

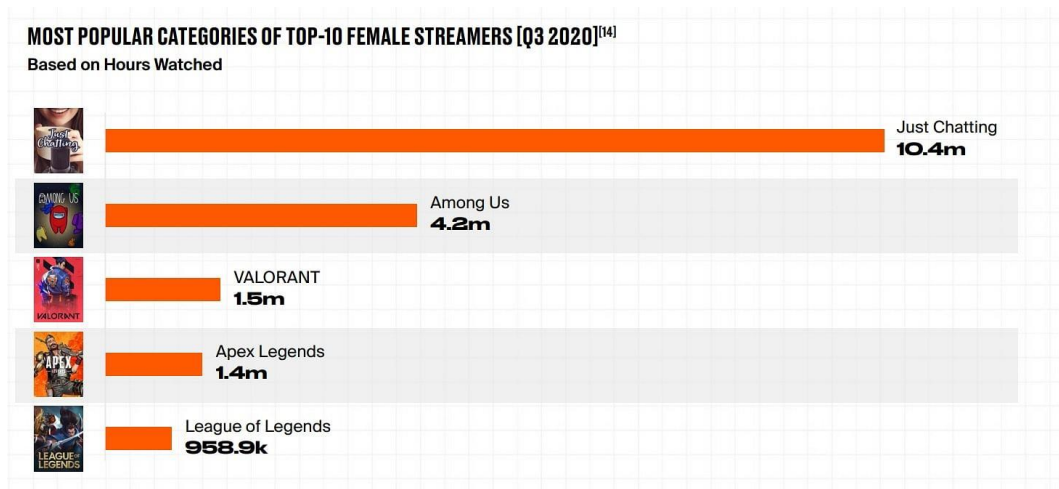
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Memasuki era perkembangan teknologi dan akses ranah digital yang semakin meningkat, banyak hal-hal tabu yang ternyata tidak mustahil untuk diubah menjadi kenyataan. Salah satunya adalah video *game*, yang saat ini mengalami kenaikan persentase pengguna yang cukup signifikan. Biasanya, *game* dimanfaatkan sebagai hiburan, mengasah kemampuan berpikir, memecahkan permasalahan, belajar berbagai taktik dan strategi, hingga *escapism* (Fauzi, 2020). Menurut data yang dipaparkan oleh Newzoo (2017) Indonesia terhitung memiliki gamer sebanyak 43.7 juta orang sepanjang 2017. Hingga kemudian, terjadi lonjakan *gaming player* di Indonesia yang cukup signifikan, di mana pada 2019 terdapat sedikitnya 52 juta orang terhitung telah bergabung sebagai *gamer*, yang 46% diantaranya diisi oleh perempuan dalam rentang usia 21-35 sebesar 21%, dan rentang usia 10-20 tahun dengan persentase sebesar 15% (Fauzi, 2020).

Fnatic (2021) sebagai salah satu organisasi yang menaungi *esports* terbesar di dunia, menjelaskan bahwa keterlibatan *gamers* perempuan di bidang *esports* dan *gaming* mengalami peningkatan. Persentase perempuan yang ditampilkan dalam *game*, tumbuh dari 5% pada 2019, menjadi 18% pada 2020 yang merupakan suatu peningkatan besar selama dekade terakhir. Kemudian, pada 2021 ini persentase gender antara laki-laki dan perempuan mendekati posisiimbang. Penggemar *game* secara global diperkirakan menyentuh angka 2.7 miliar, dengan persentase 46% adalah perempuan, dan 38% diantaranya berada pada pasar Asia. Di mana, pada kategori paling populer dari 10 *streamer* perempuan teratas, *game* Valorant merupakan gelar *esports* nomor satu, diikuti dengan Twitch dan Among Us sebagai bagian dari kategori *just chatting*.



