

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi industri 4.0 pada abad 21 telah membawa perubahan yang signifikan dalam bidang teknologi yang pada akhirnya menyebabkan peningkatan interkoneksi. Dengan adanya peningkatan interkoneksi, khususnya dalam keberhasilan internet dan web sosial, menjadikan masyarakat saat ini lebih banyak menghabiskan waktu secara *online* dan berinteraksi lebih intensif melalui komputer (Dohamidi, 2014). Salah satu produk hasil dari kemajuan teknologi tersebut adalah *mobile game* yang saat ini tengah populer di Indonesia. Kepopuleran *mobile game* dibuktikan dari besarnya jumlah pemain dan angka unduhan. Indonesia menduduki peringkat ke-1 se-Asia Tenggara dalam hal angka unduhan, yaitu sebesar 30% (Katadata, 2021), sedangkan dalam hal jumlah pemain, Indonesia memiliki sekitar 140 juta pemain (All Correct Group, 2022). Bila dilihat berdasarkan rentang usia pemainnya, usia 21 - 35 tahun menduduki peringkat pertama dengan persentase sebanyak 42%, lalu disusul oleh rentang usia 10 - 20 tahun sebanyak 35%.

Banyaknya jumlah pemain *game* diyakini tidak terlepas dari manfaat-manfaat yang ditawarkan *game* itu sendiri. Manfaat pertama yang ditawarkan adalah *game* mampu memberikan pengalaman unik yang juga melibatkan *social rewards* bagi

para pemainnya (Arbeau dkk., 2020). Berdasarkan hasil studi oleh Hussain & Griffiths (2009), pemain memandang *game* sebagai sarana komunikasi yang santai dan tempat di mana setiap orang akan tetap didengarkan walaupun mengungkapkan pikiran mereka dengan bebas. Di dalam *game*, dengan bantuan fitur *dissociative anonymity* (anda tidak mengenal saya) dan *invincibility* (anda tidak dapat melihat saya), partisipan dapat dengan bebas mendiskusikan hal-hal sensitif yang tidak mereka bicarakan di dunia nyata dan mendapat saran juga kepastian terkait topik sensitif tersebut (Griffiths dkk., 2011).

Manfaat kedua adalah *game* dapat menjadi sarana untuk meregulasi emosi. *Game* sering diasosiasikan dengan emosi positif dan rasa ketercapaian sehingga ketika individu merasa bosan, kurang bahagia, atau sedang dalam tekanan, *game* dapat menjadi sarana yang diandalkan untuk mengurangi tekanan-tekanan tersebut (Arbeau dkk., 2020). Di dalam *game*, terdapat banyak aspek yang menyenangkan, seperti alur dari permainannya, elemen-elemen permainan (contohnya: *puzzle*, *role-playing*, dan *skill-building*), bahkan efek dari motivasi kalah maupun menang. Ketika pemain mengalami kemenangan, muncul perasaan untuk dapat kembali menang, sedangkan ketika kalah, meski sempat kecewa, nantinya akan timbul kegigihan yang mendorong pemain untuk kembali bermain.

Manfaat yang ketiga adalah *game* dapat mendorong terbentuknya suatu hubungan. Salah satu hubungan yang terbentuk adalah hubungan pertemanan *online* di antara para pemainnya. Survei *online* oleh Life Course Associates (2014) di

Amerika Serikat dalam studi Frederick & Zhang (2021) membuktikan hal tersebut dimana 1000 orang pemain *game* melaporkan bahwa mereka telah menjalin pertemanan yang kuat dan juga penting dengan pemain *game* lainnya. Studi terhadap tipe *game massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) EVE juga menunjukkan hasil yang serupa dimana selain ditemukan adanya hubungan pertemanan, ditemukan juga adanya perkembangan dalam hubungan tersebut dari waktu ke waktu (Ramirez, 2018). Studi lainnya oleh Cole & Griffiths (2007) di Amerika Serikat, Inggris, dan Kanada juga menemukan bahwa 75% partisipan penelitiannya telah membangun suatu pertemanan yang baik dalam dunia *game*.

