BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Game online adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan *PC* atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis *game online*, artian di atas tidaklah berlaku pada masa sekarang, karena pada masa ini *game online* tidak hanya dapat di mainkan di komputer ataupun *PC*, melainkan *game online* dapat juga di mainkan di sebuah gadget dengan teknologi canggih yang di tanamkan di dalamnya, seperti *android, IOS, dll*.

Pada awalnya, *Game Online* terlebih dulu dikenal sebagai *game* jaringan dimana dalam halini beberapa personal komputer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada *game* jaringan, permainan yang sempat menjadi primadona pada masa dulu adalah *counter strike*. *Game* jaringan cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam di *game center* untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan bertambahnya tahun maka teknologi itu mengikuti dengan perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang berakibatkan mulai tersingkirnya keberadaan *gam*e jaringan dan di gantikan oleh *game online* pada masa ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* jenisnya hampir sama yaitu bermain dengan menggunakan *PC* atau komputer sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan antara *game* jaringan dan *game online* adalah pada *game online* kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang yang ada di lokasi lain, bahkan bisa menjangkau orang di belahan dunia paling jauh jaraknya dari kita sekalipun.

Saat ini telah banyak bermunculan *game online-game online* terbaru yang dapat memikat orang-orang di berbagai kalangan, mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu *game online* yang menjadi trending topik pada saat ini adalah *clash of clans*. *Clash of clans* atau di singkat *COC* merupakan jenis *game online* yang mengedepankan strategi, *game* ini di kembangkan oleh supercell, yaitu sebuah perusahaan video *game* yang berbasis di helsinki, finlandia.

Sekarang ini banyak sekali *game online* yang menyediakan fitur komunitas *online*, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game-game* semacam ini biasanya lebih diminati daripada *single player games* karena dirasa lenih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain didalam lingkup *game* tersebut. *Game* jenis ini disebut*massively multiplayer online games(MMOG). MMOG* memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bernain di waktu yang bersamaan dengan media internet. *MMOG* di bedakan menjadi beberapa jenis, antara lain : *MMOPRG(massively multiplayer online role playing game)*, *game* jenis ini biasanya memainkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama, seperti *game ragnarok*, *seal*,dll. Selanjutnya yaitu *MMORTS(massively multiplayer online real time strategy)*, *game* jenis ini menekankan kepada kehebatan *strategy* pemainnya, permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan, seperti *game warcraft*, *dota*, *COC*, dll dan yang terakhir adalah *MMOFPS(massifely multiplayer online first person shooter)*, *game* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan.seperti *counter strike*, *rising force*, *dll*. (Akhdian.net,2012)

Game online sendiri memang identik dengan efek yang negatif, salah satu efek negatif yang paling terlihat adalah munculnya kecenderungan sifat kecanduan yang mengakibatkan para korban *game online* lupa dalam segala hal, bahkan para *gamers* rela mengorbankan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *game online*.

Tetapi *game online* bukan hanya mempunyai efek negatif, melainkan ada juga efek positif yang di timbulkannya, yaitu : salah satunya adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamers* untuk menuangkan segala pengalaman mereka seputar bermain *game* tersebut, dan tak hanya itu, komunitas-komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antar pemain *game*.Sehingga *game online* pun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para gamers yang dapat mengalahkan beberapa situs popular lainnya.

Dengan adanya efek *game online* di atas, *game* pun mulai dianggap sebagai sesuatu yang *addict*. Para *gamers* mampu duduk berlama-lama demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu memecah konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Beberapa kasus tercatat, terdapat beberapa *gamers* yang *addicted* dengan *game online* ini menghabiskan waktu sia-sia demi *game* tersebut dan bersedia untuk tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas yang merupakan kewajibannya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, kebanyakan warung, cafe, ataupun tempat nongkrong yang lainnya yang peneliti singgahi, peneliti melihat dari sekian banyaknya orang yang sedang nongkrong disitu pasti ada salah satu orang yang bermain *game online* dengan menggunakan media *handphone*.(observasi tanggal 22 Mei 2015)

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara peneliti pada salah satu subyek. Subyek mengungkapkan setiap bermain *game*, dia bermain sampai 2 jam dalam sehari, bahkan lebih, Sedangkan dalam sehari, subyek bermain lebih dari 3 kali.(wawancara tanggal 22 Mei 2015)

Maka dari itu dalam mengatur emosi para *gamers* ini, Disinilah perlu adanya regulasi emosi yang tepat pada para pecandu *game online*, agar nantinya dalam menjalani kehidupan sehari-hari dapat berjalan dengan selaras

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tanpa menimbulkan efek negatif dan permasalahan atau konflik yang tidak diharapkan.