Sumber: (Fnatic, 2021)

Gambar 1. 1 Statistik Kategori 10 Streamer Perempuan Terpopuler

Valorant merupakan permainan *First Person Shot* (FPS) 5vs5 yang bertarung untuk dapat mendetonasi ataupun menjinakkan *spike* (bom) atau dapat menghabisi seluruh tim musuh dengan berbagai pilihan *agent* atau karakter yang memiliki keahlian masing-masing (Landa, 2020). Menurut Putra (2019), *game online* merupakan jenis permainan yang dimainkan oleh multipemain dengan menggunakan jaringan internet dan perangkat seperti komputer ataupun *digital smart device* secara bersamaan dengan jumlah banyak dan tidak terbatas. Biasanya, *game online* memiliki peraturan terkait pembangunan situasi kompetisi atau persaingan antar tim maupun antar pribadi yang memiliki perencanaan taktik atau strategi tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu, misalnya untuk memperoleh kemenangan dalam tim maupun individu.

Granic, Lobel, & Engels (2014) menjelaskan bahwa seorang pemain *video game* yang secara teratur bermain *video game* lebih dari satu jam setiap harinya dapat dikatakan sebagai *gamer*. Sedangkan, Putra (2019) mendefinisikan seseorang yang mengaku dirinya *gamer* adalah mereka yang rata-rata menghabiskan waktu kurang lebih 15-22 jam per minggu, dengan rata-rata per hari dapat menghabiskan 2-3 jam per hari di depan perangkat yang memiliki kapabilitas untuk bermain *game online*

American Psychiatric Association (2013) menyatakan bahwa tingkat adiksi terhadap *game online* yang berlebihan justru mengakibatkan adanya gejala kognitif dan perubahan perilaku, termasuk hilangnya kontrol terkait permainan secara progresif, toleransi, penarikan diri, dan berpotensi mengabaikan hal-hal penting terkait realitas di luar *game*. Pohan (2020) menemukan fakta bahwa perkembangan *game online* di Indonesia mengakibatkan adanya adiksi berkepanjangan yang cukup mengkhawatirkan, bahwa seseorang yang disebut *gamers* kerap mengorbankan hal-hal penting dalam hidupnya, seperti pekerjaan, kewajiban, dan juga hubungan sosialnya dengan individu lain, termasuk hubungan romantisnya.

Wood (2013) memaparkan definisi dari hubungan romantis, di mana hubungan tipe ini adalah suatu hubungan antar individu yang berada pada tahapan yang dimaknai sebagai sebuah proses pencarian identitas atau jati diri dan upaya mengenal orang lain secara lebih dekat dengan adanya perasaan saling tertarik. Dalam hubungan romantis, kita dapat menilai apakah hubungan tersebut berkembang (*growth*) atau tidak. Semakin intim komunikasi yang dilakukan antar individu di dalam sebuah hubungan, maka dapat pula terjadi peningkatan status di dalam hubungan (Stenly, 2013).

Hal yang membedakan antara hubungan keluarga, hubungan pertemanan, dan hubungan romantis, yaitu hubungan romantis memiliki keterlibatan terhadap kemesraan, komitmen, dan perasaan seksual yang secara umum tidak dimiliki tipe-tipe hubungan antar pribadi lainnya, misalnya teman ataupun anggota keluarga. Kemudian, hubungan romantis biasanya dianggap sebagai hubungan yang utama dan abadi bagi setiap pihak yang berada dalam hubungan tersebut (Wood, 2014).

Dalam menjalin hubungan romantis, terdapat berbagai hal atau faktor-faktor yang dapat membuat masing-masing individu, yaitu laki-laki dan perempuan menjadi terikat atau terjadinya komitmen (DeVito, 2013). Sumarsono (2018) menjelaskan bahwa komitmen adalah suatu bentuk *loyalitas* atau kewajiban yang bersifat mengikat seseorang pada orang lain, objek lain, atau tindakan lainnya yang dilakukan secara sukarela maupun terpaksa. Sedangkan, Diniyanti (2021) mendefinisikan komitmen sebagai suatu bentuk landasan utama dalam menjalin

hubungan. Kemudian, bentuk komitmen yang dapat dilihat dalam suatu hubungan biasanya dengan adanya bentuk komunikasi yang baik, pemberian kepercayaan, hingga merencanakan dan memiliki target bersama.

