

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Permainan *video game* telah menjadi gaya hidup seiring berkembangnya teknologi saat ini. *Video game* diciptakan karena memiliki tujuan tertentu dan juga merupakan sebuah produk dimana orang bebas menggunakannya sesuai keinginannya tanpa ada rasa keterpaksaan dari orang lain (Aguado-Delgado et al., 2018; Nurlaela & Ibsik, 2017). Menurut data *The European Mobile Game Market*, pada tahun 2016 sudah terhitung 2,5 miliar orang bermain *video game* diseluruh dunia (WePC, 2019). Di Indonesia, jumlah pemain *game* yang menggunakan media *smartphone* pada tahun 2018 sudah mencapai angka 60 juta dan akan meningkat hingga 100 juta pada tahun 2020 (POKKT, 2018).

*Video game* pada awalnya dibentuk hanya sebagai permainan seorang diri atau *single player*. Pada awalnya *video game* diciptakan dengan tujuan menghilangkan rasa jenuh atau sebagai tempat untuk menyegarkan pikiran setelah seharian beraktifitas. Namun perkembangan *video game* yang cukup cepat membuat semua orang dapat merasakan serunya permainan ini. Bahkan sekarang ada istilah *e-sports* atau olahraga elektronik dimana istilah ini merupakan wadah dari cabang olahraga yang sifatnya berbentuk *video game*. (Edy Kurniawan, 2017; Illy & Florack, 2018; Pietersen et al., 2018). Data dari Esport Earnings menunjukkan pada tahun 2017 *video game* DOTA 2 menyelenggarakan sebuah kompetisi tahunan yang bernama The International 2017 dengan total hadiah

terbesar dalam dunia kompetisi *e-sports* yaitu 24,69 juta dolar Amerika (WePC, 2019). Seiring berjalannya waktu video game berubah menjadi arena permainan yang kompetitif dimana orang-orang saling bertanding satu sama lain. Disamping aktivitas gaming yang mulai berkembang pesat hingga sekarang, terlalu berlebihan dalam melakukannya juga bisa tergolong ke dalam hal negatif yang sifatnya mulai merusak tubuh (Feng et al., 2017; Kaptsis et al., 2016; Mihara & Higuchi, 2017)

*Video game* juga bisa menjadi sarana untuk para pemainnya berbagi cerita kepada sesama pemain game (*gamers*) terkait pengalamannya selama bermain game. Pada tahun 2013 diselenggarakan sebuah acara yang bernama Penny Arcade Expo (PAX) yang berlangsung selama 3 hari berturut-turut. Sekitar 70.000 *gamers* mengunjungi kota Seattle, Amerika Serikat untuk bertukar pikiran dalam membahas seputar *video game*, membahas beberapa judul permainan baru yang akan muncul, dan juga mendengarkan cerita dari pencipta dan pengembang *video game* mengenai bagaimana proses mereka membuat sebuah permainan *video game* (Madigan, 2016).

Peneliti menyebarkan survei awal mengenai seberapa sering orang bermain game dalam kurun waktu satu minggu dan alasan orang-orang mengapa memilih bermain game. Tiga dari 12 responden menyatakan bahwa bermain game dapat mengurangi beban yang mereka alami setelah melewati hari-hari yang melelahkan. Satu orang menyatakan bahwa bermain game dapat membuat mereka bahagia sehingga mereka dapat menjalani kehidupan mereka secara optimal. Survei awal ini juga menunjukkan tentang perasaan yang dialami oleh responden,

yaitu 4 dari 12 orang menyatakan mereka merasa senang setelah bermain game. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang yang bermain video game memiliki alasan tersendiri untuk memainkannya, dan sudah menjadi bagian dari gaya hidup bagi para responden.

Video game telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup dalam masyarakat. Pada awalnya video game hanya sebagai hiburan bagi anak-anak, sekarang video game dapat dirasakan oleh lingkungan masyarakat dari berbagai kalangan usia. Survei awal yang telah disebarakan menunjukkan bahwa video game dapat mengurangi stres. Perasaan yang responden rasakan setelah bermain *game* juga rasa senang. Hal ini dapat menjadi alasan mengapa orang bermain video game, salah satunya adalah sebagai sarana untuk mengurangi stres. Penelitian ini bertujuan untuk melihat secara mendalam perilaku mahasiswa yang bermain *video game*. Penelitian ini perlu dilakukan karena fenomena yang sedang terjadi adalah mahasiswa yang sedang mengalami tekanan dari rutinitasnya memilih *video game* sebagai sarana untuk mengurangi stres. Berdasarkan uraian ini muncul pertanyaan dari peneliti bagaimana gambaran perilaku yang muncul dari mahasiswa saat dan setelah bermain *video game*. Maka dari itu, penelitian ini perlu dilakukan.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana gambaran perilaku mahasiswa yang bermain *video game*.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengeksplorasi fenomena yang terjadi dalam perilaku mahasiswa yang bermain *video game*.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan kajian tentang fenomena mahasiswa dalam memilih *video game* sebagai gaya hidup.

#### 2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman mengenai bagaimana mahasiswa memilih bermain *game*.