Terbentuknya hubungan pertemanan di antara para pemain *game* menunjukkan pentingnya untuk membangun aspek tersebut dalam kehidupan manusia, baik secara tatap muka maupun virtual. Kehadiran hubungan pertemanan sangat diperlukan sebab berperan sebagai penyedia dukungan emosional, sosial, dan instrumental tertentu yang dicari seseorang (Asher & Parker 1989; Mendelson & Aboud, 2014). Disamping itu, penelitian oleh Berscheid (1989) dalam Miller (2018) terhadap orang dewasa menunjukkan bahwa walaupun hubungan romantis memiliki kedudukan yang penting, hubungan pertemanan juga tetap ditempatkan dalam posisi penting bahkan setelah mereka menikah.

Tabel 1.1

Gambaran Jumlah Pemain Genshin Impact berdasarkan Kepemilikan Online Friendship dengan Pemain Lainnya

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Pemain yang memiliki pertemanan <i>online</i> dengan pemain Genshin Impact lainnya	14	77.78%
2	Pemain yang tidak memiliki pertemanan <i>online</i> dengan pemain Genshin Impact lainnya	4	22.22%

Sumber: Data Awal Peneliti

Fenomena terbentuknya hubungan pertemanan di antara para pemain *game* dapat dijumpai juga di Indonesia, tepatnya di antara para pemain *game* RPG bernama Genshin Impact yang saat ini tengah populer dan termasuk dalam sepuluh *game* terlaris di Indonesia (Katadata, 2021). Berdasarkan pemerolehan data awal dari 18 pemain, 14 diantaranya menyatakan bahwa mereka memiliki pertemanan *online* dengan pemain Genshin Impact lainnya. *Game* Genshin Impact dirilis di tengah terjadinya pandemi, yaitu pada 28 September 2020. Munculnya pandemi yang menimbulkan pembatasan kontak sosial secara fisik serta memutuskan interaksi sosial secara tatap muka, memaksa terjadinya perubahan bentuk dalam hubungan pertemanan. Hubungan tersebut menjadi didominasi oleh interaksi secara *online*, baik dalam hal pembentukan maupun upaya mempertahankan hubungan pertemanan. Dengan demikian, perilisan Genshin Impact dalam kondisi yang tepat diduga menjadi penyebab banyak digunakannya *game* tersebut sebagai alternatif dalam

menjalinkan kontak sosial dengan orang lain. Salah satu bentuk alternatif yang dimaksud adalah dijalinnya pertemanan serta interaksi sosial *online* dengan *online friends* yang merupakan sesama pemain Genshin Impact. Selain itu, Genshin Impact juga dilengkapi dengan berbagai aspek yang membuatnya tampil beda dan lebih menarik dari *game* RPG lainnya. Aspek-aspek tersebut meliputi penggunaan BGM (*background music*) yang menenangkan dan jernih, *story line* yang tidak mengikuti *trend* saat ini (*ber-genre futuristic world*) serta banyak melibatkan perilaku menolong, dan dilibatkannya kombinasi empat elemen dari empat karakter berbeda ketika melakukan *co-op*. Aspek lainnya yang menarik dari Genshin Impact adalah adanya karakteristik *game* yang tidak kompetitif sehingga *game* tersebut dapat lebih menonjolkan aspek pertemanan dibanding aspek lainnya. Genshin Impact tidak melibatkan *leaderboard* (*ranking*) pemain, *tier list*, dan hanya menyediakan pertempuran melawan NPC (*non-player character*) saja sehingga tidak memunculkan perkelahian melawan pemain lain. Oleh karena itu, Genshin Impact tidak mendorong timbulnya kompetisi di antara para pemainnya. Berdasarkan studi longitudinal oleh Adachi & Willoughby (2016), *genre game* kompetitif akan memunculkan afek dan perilaku agresi dari waktu ke waktu. *Genre* tersebut dapat pula memunculkan *vicious cycle*, yaitu ketika para pemain saling membalas tindakan agresi yang diterimanya (Ross & Weaver, 2012). Tindakan agresi dalam penelitian Soekoto, Muttaqin & Tondok (2020), berkorelasi dengan kualitas hubungan pertemanan yang buruk. Dengan begitu, karakteristik *game* Genshin Impact yang

tidak kompetitif dan tidak menimbulkan perilaku agresi dapat mendorong kemunculan aspek hubungan pertemanan dengan kualitas yang baik.

