

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada dunia dewasa ini tidak dapat dipungkiri bahwa permainan sudah menjadi salah satu bentuk hiburan. Semua orang dari berbagai kalangan usia selalu memainkan permainan dan hal itu terkait dengan fungsi permainan yaitu untuk kesenangan dan melepaskan stres. Wilson (dalam Setiadi, 2001: 43) juga mengatakan bahwa bermain dapat membantu seseorang mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk menghadapi kehidupan serta pengalaman yang akan datang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang bermanfaat.

Pada waktu yang lampau, bentuk dari permainan lebih banyak menggunakan kemampuan fisik seseorang tetapi pada saat ini bentuk permainan telah mengalami evolusi atau perubahan menjadi permainan elektronik yang menggunakan teknologi-teknologi mutakhir yang menggantikan bentuk permainan tradisional. Bentuk permainan tersebut mulai dari rancangan komputer yang masih berteknologi rendah seperti Nintendo, kemudian berkembang menjadi Super Nintendo hingga permainan dengan teknologi yang lebih tinggi seperti *Sony*

Playstation, Game Cube, Xbox, dan sejenisnya. Permainan yang menggunakan teknologi tingkat rendah memiliki perbedaan yang mencolok dalam tampilan gambar dibandingkan dengan permainan teknologi tinggi. Berkat kecanggihan teknologi, permainan-permainan yang diciptakan saat ini memiliki kelebihan pada latar belakang grafik yang menggunakan teknologi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) yang hasilnya dapat menampilkan karakter dan latar belakang permainan tersebut terlihat sangat bagus.

Bermain dapat menjadi sarana rekreasi ataupun media untuk menghilangkan stres. Shipley (2001: 21) mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan digemari oleh individu dari berbagai usia. Salah satu permainan yang telah menggunakan teknologi 2 dimensi dan 3 dimensi yang digemari saat ini ialah *Ragnarok Online (RO)*. Sejak pertama kali muncul, RO banyak digemari anak-anak dan remaja. Secara umum pemain yang ingin memainkan RO, harus mengunjungi rental *multiplayer game online* karena permainan ini menggunakan jaringan internet pada *server-server* tertentu. Rental *multiplayer game online* adalah suatu tempat bermain dengan fasilitas persewaan komputer yang menyediakan satu ataupun bermacam-macam jenis permainan dengan sistem jaringan (*online*), artinya pemain yang sedang *online* jenis permainan tertentu dapat terhubung dengan pemain lain yang berada di tempat yang berbeda dan terpisah oleh jarak yang sangat jauh sekalipun. Di samping itu pemain harus membayar sejumlah uang untuk dapat memainkannya. Namun tidak tertutup kemungkinan bagi pemain yang memiliki fasilitas lebih, dapat memainkan permainan RO ini melalui jaringan internet di rumah mereka sendiri.

Permainan *Ragnarok Online* (RO) memiliki banyak fitur dan fasilitas yang dapat digunakan oleh pemain seperti *chatting*, transaksi jual-beli dalam dunia virtual, bertempur bersama, bersahabat, bahkan menikah dalam dunia virtual. Dengan bermain RO, para pemain juga dapat saling berkomunikasi melalui fasilitas “*chatting* dan bermain bersama” yang juga menjadi *motto* RO. Melalui permainan ini pula, para pemain dapat berkenalan dengan ribuan pemain lainnya yang tersebar di seluruh Indonesia, sehingga mereka dapat menjalin hubungan persahabatan atau dengan kata lain mencari teman sebanyak-banyaknya. Selain itu para pemain dapat memilih sendiri jenis profesi yang ada sesuai keinginannya. Selain itu pula dalam permainan RO terdapat kota-kota tempat para pemain dapat bertualang dan mengalami kejadian-kejadian yang seru. Mereka dapat berbelanja, dan melakukan transaksi antar sesama pemain dalam dunia virtual dengan menggunakan mata uang *zeny*. RO juga dilengkapi lagu dengan teknologi ‘AEGIS’ serta musik BGM yang dibuat oleh teMP sehingga permainan ini semakin menarik (Santoso, 2005: 27). Di samping itu, *general manager* RO Indonesia selalu mengadakan penambahan fasilitas atau *upgrade* terbaru bentuk permainan tiap beberapa bulan sekali agar tidak membosankan. Ada pula *event-event* tertentu yang juga turut dibawa ke dalam dunia RO seperti perayaan Natal dan Tahun Baru, Idul Fitri, Kemerdekaan RI, dan sebagainya yang semakin menambah kemenarikan permainan ini. Oleh karena itu RO mampu menciptakan dunia yang ideal untuk memenuhi kepuasan batin pemain.