Menurut Wood (2013) *self commitment* dalam hubungan romantis menandakan adanya tahap keterikatan antara satu sama lain dan ingin terus bersamanya. Sedangkan menurut Surra, *et al.* (1999, dalam Indrawati, Sani, & Ariela, 2018), dalam hubungan romantis memiliki keterlibatan kepercayaan pasangan mengenai pertanyaan keberlanjutan dari suatu hubungan, apakah hubungan tersebut memiliki kemungkinan untuk berlanjut, memprediksi masa depan, dan konsepsi terhadap stabilitas hubungan romantis tersebut. Keberhasilan dalam hubungan romantis didukung dengan kemauan antar individu dalam hubungan untuk saling mengikatkan diri dalam sebuah komitmen yang dibentuk berdasarkan kebutuhan bersama untuk tetap bertahan dan bersama-sama di dalam hubungan tersebut. Ketika adanya kepuasan dalam suatu hubungan romantis, maka hubungan tersebut akan menghasilkan perasaan bahagia, terjadinya ukuran peningkatan investasi, dan lemahnya alternatif pihak lain di luar hubungan, maka hal-hal tersebut dapat mendorong adanya peningkatan berkomitmen dan lamanya hubungan mereka akan tetap bertahan (Miller & Tedder, 2012).

Sari (2018) mengemukakan penelitiannya yang membahas terkait refleksi pengalaman perempuan di dalam sebuah hubungan romantis berkonflik yang tetap dipertahankan, bahwa seorang perempuan cenderung mengalami ketergantungan dengan pasangan karena memiliki harapan bahwa hubungan romantis yang dilaluinya memiliki keberlanjutan dan juga masa depan. Berbagai perlakuan baik yang dilakukan laki-laki kepada perempuan di dalam hubungan seringkali membuat perempuan mengalami ketergantungan terhadap pasangannya di dalam sebuah hubungan. Hal tersebut menyebabkan perempuan menjadi *powerless* dalam memutuskan suatu tindakan tertentu. Terbiasa untuk mendapatkan perhatian dari pasangan dapat menyebabkan perempuan cemas jika pasangannya kemudian berubah menjadi tak lagi demikian dan takut apabila hubungannya mengalami

kerusakan yang kemudian mengakibatkan hubungan tersebut hancur (*deterioration*).

Ritzer (2014) menjelaskan bahwa jika hubungan berada dalam kondisi tidak seimbang, maka rentan terlibat dalam posisi 'katergantungan-kekuasaan'. Hal ini menyebabkan perempuan memiliki risiko yang lebih besar untuk berada pada posisi bergantung dan dikuasai oleh pasangannya karena tidak memiliki *power* yang lebih besar dibandingkan laki-laki, pasangannya. Selain itu, ketergantungan yang dialami oleh perempuan didasari oleh perasaan takut, apabila suatu saat dirinya tidak lagi bersama dengan pasangannya dan kesulitan untuk memulai hubungan yang baru.

Sari (2018) kemudian mengemukakan bahwa, nyatanya perempuan terus menerus mempertahankan hubungannya karena dilandasi dengan kepercayaan terhadap pertimbangan yang dilakukannya, bahwa bisa saja keuntungan yang diterimanya dalam hubungan lebih besar dibandingkan pengorbanan yang perlu dilakukannya. Secara rasional, *benefit* dan *cost* di dalam hubungan adalah suatu pertimbangan dalam mempertahankan hubungan, namun adanya pertimbangan terkait suatu kondisi tertentu kemudian dapat memaksa perempuan untuk tetap memilih mempertahankan hubungannya, bahkan apabila *cost* yang dikeluarkannya lebih besar dibandingkan *benefit* yang diperolehnya.