Kualitas menurut KBBI adalah tingkat baik atau buruknya sesuatu. Berndt (1996) mengungkapkan bahwa dalam banyak literatur, pertemanan yang baik didefinisikan oleh pertemanan dengan kualitas yang tinggi. Dengan begitu, pertemanan yang buruk adalah pertemanan dengan kualitas yang rendah. Hubungan pertemanan dengan kualitas yang rendah menurut Berndt (2002) banyak dikarakteristikan oleh fitur negatif seperti tingginya konflik dan persaingan, sedangkan pertemanan dengan kualitas yang baik dicirikan dengan berbagai fitur positif seperti tingginya perilaku sosial, keakraban, dan rasa percaya. Kualitas dari suatu pertemanan juga dapat meningkatkan atau menghambat perkembangan mental dan *well-being* seseorang (Alsarrani, Hunter, Dunne, & Garcia, 2022). Pertemanan dengan kualitas yang tinggi dapat mendatangkan banyak manfaat seperti meningkatkan kemampuan menghadapi *stressor* (Hartup & Stevens, 1999), kebahagiaan (Lestari & Palasari, 2020), dan penerimaan sosial (Keefe & Berndt, 1996). Sementara itu, pertemanan dengan kualitas yang rendah dapat memunculkan kompetisi yang tidak sehat di antara teman, kecenderungan untuk mendominasi orang lain (Burk & Laursen, 2005), dan mengancam *well-being* seseorang (Sharman dkk., 2006). Dengan berbagai manfaat yang disediakan, maka penting untuk memiliki hubungan pertemanan dengan kualitas yang tinggi, termasuk dalam hubungan pertemanan *online* sebab walaupun internet dapat meningkatkan

interkonektivitas, hal tersebut tidak serta meningkatkan nilai dari suatu hubungan (Dunbar, 2012). Sementara itu, pertemanan dengan kualitas yang rendah dapat mendatangkan hasil yang tidak sehat bagi kesejahteraan sehingga sebaiknya dihindari.

Tabel 1.2

Gambaran Jumlah Pemain Genshin Impact berdasarkan Tingkat Kesibukannya

No	Tingkat kesibukan	Jumlah	Persentase
1	Tidak sibuk	1	7,14%
2	Cukup sibuk	5	35,71%
3	Sibuk	7	43,75%
4	Sangat sibuk	1	7,14%

Sumber: Data Awal Peneliti

Pengambilan data awal menunjukkan adanya ciri-ciri dari hubungan pertemanan dengan kualitas yang baik. Berdasarkan pengambilan data, ditemukan adanya norma untuk menjaga komunikasi. Dalam hubungan pertemanan yang terjalin di antara para pemain Genshin Impact, walaupun rata-rata pemain sedang berada dalam kondisi sibuk, mereka tetap meluangkan waktu untuk menjalin komunikasi di luar *game* rata-rata sebanyak lima kali seminggu dan melakukan *co-op* (bermain Genshin Impact bersama) rata-rata sebanyak 1 - 2 kali seminggu. Dengan begitu, terdapat pula penekanan bahwa hubungan yang dibangun bukanlah merupakan ‘kenalan selewat’ saja.