Regulasi emosi yang dimaksud lebih kepada kemampuan individu dalam mengatur dan mengekspresikan emosi dan perasaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Regulasi emosi ini lebih pada pencapaian keseimbangan emosional yang dilakukan oleh seseorang baik melalui sikap dan perilakunya (Widuri, 2012).

Sedangkan menurut gross (2007) mendefinisikan bahwa regulasi emosi mengarah pada serangkaian proses heterogen yang mana emosi itu sendiri yang di regulasi, selanjutnya regulasi emosi tersebut dapat di wakili oleh 5 kelompok proses yaitu pemilihan situasi, modifikasi situasi, pemanfaatan perhatian, perubahan kognitif, dan modulasi respon.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk meneliti regulasi emosi pecandu *game online*, karena dalam kenyataannya banyak pecandu *game online (gamers)* yang tidak dapat mengendalikan emosinya, seperti halnya para *gamers* ini mau menghabiskan waktu berlarut-larut demi bermain *game* tersebut dan mampu duduk berlama-lama tanpa mandi, makan, dan lainnya demi *game* dan bertahan disana tanpa menginginkan gangguan yang mampu memecah konsentrasinya.

B. FOKUS PENELITIAN

Berdasarkan masalah diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bagaimana gambaran regulasi emosi pecandu *game online*?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran regulasi emosi pecandu *game online*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

   hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi para pecandu *game online*

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para pecandu game online dalam meregulasi emosinya.

   b. Bagi Masyarakat umum

   Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan informasi mengenai gambaran regulasi emosi yang ditunjukkan para pecandu *game online* dalam kehidupan sehari-harinya serta dapat menjadi bahan acuan dalam pembentukan perilaku sehat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. KEASLIAN PENELITIAN

Untuk membedakan dan mendukung dalam penelitian ini, peneliti telah menemukan beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini, Diantaranya:

Berdasarkan penelitian oleh Muhammad Yusuf Moordiningsih(2015) dengan judul regulasi emosi pada perempuan pedagang pasar klewer. Diperoleh hasil bahwa :

1. Masalah yang tengah dihadapi oleh perempuan pedagangyaitu lelah fisik dan fikiran dengan banyaknya pekerjaan yang harus diselesaikan.
2. Bentukbentukregulasi emosi yang diterapkan oleh para informan dengan cara mensyukuri keadaandengan berfikir positif, ikhlas, introspeksi diri, tidak banyak mengeluh, mengalihkan perhatian,memperbanyak doa, saling komunikasi, pasrah pada Allah, atau dengan cara tidur.
3. Beberapa alasan regulasi emosi yang diterapkan para informan antara lain dapat membawaindividu lebih tenang, dapat membawa emosi positif, selain itu sebagai wanita karier harusmengutamakan kepentingan keluarga terutama pada anak dan suami.

Penelitian selanjutnya oleh Oktavia Dewi Kusumaningrum(2012) dengan judul regulasi emosi istri yang memiliki suami stroke. Hasil penelitian menunjukkan istri yang memiliki suami stroke mengalami berbagai emosi negatif seperti kaget, stres (tertekan), tidak sabar, marah, menangis, sedih, jengkel, dan emosi positif seperti sabar, ikhlas, menerima, pasrah, berharap,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

empati, senang ketika dapat bercanda dengan suami. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan regulasi emosi antara lain stresor, faktor fisiologis, faktor usia, kognitif, aspek sosial terutama pengaruh keluarga, dan faktor budaya.

Kesimpulan penelitian ini adalah kemampuan regulasi emosi setiap individu berbeda-beda dipengaruhi oleh stresor, faktor fisiologis, faktor usia, kognitif, aspek sosial terutama pengaruh keluarga, dan faktor budaya.

Penelitian selanjutnya oleh Erlina Listiyanti Widuri(2012) dengan judul regulasi emosi dan resiliensi pada mahasiswa tahun pertama. Diperoleh hasil menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara regulasi emosi dan resiliensi.

Penelitian selanjutnya oleh Fitri Ma'rifatul Laili Dan Wiryo Nuryono (2015), dengan judul Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya.Hasil analisis uji tanda menunjukkan bahwa N=7 dan x=0 dengan α (taraf kesalahan) sebesar 5% adalah 0,05, maka diperoleh harga ρ=0,008, harga tersebut lebih kecil dari α=0,05. Dari hasil analisis tersebut dapat dilihat bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi "Penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" dapat diterima.

Melihat beberapa hasil penelitian di atas, maka penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu, alasannya, dalam penelitian ini akan membahas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tentang regulasi emosi pecandu *game online*, sedangkan pada penelitian terdahulu tidak ada yang membahas tentang regulasi emosi pecandu *game online*, melainkan tentang regulasi emosi pada perempuan pedagang pasar klewer, regulasi emosi istri yang memiliki suami stroke, regulasi emosi dan resiliensi pada mahasiswa tahun pertama, dan penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id