RO Indonesia muncul pertama kali pada tanggal 26 Mei 2003. Saat ini jumlah peminat RO telah mencapai angka 100.000 orang yang tersebar di

berbagai kota seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Yogyakarta, Medan, dan Makassar. Pada bulan November, jumlah pemain bertambah sekitar 20% sehingga dapat dikatakan RO cukup *booming* di Indonesia (Nuswandana, 2003, *Ragnarok, Awas Jangan Sampai Bablas*, para. 1.).

RO merupakan salah satu permainan *online* yang muncul setelah *Nexia: Kingdom of The Winds* yang sekaligus merupakan pelopor permainan *online* di Indonesia, namun kesuksesannya berhasil mengalahkan *Nexia* dan pada saat ini *Nexia* telah hilang dari peredaran. Di samping itu banyak pelaku bisnis yang memperoleh keuntungan dari RO, karena banyak dibukanya *game center* dan permainan *multiplayer* yang menghasilkan keuntungan yang cukup besar. Sejak munculnya RO, pertumbuhan *game center* mencapai dua kali lipat sampai saat ini. Presdir P.T. Lyto Datarindo Fortuna selaku pemrakarsa RO di Indonesia menyatakan bahwa pihaknya menguasai 80% pangsa pasar *online game* di tanah air dengan lebih dari 3 juta pengguna dan bersaing dengan puluhan penyedia *online game* dari luar maupun lokal. Permainan yang disediakan oleh Lyto antara lain: *Ragnarok*, *GetAmped R*, *Seal Online*, dan satu permainan yang akan diluncurkan adalah *RF Online*. Saat ini RO masih berada pada urutan pertama dibandingkan permainan lainnya dan telah menjaring komunitas terbesar lebih dari dua juta pemain pada 2007 dengan populasi sekitar 70% laki-laki mulai dari pelajar sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Roni Yuniarto, n.d., *Bisnis Online Game Tumbuh 25%*, para. 5).

Di balik segala kemenarikan permainan RO, ternyata terdapat sisi negatif yang muncul dari permainan RO. Banyak pemain RO yang bermain secara terus

menerus tanpa menghiraukan waktu. Mereka juga melupakan aktivitas yang lain, seperti lupa makan, lupa mandi, bahkan tidak menghiraukan pelajaran sekolah. Ada pemain yang bermain hingga 10 jam per hari, dan bahkan juga banyak pemain yang bermain di atas 10 jam per hari. Beberapa pemain bahkan tidak pulang ke rumah dan menginap di rental *multiplayer game* tersebut. Hal ini dimungkinkan karena adanya penawaran paket *happy hour* dari pengelola *multiplayer game* yakni bermain dalam waktu yang lama hanya dengan biaya yang murah (biasanya 10 jam), tetapi waktu bermain adalah dini hari (biasanya mulai jam 24.00 – 5.00 atau 6.00 pagi). Hal ini menarik minat para pemain RO untuk bermain semalam suntuk dan rela menghabiskan sejumlah uang serta tidak mempedulikan kebutuhan diri yang lainnya seperti bersosialisasi, belajar, dan makan.

Kondisi-kondisi yang disebutkan di atas menunjukkan adanya ketergantungan individu pada permainan RO. Tanda ketergantungan seperti adanya proses yang tidak terkontrol dalam berhubungan dengan suatu objek atau kegiatan yakni bermain RO, untuk mendapatkan kesenangan yang sama (Nakken, dalam Santoso, 2005: 14). Hal ini didukung oleh fakta bahwa dengan hadirnya RO, para pemain cenderung berusaha untuk tersambung ke permainan itu secara terus menerus. Kondisi ini dapat berdampak negatif karena dapat berpengaruh pada kondisi kesehatan, psikologis, serta pendidikan para pemain yang kebanyakan adalah siswa (Muda, 2004, *Game Online Setelah Ragnarok, Apa Lagi Ya*, para. 2). Salah satu contoh dampak negatif RO seperti yang dituliskan oleh Nuswandana bahwa ada remaja yang bolos sekolah dan kabur dari rumah hanya

untuk bermain RO. Ia tidak meminta izin pada orangtua dan juga tidak mengatakan kemana ia pergi. Akhirnya orangtua remaja tersebut berhasil menemukan anak itu di tempat ia biasa bermain RO (Nuswandana, 2003, *Ragnarok, Awas Jangan Sampai Bablas*, para. 5).

Salah satu alasan yang membuat seseorang mengalami ketergantungan dalam bermain RO adalah fitur *chatting* yang memungkinkan untuk menjalin hubungan romantis berupa berpacaran dalam dunia virtual. Fitur ini bersifat khas dan tidak dimiliki oleh permainan lainnya. Banyak dari pemain juga melakukan pernikahan secara *online* dengan pasangan virtualnya di dunia RO (Muda, 2004, *Game Online Setelah Ragnarok, Apa Lagi Ya*, para. 2). Faktor lain adalah tampilan karakter yang lucu dengan gambar yang menarik serta adanya kemungkinan memilih profesi sesuai yang dikehendaki dan transaksi dagang dalam dunia virtual dengan menggunakan mata uang *zeny*.

Merujuk pada keadaan para pemain yang tergantung dengan RO, peneliti menemukan bahwa ada pemain RO yang tidak mengalami ketergantungan. Pemain-pemain ini senang bermain RO tetapi tidak menunjukkan gejala-gejala ketergantungan seperti yang telah disebutkan di atas. Para pemain ini hanya sekedar bermain untuk mendapatkan kesenangan saja. Peneliti menduga bahwa kondisi ini berhubungan dengan kecerdasan emosi pemain tersebut. Hal inilah yang menarik minat peneliti untuk mengetahui lebih lanjut, mengapa banyak pemain RO yang tidak mengalami ketergantungan dan mampu membagi waktu untuk tetap dapat melakukan aktivitas sehari-hari lainnya.

Berikut adalah hasil wawancara singkat dengan salah satu pemain yang tidak tergantung terhadap permainan RO. Dapat disimpulkan bahwa banyak hal lain di luar RO yang penting dan harus dipenuhi namun ketika sudah lama tidak bermain RO tetap masih ada kerinduan untuk bermain lagi, ia mengatakan sebagai berikut:

Masih banyak hal lain yang butuh pake uang selain main, lagian saya takut sama orangtua kan kalau habis dikasih sekali, terus saya buat main terus lama-lama cepat habis. Nanti kalau minta lagi kok katanya masa baru dikasih minta lagi, gitu. Lagian juga saya biasanya juga masih harus bagi waktu sama ekstra di sekolah, belum les ini itu, terus juga acara sama temen-temen, jadi ya saya ngga terlalu mbelani main yang terlalu amat sangat gitu ya. Makanya saya main cuma kalau pas lagi ada waktu kosong atau Sabtu-Minggu. Itupun kalau kena tugas-tugas yang numpuk dari sekolah masih ga sempat main lagi, nah itu biasanya saya jadi penasarannya disitu sama RO kalau lama ga main tiba-tiba pas main jadi kepingin tau sama temen-temen saya disana gitu.

Merujuk pada kondisi di atas maka kecerdasan emosi merupakan salah satu hal penting dalam masa perkembangan remaja. Agar dapat mencapai tahap perkembangan selanjutnya remaja harus dapat melalui satu tahap dengan baik. Bila tidak sanggup menjalankan tugas perkembangan pada satu tahap maka untuk selanjutnya individu akan mengalami gangguan. Remaja memiliki tugas perkembangan antara lain belajar bertanggungjawab sebagai warganegara, menginginkan dan mencapai tingkah laku yang bertanggungjawab sosial, serta mempersiapkan karir ekonomi. Pada masa remaja penting untuk mengelola emosi, sedangkan masa remaja adalah masa dimana ketegangan emosi cenderung meninggi dan kecenderungan emosi yang kurang stabil. Remaja yang memiliki kematangan emosi yang baik akan menilai situasi secara kritis sehingga ia dapat

mengendalikan dirinya. Remaja tersebut akan memberikan reaksi emosional yang stabil dan cenderung tidak berubah-ubah dari suasana hati yang satu ke suasana hati yang lain (Hurlock, 2002: 213). Bila remaja memiliki kecerdasan emosi yang buruk dikhawatirkan tidak dapat menjalankan tugas-tugas perkembangannya sehingga dapat mengalami hambatan perkembangan pada tahap selanjutnya. Remaja yang mengalami ketergantungan pada permainan RO tidak akan mempedulikan keadaan diluar RO dan memanfaatkan sebagian besar waktu yang ada hanya untuk bermain, akibatnya ia kehilangan waktu yang sebenarnya dapat digunakan untuk memulai peluang karir yang akan dimiliki pada masa yang akan datang serta terhambat dalam bersosialisasi dengan orang lain di sekitarnya (Hurlock, 2002: 213). Contoh lain, remaja yang mengalami ketergantungan pada permainan RO cenderung tidak mempedulikan lingkungan sekitarnya, teman-teman, dan bahkan orangtua dan keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan sosial remaja yang tergantung pada permainan RO terganggu dikarenakan ada hambatan dalam mengendalikan keinginan untuk bermain RO. Dengan demikian pemain RO remaja seharusnya memiliki kecerdasan emosi yang baik agar tidak sampai mengalami ketergantungan, namun pada kenyataannya banyak pemain RO remaja yang memiliki kecerdasan emosi yang kurang sehingga cenderung tidak mampu mengontrol keinginannya untuk bermain RO.

Kecerdasan emosi menurut Reuven Bar-On (dalam Setiadi, 2001: 44) diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengelola diri sendiri dan berhubungan dengan orang lain. Jadi dengan kata lain kecerdasan emosi lebih menekankan pada kualitas diri pribadi. Ada beberapa bagian yang didapat dari

kecerdasan emosi, beberapa di antaranya ialah aspek intrapersonal, interpersonal, orientasi kognitif, manajemen stres, dan afeksi. Di antara beberapa bagian tersebut terdapat aspek yang mengacu kepada pengendalian diri, yakni kemandirian yang berarti dapat mengarahkan, mengendalikan diri dalam berpikir dan bertindak serta bebas dari ketergantungan emosional. Selain itu juga berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah serta menemukan solusi yang efektif, fleksibel yakni mampu untuk mengatur pikiran, emosi, dan perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi yang berubah-ubah; mengendalikan impuls yakni dapat menahan/menghambat impuls, dorongan, ataupun godaan untuk melakukan suatu tindakan. Hal ini mengacu pada aspek pengelolaan emosi dan memotivasi diri sendiri. Sedangkan kemampuan individu untuk menciptakan relasi interpersonal dan memahami orang lain mengacu pada aspek mengenali emosi orang lain serta membina hubungan dengan orang lain.

Lewat beberapa rujukan di atas mengenai kecerdasan emosi, maka dapat diasumsikan bila pemain memiliki kecerdasan emosi yang baik maka pemain akan mampu mengendalikan dirinya dalam bermain RO sehingga tidak akan mengakibatkan ketergantungan. Namun pada kenyataannya, banyak di antara pemain yang tidak dapat mengendalikan emosi diri untuk bermain RO sehingga akhirnya mengalami ketergantungan.

Beberapa penelitian psikologi tentang RO telah dilakukan antara lain “Dua Sisi Kehidupan Pemain *Game Ragnarok Online* dalam Pembentukan Citra Diri dan Relasi Interpersonal di Dunia Maya dan Dunia Riil” (Chandra, 2005), dan

“Proses Psikologis Kecanduan *Game Ragnarok Online*” (Santoso, 2005) namun belum dijumpai penelitian yang spesifik meneliti tentang kecerdasan emosi dan ketergantungan permainan RO pada remaja.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melihat bahwa kecerdasan emosi tampaknya berhubungan dengan ketergantungan remaja pada permainan RO. Dengan demikian maka hal ini menjadi alasan bagi peneliti untuk meneliti apakah kecerdasan emosi berhubungan dengan ketergantungan terhadap *game Ragnarok Online* pada remaja.

1.2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terfokus, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional, yakni ingin melihat ada tidaknya suatu hubungan antar variabel.
2. Banyak faktor yang mempengaruhi ketergantungan terhadap permainan RO, tetapi peneliti membatasi penelitian pada hubungan antara kecerdasan emosi dengan ketergantungan permainan *Ragnarok Online*. Dalam penelitian ini istilah *Ragnarok Online* akan disingkat menjadi RO.
3. Subjek penelitian adalah remaja laki-laki usia 16-21 tahun, dengan pertimbangan usia 16-21 tahun ke atas adalah usia remaja akhir dimana anak sudah mendapat otonomi. Selain itu karena pada umumnya pemain RO banyak dari kalangan remaja SMU-mahasiswa. Adapun batasan kriteria yang

ditetapkan untuk subjek adalah remaja yang sering memainkan permainan RO (minimal 4 jam ke atas).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan batasan masalah seperti tersebut diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada hubungan antara kecerdasan emosi dengan ketergantungan terhadap permainan RO pada remaja?”

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kecerdasan emosi dengan ketergantungan terhadap permainan RO pada remaja.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan teori psikologi khususnya teori perkembangan remaja yakni mengenai tugas

perkembangan remaja khususnya pada kecerdasan emosi dan psikologi klinis khususnya mengenai ketergantungan (*addiction*).

1.5.2. Manfaat praktis

1. Bagi orangtua

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengetahui fenomena yang muncul pada anak remaja dan mengambil langkah-langkah tertentu untuk mengatasi ketergantungan yang mungkin dipengaruhi oleh kecerdasan emosi.

2. Bagi guru/sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dalam menciptakan program pembelajaran yang lebih baik lagi sehingga diharapkan dapat mencegah remaja mengabaikan pelajaran sekolah maupun kampus karena salah satu ciri dari ketergantungan terhadap *game online* adalah mengabaikan segala sesuatu rutinitas sehari-hari termasuk tugas-tugas serta pelajaran di sekolah dan agar sekolah/guru dapat mengarahkan kecerdasan emosi remaja.

3. Bagi subjek penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan adanya dugaan ketergantungan terhadap permainan *online* (seperti RO salah satunya) dan kecerdasan emosi pada remaja.