Keragaman motivasi yang melatarbelakangi seseorang memutuskan bermain *game online* yang mengarah pada berbagai macam pola penggunaan dan perilaku yang diperlihatkan (Yee, 2006, dalam Sofian, 2018). Setidaknya terdapat tiga jenis motivasi bermain *game online*, yaitu sosial, prestasi, dan imersi. Motivasi sosial mengacu pada keinginan *gamers* untuk bersosialisasi dengan pemain lain, mempererat suatu hubungan, dan membentuk hubungan jangka panjang dengan orang lain atau sekadar mencari kepuasan melalui kerjasama tim dalam bermain *game online*. Kemudian, motivasi prestasi bagi *gamers* adalah untuk mendapatkan mata uang secara virtual, peralatan maupun teknik serta tingkat karakter yang digunakan untuk bersaing dengan *player* lain, sehingga dapat mencapai kepuasan melalui kemenangan. Sedangkan motivasi imersi adalah kecenderungan bermain

untuk menghindari atau pun melarikan diri dari situasi dan kondisi kehidupan nyata dengan menjelajahi dunia yang baru untuk mencapai suatu pengalaman baru (Sofian, 2018).

Laki-laki maupun perempuan memiliki kemiripan motivasi untuk bermain *game online*, keduanya sama-sama mencari hubungan sosial, penghindaran kehidupan nyata, dan mencari kesenangan (Veltri, Krasnova, Baumann, dan Kalayamthanam, 2014, dalam Sofian, 2018). Domahidi, Festl, & Quandt (2014) mengemukakan bahwa *gamers* dianggap rentan kehilangan ikatan sosial karena terlalu fokus pada dunianya yang baru, sehingga seringkali mengabaikan hubungan *interpersonal* yang ada di dunia nyata. Wang, *et al.* (2014) juga menemukan bahwa seringkali *gamers* mengalami kecemasan sosial serta berkurangnya kepuasan dalam hubungan *interpersonal* karena adanya kesenjangan yang dialami dalam dunia maya dan juga dunia nyata.

Secara umum, *game online* memiliki berbagai dampak buruk yang mempengaruhi seseorang di dunia nyata, *game online* juga memberikan dampak positif kepada *gamers* di kehidupan sosialnya secara luring (Sofian, 2018). Melalui studi penelitian yang berkaitan dengan hubungan *interpersonal* dan kaitannya dengan *game online*, *game online* menyediakan ikatan sosial yang kuat dan juga kontak dengan individu lain yang memiliki fungsi sebagai sumber interaksi sosial yang memiliki manfaat seperti adanya dukungan sosial dan juga dapat mempererat relasi dengan individu lain ketika sedang bersama di dalam *game* tersebut (Cole dan Griffiths, 2007, dalam Sofian, 2018).

Hubungan *interpersonal*, khususnya hubungan romantis yang berjalan baik adalah hubungan yang diawali dengan rasa nyaman dan berada pada posisi seimbang antara kedua pihak dalam hubungan. Rasa nyaman dapat timbul dari adanya interaksi dan penemuan kecocokan atau kemiripan antara dirinya dengan pasangannya, sehingga merasa adanya koneksi maupun *chemistry* di antara mereka. Adanya kecocokan sikap, perilaku, latar belakang, minat, pemikiran, maupun hobi dapat menciptakan suatu perasaan bahagia, kepuasan, dan kenyamanan dalam

hubungan sehingga dapat menumbuhkan stabilitas dan intensitas dalam hubungan (Wisnuwardhani & Mashoedi, 2012).

Sepriani (2020) mengemukakan bahwa stabilitas dalam hubungan romantis dapat mengalami penurunan apabila salah satu dari mereka bermain *game online*, khususnya laki-laki, sedangkan pihak lainnya tidak. Ketika seorang laki-laki dalam sebuah hubungan romantis memiliki hobi bermain *game online*, maka dapat dikatakan mereka tidak dapat fokus pada hubungannya di saat yang bersamaan, bahkan sering kali mereka meninggalkan pasangannya agar dapat fokus berkompetisi di dalam *game*. Scott (2010) menjelaskan bahwa apabila perempuan dalam hubungan romantis merasa kerap ditinggalkan oleh pasangannya dan cenderung tak lagi merasa diprioritaskan, mereka akan merasa tidak nyaman dan hubungan romantis biasanya akan berpotensi bergerak ke arah ketidakseimbangan. Hal ini kemudian dapat menjelaskan mengapa perempuan menjadi sosok yang paling memiliki rasa takut untuk kehilangan (Fimela, 2016).

