, China kini telah menjadi *Esport* terbesar di dunia pasar. Pada tahun 2015, ada lebih dari 15 perusahaan dan organisasi yang berkoordinasi acara *Esport* di negara ini secara reguler. Negara ini memiliki lebih dari enam streaming platform yang menyiarkan turnamen *Esport* dan Gamer profesional (Lu, 2017).

Olahraga elektronik atau umum disingkat *Esport*, memang berangkat dari dunia gaming. Namun ternyata, keduanya tidak bisa disamakan. Menurut Dedy Irvan bermain *game* dan *Esport* adalah kedua hal yang sangat berbeda. *Esport* sendiri sudah menjadi suatu pekerjaan, jadi tidak hanya dimainkan dikala waktu luang seperti layaknya *game* biasa, hal ini lah yang membedakan antara *Esport* dengan *game* pada umumnya. pemahaman akan *Esport* perlu ditekankan untuk mendukung kesuksesan industri eSports di Indonesia. Masyarakat masih banyak yang mencampur-adukkan antara game untuk rekreasi dan dan game untuk profesi, sehingga yang dikupas dipermukaan hanyalah bahaya bermain game. Sejatinnya, *Esport* seperti permainan olahraga lain, akan memiliki dampak positif jika dikelola secara profesional (Pertiwi, 2018).

Solo kini memiliki warnet game (*game center*) yang bertaraf internasional. Game center tersebut merupakan salah satu yang dimiliki jaringan game center buatan Nvidia, yakni *iCafe*. Berbeda dengan Game

Center lainnya, sebagai *iCafe* bertaraf internasional, Poseidon memiliki ruang latihan khusus yang digunakan untuk menginkubasi atlet *Esport* yang akan berlaga di kejuaraan. Kursi, meja, dan kursor yang digunakan pun merupakan standar khusus gaming yang dibanderol dengan harga yang tidak sedikit. Tidak hanya itu Poseidon juga menyediakan *coach* (pelatih) untuk para pemula yang ingin menjajaki *Esport* lebih serius. Tri Hardjono sebagai pendiri *game center* tersebut mengatakan bahwa dengan didirikannya warnet *iCafe* ini dapat meningkatkan antusias para *gamers* dikota Solo khususnya pada bidang *Esport* karena telah berkembang, serta banyaknya kompetisi tingkat lokal ataupun dunia yang dapat diikuti (Septiana, 2017).

Perkembangan *Esport* juga berpengaruh di Surakarta. Dikutip dari hexatekno.com kepala Sekolah SMA Batik 2 Surakarta, Bapak Joko juga ikut menyampaikan bahwa pihak sekolah mendukung dengan adanya program *iCafe NVIDIA* di Kota Solo sehingga kedepan anak-anak SMA dapat menjadikan *Esport* sebagai kegiatan ekstra kurikuler di sekolah. Pengertian dari *iCafe* sendiri adalah dimana warnet tersebut di dukung oleh salah satu perangkat computer dengan spesifikasi yang canggih sehingga membuat nyaman para pemain yang bermain di warnet tersebut. Bapak Joko juga menyampaikan bahwa Kota Solo mendukung sekali program *iCafe NVIDIA* di Kota Solo dan berharap kedepan Poseidon Game Arena dapat bekerja sama dengan Dikpora untuk dapat mengembangkan potensi *Esport* di Kota Solo (Mubarak, 2017).

Oleh karena itu alangkah lebih baik apabila para pemain *game online* tersebut bisa bermain *game online* sebagai penyaluran bakat serta hobi, dan lebih bersemangat ketika bermain *game online* secara kompetitif untuk mengarahkan potensi serta bakat yang dimiliki oleh pemain tersebut. Menurut Oletick (2014) mengatakan untuk membuat seseorang melakukan suatu tindakan tanpa suatu paksaan dan dengan niat di perlukan motivasi intrinsik. Sedangkan menurut Elizabeth (2016) mengatakan motivasi akan membuat perilaku individu terarah, dan membuat ia selalu berusaha untuk mencapai tujuannya dan menurut Lai (2011) motivasi akan memberikan individu energy untuk melakukan suatu kegiatan dan menopang aktivitasnya.