Tabel 1.3

Gambaran Jumlah Pemain yang Merasa Mudah Memperoleh Bantuan ketika Melakukan Co-op dalam Bermain Genshin Impact

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Mudah mendapat bantuan ketika <i>co-op</i> dengan pemain lain	9	64.29%
2	Sulit mendapat bantuan ketika <i>co-op</i> dengan pemain lain	5	35.71%

Sumber: Data Awal Peneliti

Dalam melakukan aktivitas *co-op* (bermain *game* bersama), ditemukan juga bahwa sembilan dari empat belas pemain mengaku mudah untuk memperoleh bantuan. Mengutip dari Berndt (2002), aktivitas pemberian bantuan adalah suatu kegiatan yang kerap dilakukan dan diharapkan dari seorang teman. Pemberian bantuan yang dimaksud dalam konteks ini merujuk pada bantuan untuk mengalahkan monster maupun karakter manusia yang merupakan *non-player character* (NPC). Melalui aktivitas *co-op*, para pemain dapat memperoleh *ascension materials* untuk meningkatkan level karakter maupun *adventure rank* pemain.

Sebelumnya, sudah terdapat satu penelitian yang meneliti kualitas pertemanan di antara para pemain *game*, yaitu penelitian oleh Frederick & Zhang (2021) di Amerika Serikat. Penelitian itu dilakukan terhadap dua populasi pemain *game*, yaitu mahasiswa di suatu universitas swasta dan dewasa awal. Hasil penelitian

membuktikan kehadiran kualitas hubungan pertemanan yang positif di antara para pemain *game*. Namun, populasi penelitian tersebut merupakan pemain *game* dari berbagai *genre* sehingga kurang menyoroti perbedaan karakteristik dan dinamika dari berbagai *genre* game yang dimainkan. Padahal, karakteristik dan dinamika *game* yang berbeda cenderung akan menghasilkan tipe pertemanan yang berbeda pula (Bonenfant dkk., 2018).

Penelitian Bonenfant dkk., (2018) meneliti *game* dari dua jenis *genre* yang berbeda, yaitu Guild War sebagai *game* MMORPG dan League of Legends sebagai *game* MOBA dan RPG. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertemanan di antara pemain Guild War menunjukkan karakteristik kepedulian dan kehangatan, sedangkan pertemanan di antara pemain League of Legends menghasilkan *toxic friends* atau pertemanan dangkal yang tidak dikarakteristikan oleh kepedulian dan kehangatan. Salah satu alasan dari kemunculan hasil tersebut adalah karena adanya perbedaan dalam sistem pembagian sumber daya. Guild War menerapkan sistem duplikasi sehingga semua pemain memperoleh *materials* dengan kualitas dan kuantitas yang sama, sedangkan League of Legends menggunakan sistem pembagian yang tidak merata. Ketidakmerataan tersebut ditemukan juga dalam *game* RPG Genshin Impact. Dalam *game* tersebut, ketika pemain melakukan *co-op* dan memperoleh *ascension materials*, maka tiap pemain akan memperoleh *materials* dengan kuantitas yang sama namun berbeda kualitas. Pemain dengan level yang lebih tinggi memiliki kesempatan yang lebih tinggi untuk memperoleh *materials* dengan kualitas yang

lebih baik. Dengan begitu, terdapat inkonsistensi antara pengambilan data awal dengan hasil penelitian Bonenfant dkk., (2018). Selain itu, penelitian terkait kualitas pertemanan di antara pemain *game*, sejauh ini baru dilakukan sebanyak satu kali dan terdapat celah dalam penelitiannya. Oleh karena itu, penelitian terkait kualitas pertemanan di antara para pemain Genshin Impact layak untuk diteliti.

Tabel 1.4

Gambaran Jumlah Pemain Genshin Impact yang Memiliki Online Friendship berdasarkan Keanggotaannya dalam Komunitas Online Genshin Impact

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Tergabung dalam komunitas <i>online</i> Genshin Impact	9	64.29%
2	Tidak tergabung dalam komunitas <i>online</i> Genshin Impact	5	35.71%

Sumber: Data Awal Peneliti

Pemerolehan data awal juga menemukan bahwa dari 14 pemain yang menjalin hubungan pertemanan *online* dengan pemain Genshin Impact lainnya, sembilan orang di antaranya tergabung dalam komunitas *online* Genshin Impact di platform Discord maupun Twitter. Artinya, hubungan pertemanan di antara para pemain dapat juga difasilitasi oleh media di luar *game*. Penelitian oleh Ramirez (2018) mengkonfirmasi hal tersebut dengan menemukan adanya dua media yang berperan dalam pembentukan hubungan pertemanan di antara para pemain *game*, yaitu: (1) melalui interaksi sosial ketika melakukan *co-op* (aktivitas bermain *game*

bersama) dan (2) secara *out-of-game* (di luar *game*) melalui bantuan media lainnya seperti layanan pesan singkat dan komunitas *online*. Media lainnya tersebut memiliki kedudukan yang penting sebab dapat meningkatkan pengalaman bermain dan meningkatkan rasa keterhubungan di antara para pemain (Williams dkk., 2007).

Beberapa media *out-of-game* yang memfasilitasi terbentuknya hubungan pertemanan *online* di antara pemain Genshin Impact contohnya adalah komunitas *online* seperti Babufess dan Paimonfess. Komunitas tersebut tersedia dalam platform Twitter maupun Discord dengan jumlah *followers* yang fantastis (Babufess sebanyak 60,5 ribu dalam platform Twitter dan 1.456 dalam platform Discord, Paimonfess sebanyak 73 ribu dalam platform Twitter). Dalam platform Discord, pengalaman bermain Genshin Impact ditingkatkan melalui adanya diskusi dan saling bertukar informasi penting terkait *game* maupun pencarian rekan untuk melakukan *co-op*. Selain itu, para pemain juga dapat mendiskusikan hal-hal lain di luar *game* sehingga pemain dapat lebih terhubung satu sama lain. Dengan terjalinnya komunikasi di antara para pemain, maka akan mempengaruhi kesenangan dalam bermain dan berpotensi besar mentransformasikan hubungan tersebut ke dalam *setting offline* (Klimmt & Hartmann, 2008).

Sementara itu, dalam platform Twitter, selain dapat melakukan aktivitas-aktivitas tersebut, tersedia juga suatu fasilitas yang sangat mendukung pembentukan pertemanan di antara para pemain Genshin Impact. Fasilitas yang dimaksud adalah *trigger word* (TW) seperti *kawanbabu* (dalam Babufess) atau

genshinmots (dalam Paimonfess) dan *friendship application form*. Setiap kali muncul *tweet* dengan TW *kawanbabu* atau *genshinmoots*, maka *tweet* tersebut dapat dipastikan bertujuan untuk mencari pemain lain yang berminat menjalin hubungan pertemanan *online*. *Tweet* tersebut biasanya disertai dengan *friendship application form*, yaitu suatu pesan dalam bentuk tulisan maupun gambar yang memaparkan deskripsi singkat terkait diri pengirim serta kriteria tertentu yang dicari dari seorang teman. Kriteria tersebut dapat berupa ketentuan untuk memiliki suatu kesamaan tertentu (contoh: sama-sama menyukai *anime*, sama-sama menyukai karakter Genshin Impact tertentu, dan lain-lain) maupun keharusan untuk tidak memiliki suatu karakteristik tertentu (contoh: *homophobic*, rasis, dan lain-lain). Pemain lain yang ingin menjalin hubungan pertemanan *online* dan memenuhi kriteria yang diajukan dapat langsung membalas *tweet* tersebut untuk kemudian dihubungi lebih lanjut oleh pengirim.



Gambar 1.1 Tweet dengan TW kawanbabu dan friendship application form berbentuk tulisan (kiri) beserta tweet reply-nya (kanan)



Gambar 1.2 Tweet dengan TW kawanbabu dan friendship application form berbentuk gambar (kiri) beserta tweet reply-nya (kanan)

Proses pembentukan pertemanan *out-of-game* tersebut, bila dibandingkan dengan proses pembentukan pertemanan *in-game* dalam Genshin Impact, dinilai lebih efisien. Alasannya karena dengan fasilitas TW *kawanbabu* atau *genshinmoots* dan *friendship application form*, pemain dapat dengan cepat bertemu beberapa pemain lainnya yang memiliki minat serupa dan memenuhi kriteria yang diharapkan pemain, sedangkan dalam Genshin Impact, proses pencarian teman memakan waktu yang lebih lama sebab untuk dapat berinteraksi sosial dengan pemain lainnya perlu terlebih dahulu mencapai level *adventure rank* 16 dari 60 level yang ada. Selain itu, setiap kali melakukan aktivitas *co-op*, pemain hanya dapat bertemu dengan maksimal tiga pemain lainnya yang belum tentu memiliki tujuan serupa dan memenuhi kriteria yang diharapkan oleh pemain. Bila dibandingkan dengan komunitas *online* Genshin Impact, maka pemain dapat lebih banyak menemukan dan menjalin pertemanan dengan pemain lainnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam *game* Genshin Impact, kerap terjalin hubungan pertemanan *online* di antara para pemainnya. Namun, hubungan tersebut belum diketahui secara pasti kualitasnya. Padahal, penting untuk mengetahui kualitas dari hubungan pertemanan karena pertemanan dengan kualitas yang rendah cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif sehingga sebaiknya dihindari. Selain itu, ditemukan

juga inkonsistensi antara hasil pengambilan data awal dengan hasil penelitian milik Bonenfant dkk., (2018) yang menemukan bahwa tipe *game* RPG cenderung menghasilkan *toxic friends* yang tidak dicirikan oleh kehangatan dan kepedulian. Penelitian terdahulu mengenai topik kualitas hubungan pertemanan di antara para pemain *game* sejauh ini baru dilakukan satu kali, yaitu oleh Frederick & Zhang (2021). Hasil penelitian menunjukkan kehadiran kualitas pertemanan yang positif di antara para pemain *game*. Namun, penelitian tersebut memiliki kekurangan dalam hal populasi penelitian sebab melibatkan pemain dari berbagai macam *genre game*. Padahal, tipe *game* yang berbeda cenderung menghasilkan tipe pertemanan yang berbeda-beda pula (Bonenfant dkk., 2018). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui secara pasti kualitas pertemanan *online* di antara para pemain Genshin Impact. *Game* tersebut memiliki *genre game* RPG sehingga penelitian ini dapat secara khusus terfokus untuk meneliti kualitas pertemanan di antara para pemain *game* ber-*genre* RPG.

Di samping itu, penelitian ini melibatkan pemain dewasa awal Genshin Impact (20 - 30 tahun) sebab rentang usia tersebut termasuk dalam jumlah pemain *game* terbanyak di Indonesia. Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, maka muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut, “Bagaimana gambaran kualitas pertemanan *online* pada pemain dewasa awal Genshin Impact yang menjalin hubungan pertemanan *online* dengan pemain Genshin Impact lainnya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kualitas pertemanan *online* pada pemain dewasa awal (20 - 30 tahun) Genshin Impact yang menjalin hubungan pertemanan *online* dengan pemain Genshin Impact lainnya.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang berguna dalam pengembangan ilmu psikologi dengan menyediakan data empiris terkait gambaran kualitas pertemanan *online* pada pemain dewasa awal Genshin Impact yang menjalin hubungan pertemanan *online* dengan pemain Genshin Impact lainnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah jumlah kajian teori terkait kualitas pertemanan di antara pemain *game*, khususnya *game* bertipe RPG, dan menjadi sumber literatur bagi perkembangan penelitian berikutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Menambah informasi bagi pemain *game* Genshin Impact terkait kualitas pertemanan *online* di antara para pemainnya sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan apabila ingin menjalin pertemanan dengan pemain Genshin Impact lainnya.
- b. Menambah informasi terkait fungsi-fungsi pertemanan yang muncul untuk kemudian menjadi bahan referensi bila pemain berkeinginan untuk memenuhi suatu fungsi pertemanan tertentu melalui pertemanan *online* dengan pemain Genshin Impact lainnya.
- c. Memberikan informasi terkait apa saja aspek dari Genshin Impact yang perlu dipertahankan atau dikembangkan agar *game* ini dapat tetap memberikan kontribusi yang positif pada kualitas hubungan pertemanan *online* di antara pemainnya.