Rasa takut kehilangan didorong oleh beberapa faktor. Pertama, didasari oleh perasaan tak layak atau tak berharga yang muncul dari dalam diri sendiri, khususnya perempuan. Kedua, potensi tidak seimbangya hubungan (*imbalance*). Ketiga, tergantung kepadanya. Keempat, tidak mempercayai pasangan menyebabkan sifat posesif. Terakhir, sulit menjadi ada apanya di dalam hubungan (Setyorini, 2019). Saat perempuan takut kehilangan pasangannya, mereka akan lebih rentan dan berpotensi menyebabkan konflik dalam hubungan. Pada saat terjadinya konflik dalam suatu hubungan romantis, bisa saja hubungan tersebut bergerak ke arah kerusakan dan bubar (*deterioration*) (Knapp, Vangelisti, & Caughlin, 2013). Meskipun banyak perempuan yang merasa hubungan romantis mereka memiliki banyak konflik, bahkan tidak jarang merasa disakiti, mereka cenderung memilih untuk mempertahankan hubungannya dengan kekasihnya (Wishesa, 2014).

Alih-alih memutuskan untuk mengakhiri suatu hubungan, namun bisa saja mereka mencoba menyelesaikan konflik dalam hubungan tersebut. Konflik dalam hubungan dapat terjadi karena adanya kondisi ketidakseimbangan (*imbalance*) dan ketidaksesuaian yang berada di antara mereka. Hal tersebut sering kali dibuktikan

dari keadaan salah satu pihak yang mencoba ingin mempertahankan hubungannya dengan berusaha mengubah perilakunya (Tunjungsari, 2017).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan adanya latar belakang seperti di atas, melihat perkembangan dan kenaikan persentase pengguna pada *game online* dan adiksi yang berlebihan, hal ini kerap kali membuat seorang *gamers* mengorbankan hal-hal penting dalam hidupnya, salah satunya adalah hubungan *interpersonal* yang tengah dijalin, khususnya hubungan romantis. Ketika salah satu pihak dalam hubungan romantis bermain *game online*, maka hal ini dapat memengaruhi kualitas dan stabilitas dalam hubungan. Ketika seorang laki-laki dalam hubungan romantis memiliki hobi bermain *game online*, mereka tidak dapat fokus melakukan kegiatan lain di saat yang bersamaan, termasuk memperhatikan hubungan romantisnya di waktu yang sama, bahkan tak jarang mereka meninggalkan pasangannya untuk dapat fokus berkompetisi di dalam *game*.

Mengenai adanya perilaku bermain *game online*, selain dampak negatif yang banyak dirasakan oleh seorang *gamers*, sebetulnya adapun dampak yang ditimbulkan secara positif bahwa seseorang merasa dapat lebih banyak menjalin hubungan dengan individu lain, dan juga menjaga hubungan *interpersonal* yang sedang dijalaninya apabila sesuai dengan tujuan tertentu melalui kebersamaan yang terjadi di dalam *game*. Hubungan romantis merupakan salah satu tipe dari hubungan *interpersonal*. Hubungan romantis yang baik umumnya menghasilkan kepuasan, perasaan bahagia, terjadi peningkatan investasi, dan lemahnya alternatif pihak atau aspek lain di luar hubungan yang kemudian dapat meningkatkan komitmen dan membuat hubungan semakin lama untuk tetap dapat bertahan.