Peneliti juga melakukan pengumpulan data di lapangan yang di berikan kepada para pemain *Game Online* secara acak yang berada di warnet atau warung internet. Data yang diperoleh dari wawancara terbuka kepada 5 orang responden menyatakan bahwa ke 5 responden sudah bermain *Game Online* lebih dari 5 tahun. Dari data keseluruhan yang diperoleh dari 5 responden yang menjawab pertanyaan terbuka sebanyak 10 soal menyatakan bahwa semua responden sudah bermain *Game Online* lebih dari 5 tahun. Selain itu mayoritas responden sendiri juga rata-rata bermain antara 3 hingga 5 jam setiap harinya. Rata-rata responden bermain selama *weekdays* ketika bermain *Game Online*, namun beberapa responden lainnya justru bermain ketika *weekend* saja. Dari semua responden menyebutkan bahwa mereka semua bermain game Dota 2 , namun ada beberapa responden yang juga bermain game seperti *Player Unknown Battleground* (PUBG) dan *Mobile*

*Legend Bang Bang* (MLBB). Didapati bahwa alasan responden bermain *Game Online* bermacam-macam, ada yang diajak oleh teman ,atau saudara kandung, ada juga yang mencoba sendiri karena merasa penasaran. Permasalahan yang dihadapi setelah bermain *Game Online* juga beranekaragam, ada yang merasa susah dalam membagi waktu untuk belajar , ada pula yang menjadi sangat boros dalam keuangan, ada pula yang menyebutkan bahwa mereka menjadi lupa waktu. Manfaat dari bermain *Game Online* sendiri menurut responden adalah berupa melatih kekompakan dengan teman mereka ketika bermain. Selain itu juga bisa mendapat banyak teman dan menjadi sarana untuk refreshing dan rileksasi. Ketika mengikuti pertandingan *Game Online* yang kompetitif responden ada yang merasa senang, biasa saja , dan ada yang merasa sedih ketika tidak bisa memenangkan perlombaan yang mereka ikuti. Jawaban dari responden terkait faktor apa yang di butuhkan ketika mengikuti perlombaan adalah , mayoritas menjawab memerlukan persiapan mental, selain itu ada yang menyebutkan doa dan jawaban lainnya adalah faktor keberuntungan sangat di perlukan ketika mengikuti suatu perlombaan.

Berdasarkan data awal yang diperoleh oleh peneliti, terdapat banyak alasan yang berbeda ketika seseorang memainkan *Game Online*, alasan seseorang melalaikan sesuatu untuk mencapai tujuan dikenal dengan istilah motivasi, istilah motivasi telah dijelaskan oleh banyak ahli.

Selain data yang diperoleh peneliti , Lu (2017) juga menyebutkan bahwa Seperti Olahraga tradisional yang kompetitif, *Esport* membutuhkan keterampilan, strategi, taktik, konsentrasi, komunikasi, koordinasi, kerja tim,

dan pelatihan intensif. Namun, untuk sebagian besar masyarakat umum, yang terutama melihat olahraga dan pemainik sebagai demonstrasi terbuka aktivitas fisik, *Esport* hanyalah permainan komputer dan tidak boleh dianggap sebagai olahraga nyata seperti sepak bola dan bola basket.

Menurut McKinley (dalam Badatala, 2016) meskipun gameplay video terdiri dari remote kontrol, video game bisa memperbaiki koordinasi mata tangan. Keterampilan ini tidak hanya bisa membantu dalam olahraga, tapi juga karir yang membutuhkan keterampilan ini.

Selain kemampuan koordinasi yang baik, pemain *Game Online* kompetitif atau yang lebih dikenal dengan nama *Profesional Gamers* juga memerlukan motivasi ketika bermain. McClelland telah mengajukan teori motivasi yang secara dekat berhubungan dengan konsep pembelajaran. Teori yang dikaji oleh McClelland ini menitikberatkan pada tiga kebutuhan yaitu , kebutuhan akan prestasi (*Need for Achievement*),kebutuhan akan kekuasaan (*Need for Power*) dan kebutuhan akan afiliasi (*Need for Affiliation*) (Mendari, 2010)

Menurut McClelland (dalam Munandar, 2001) Seseorang yang mampu memahami kebutuhan motivasinya akan dapat menentukan karir maupun pekerjaan yang cocok sesuai dengan karakternya. Selain itu McClelland juga mengemukakan bahwa individu dengan dorongan prestasi yang tinggi berbeda dari individu lain dalam keinginan kuat untuk melakukan hal-hal dengan lebih baik. Individu dengan motivasi berprestasi yang tinggi mencari kesempatan-kesempatan dimana individu tersebut memiliki tanggung

jawab pribadi dalam menemukan jawaban-jawaban terhadap masalah-masalah.

Maslow (dalam Mendari, 2010) menyatakan bahwa perilaku manusia dikendalikan oleh 2 faktor, yakni internal dan eksternal. Selain itu, Teori Maslow juga menyebutkan bahwa pada dasarnya manusia mempunyai kemampuan unik untuk membuat pilihan dan melaksanakan pilihan serta keinginan mereka sendiri. Penelitian yang dilakukannya membuat dirinya yakin bahwa orang memiliki kebutuhan tertentu yang tidak berubah dan asli secara genetis. Kebutuhan-kebutuhan ini sama dalam semua kebudayaan serta bersifat fisiologis dan psikologis. Maslow mengemukakan bahwa individu berperilaku dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat hierarkis.

Maslow menyebutkan terdapat lima hierarki kebutuhan yaitu *Physiological needs*: ini adalah kebutuhan yang paling mendasar contohnya seperti makan, minum, sandang, papan, serta udara dan sebagainya. Kebutuhan ini disebut mendasar karena tanpa hal tersebut maka manusia tidak akan mampu menjalani kehidupan secara normal. Kemudian *Safety Needs*: Kebutuhan keamanan harus dilihat dalam arti luas, tidak hanya dalam arti keamanan fisik tetapi juga keamanan yang bersifat psikologis, seperti perlakuan yang nyaman adil dan manusiawi, yang ketiga adalah *Belongingsness and Love needs*: kebutuhan ini didasari oleh rasa kasih dan sayang serta rasa akan memiliki karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Selanjutnya adalah *Esteem needs*: adalah suatu harga diri yang dimiliki oleh manusia yang

merasa membutuhkan pengakuan dari orang lain. Dan yang terakhir adalah *Self-Actualization needs*: Keinginan untuk pemenuhan diri-untuk menjadi yang terbaik dari yang mampu dilakukan, pada umumnya setiap individu ingin agar potensinya itu dikembangkan secara sistematis (Mendari, 2010).

Berdasarkan hasil survey dapat diketahui bahwa pengguna internet semakin lama semakin banyak serta konten yang diakses kebanyakan adalah *Game Online*, bahkan beberapa sampai kecanduan terhadap konten *Game Online* tersebut. Disisi lain dari beberapa pemain game tersebut banyak juga yang mencoba bermain dari segi kompetitif untuk beradu kemampuan dengan pemain yang lainnya. Bahkan tidak sedikit pula dari pemain game tersebut (*Gamers*) yang rela menghabiskan waktunya demi berlatih guna mempermahir kemampuannya didalam game yang mereka mainkan tersebut

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti ingin memahami motivasi para pemain *Game Online* kompetitif.

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam dan mendeskripsikan bagaimana motivasi pada pemain *Game Online* kompetitif.

### **C. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

#### **1. Manfaat Teoristis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang berarti bagi perkembangan ilmu psikologi pada khususnya bidang psikologi lintas budaya, pendidikan dan sosial, yang berkaitan dengan game online kompetitif.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi generasi muda yang memang memiliki keahlian di bidang *Esport* dan diarahkan supaya lebih tepat cara pemanfaatan waktu dan pelatihannya.
- b) Bagi ilmuwan psikologi, diharapkan penelitian ini dijadikan bahan informasi dan bahan pertimbangan yang bermanfaat untuk penelitian sejenis.