Kondisi hubungan tersebut disebut juga sebagai kondisi stabil atau seimbang. Kecocokan sikap, perilaku, latar belakang, minat, hobi, maupun pemikiran dapat menjadi sebuah variabel pendukung dalam perasaan bahagia, kepuasan, dan kenyamanan dalam hubungan romantis yang dapat mempertahankan stabilitas dan

intensitas dalam hubungan. Namun, kebiasaan baik dan perlakuan positif dari pasangan secara terus menerus membuat perempuan seringkali cemas apabila adanya perubahan perilaku dan kebiasaan pasangan yang menjadi tak lagi sama seperti biasanya, kemudian hal ini menyebabkan adanya rasa takut apabila hubungannya mengalami kerusakan. Melalui kondisi tersebut, maka dapat tercipta suatu kondisi di mana hubungan tersebut bergerak ke arah kerusakan dan munculnya posisi 'ketergantungan-kekuasaan' yang memosisikan perempuan sebagai pihak yang bergantung pada pasangannya.

Perasaan tidak nyaman karena merasa kerap ditinggalkan oleh pasangannya yang terlalu fokus bermain *game online* kemudian menimbulkan situasi dan kondisi baru bagi perempuan bahwa mereka tak lagi diprioritaskan dan akhirnya menjadi sosok yang memiliki rasa takut apabila kehilangan pasangannya, sehingga hubungan rentan berada pada posisi tidak seimbang (*imbalance*) dan berpotensi bergerak ke arah kehancuran (*deterioration*).

Meski merasakan konflik, tak jarang merasa tersakiti dan banyak melakukan pengorbanan dalam hubungan *interpersonal*, khususnya hubungan romantis, perempuan cenderung tetap memilih mempertahankan hubungannya dengan pasangannya. Alih-alih mengakhiri hubungannya, bisa saja mereka berusaha untuk menyelesaikan ketidakseimbangan dalam hubungan romantisnya dengan berusaha mengubah perilaku dan hobinya agar menjadi sama dengan pasangannya guna tetap mempertahankan hubungan romantis yang mereka jalin atau mereka bisa saja mencoba untuk mencari perbandingan di luar hubungan yang mereka jalin untuk menentukan kelayakan dan keberlanjutan dari hubungan tersebut.

1.3 Pertanyaan Penelitian

- 1.3.1 Bagaimana pemaknaan pengalaman perempuan terhadap *game online* dan kaitannya dengan hubungan romantis?
- 1.3.2 Apa saja hal yang dialami *gamers* perempuan dalam pengalamannya mempertahankan hubungan romantisnya?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1.4.1 Mengetahui pemaknaan pengalaman perempuan terhadap *game online* dan kaitannya dengan hubungan romantis.
- 1.4.2 Mengetahui apa saja hal yang dialami *gamers* perempuan dalam pengalamannya mempertahankan hubungan romantisnya.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan secara komprehensif dapat memberikan kontribusi ilmiah mengenai pemaknaan pengalaman perempuan terhadap *game online* dan kaitannya dengan hubungan romantis dengan pasangan. Serta dapat dijadikan referensi dan acuan penelitian selanjutnya mengenai faktor komparasi level pada teori pertukaran sosial dan studi gender dalam konteks hubungan romantis.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran perihal adanya faktor ketidakseimbangan (*imbalance*), faktor pembanding, dan konflik hubungan yang dilihat dari perbedaan hobi pasangan dalam hubungan romantis yang dapat mempengaruhi keputusan seorang perempuan untuk merubah perilakunya guna mempertahankan hubungan romantisnya.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi baru bagi masyarakat untuk lebih memahami teori pertukaran sosial dan konsep level perbandingan (*comparison level*) dalam mempertahankan hubungan yang dipengaruhi oleh faktor perbedaan hobi pada pasangan, serta memberikan perspektif baru mengenai peran perempuan dalam hubungan romantis.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal kajiannya, karena penelitian ini hanya sebatas melihat pemaknaan pengalaman perempuan terhadap *game online* dan kaitannya dengan hubungan romantis jika dilihat melalui perspektif perempuan yang memutuskan bermain *game online* untuk mempertahankan hubungan romantis yang berada pada situasi tidak seimbang (*imbalance*) saja.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA