

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Dunia internet berkembang begitu pesat. Tidak hanya untuk browsing dan berinteraksi lewat situs jejaring sosial, kehadiran internet juga dimanfaatkan sebagai sarana bermain game secara bersamaan (*multiplayer*) melalui game online. Game online, secara gamblang adalah game yang dimainkan dengan menggunakan jaringan baik LAN (*Local Area Network*) atau internet. Biasanya, jenis game yang dimainkan adalah game peperangan atau menyusun strategi. Bisnis warnet di Indonesia semenjak beberapa tahun terakhir terlihat sangat pesat. Di beberapa warnet umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang tidak kelak selalu datang untuk menghabiskan waktunya bermain game online dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain game online (25 Juni 2015, kompasiana.com).

Dalam dunia *game online*, banyak sekali pemain lain yang memainkan game yang sama, baik dari teman yang berada dalam satu lingkungan maupun dari luar lingkungan individu. Salah satu *game online* yang seperti *Game Mobile Legend* pada *mode multiplayer* akan membutuhkan individu lain untuk membentuk sebuah kelompok dan komunitas. Pada *game online* ini dapat mendukung komunikasi berdasarkan teks, gambar, dan suara. Selain itu, permainan dapat menyediakan alat untuk interaksi antara dua orang, serta memungkinkan komunikasi antara seluruh kelompok dan komunitas. Menurut Marko Siitonen dari *University of Jyvaskyla* permainan *multiplayer online*

merupakan taman bermain yang dapat memberi kita petunjuk tentang masa depan perkembangan sosial dan teknologi (20 September 2007, sciencedaily.com).

Sehingga individu yang tertarik dalam suatu kelompok dan komunitas *game online* tanpa memperhatikan pengaruh negatifnya akan mengikuti segenap hatinya patuh terhadap kelompoknya. Ketika dalam suatu kelompok bermain game seperti *game Mobile Legend*, kemudian individu ini mengikuti kelompok tersebut tanpa berfikir panjang karena ingin menyamakan perilakunya dengan kelompok tersebut (konformitas). Individu ini menganggap game lebih penting dan menarik karena teman-temannya sudah banyak memakai *game online* tersebut. Sehingga individu ini akan kehilangan waktu yang bermanfaat.

Faktanya, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi penduduk Indonesia. Jumlah ini meningkat sekitar 8% jika dibandingkan dengan tahun lalu, dimana saat itu hanya sekitar 55 juta pengguna saja. Pengguna Internet terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa. Posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan. Sedangkan menurut provinsi, pengguna terbanyak ada di Jawa Barat. Lalu, diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah. Dilihat dari klasifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 12-34 tahun, yang mencapai 64 persen dari total pengguna. *Game online* sangat digemari oleh masyarakat khususnya remaja. Remaja yang sudah terlalu asik bermain biasanya akan lupa akan waktu dan tugas-tugas penting. Banyak sekali remaja yang rela menghabiskan waktunya

berjam-jam dan meninggalkan kewajiban sekolah untuk bermain *game online* (Jatatorkapu.blogspot.co.id, 2015). Ditambahkan dengan pendapat Siitonen dari *University of Jyvaskyla* permainan *multiplayer* biasanya mendorong interaksi antar pemain, beberapa bahkan sampai menuntutnya. Kolaborasi dengan pemain lain mungkin merupakan prasyarat untuk membuat kemajuan dalam permainan, dengan cara mengikuti atau konformitas pada individu lain (20 September 2007, sciencedaily.com).

Kecenderungan untuk melakukan konformitas tidak selalu berarti hanya mengikuti pada hal-hal yang positif saja. Manusia juga dapat melakukan konformitas pada bentuk-bentuk perilaku negatif (Baron & dkk., 2008 dalam Sarlito & Sarwono, 2009). Seperti misalnya, ketika sekelompok orang bermain game terus menerus tanpa diimbangi dengan kontrol diri sehingga melupakan waktu untuk melakukan kewajiban yang lain seperti jam belajar, sekolah atau bekerja. Kemudian, individu yang berkonformitas karena tertarik pada kelompok tersebut akan mengalami hal yang sama. Hal ini menjadi sisi negatif dalam sebuah kelompok yang akan mempengaruhi individu.

Kelompok-kelompok yang terbentuk ini akan menjadi sebuah pandangan atau sebuah panutan individu, dimana individu akan mulai memilih teman untuk berinteraksi setiapharinya atau memilih masuk dalam sebuah kelompok yang dianggapnya dapat memenuhi keinginannya. Individu yang mempunyai keinginan bermain *game online* akan semakin kuat untuk mengikuti kelompok atau individu lain yang serupa. Karena setiap individu mempunyai potensi kemampuan yang akan tumbuh dan berkembang, bila individu hidup dalam suatu lingkungan yang serasi sehingga terbentuklah kepribadiannya. Hal ini

disebabkan karena untuk kelangsungan hidupnya manusia perlu bantuan orang lain (Ahmadi, 2009). Hal ini membuktikan bahwa individu perlu mempunyai kelompok serta lingkungan manusia untuk tumbuh dan berkembang sebagai manusia yang sempurna dengan demikian antara individu yang satu dengan kelompoknya mempunyai hubungan saling ketergantungan dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai manusia (Ahmadi, 2009). Dari sini semakin banyaknya kelompok yang bermain *game online* individu akan berfikir untuk bagaimana dirinya dapat berkembang seperti kelompok yang lainnya. Individu akan berkonformitas untuk menyamai kelompoknya tersebut.

Individu yang bermain *game online* karena dorongan kelompok atau lingkungannya agar sama dengan kelompoknya, bagi individu ini kelompok atau lingkungannya itu sangat penting. Dimana manusia mencoba menyesuaikan diri dengan lingkungannya agar dapat bertahan hidup. Cara yang termudah adalah melakukan tindakan yang sesuai dan diterima secara sosial. Melakukan tindakan yang sesuai dengan norma sosial dalam psikologi sosial dikenal sebagai konformitas (Baron & dkk., 2008 dalam Sarlito & Sarwono, 2009).

Kecenderungan yang kuat terhadap konformitas ini untuk mengikuti harapan masyarakat atau kelompok mengenai bagaimana seharusnya individu bertindak di berbagai situasi kemungkinan akan muncul dihadapan seseorang sebagai suatu hal yang tidak dapat disetujui. Lagi pula, konformitas membatasi kebebasan pribadi. Namun, Sebenarnya ada dasar yang kuat berkenaan dengan konformitas, tanpa konformitas individu akan segera menyadari dirinya akan berhadapan dengan kekacauan sosial (Baron & Byrne, 2005). Pada akhirnya,

individu ini akan cenderung berkonformitas agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan yang ada.

Konformitas tidak selalu jelek, juga tidak selalu baik. Untuk nilai-nilai sosial yang dipegang teguh oleh sistem sosial, konformitas diperlukan. Untuk kebersihan moral, individu memerlukan konformitas, akan tetapi untuk perkembangan pemikiran, untuk menghasilkan hal-hal yang baru dan kreatif, konformitas merugikan (Hollander, 1974 dalam Rahmat, 2012).

Harry Stack Sullivan (1953) dalam Rakhmat (2012) telah menjelaskan dengan jelas bahwa jika anda ingin diterima, dihormati dan juga disenangi maka anda harus ikut menghormati, menerima dan juga membuat orang lain merasa diterima oleh kita, yaitu salah satunya dengan cara konformitas. Hal ini berhubungan dengan konsep diri individu karena konsep diri terbentuk karena adanya interaksi individu dengan orang-orang disekitarnya. Apa yang di persepsi individu lain mengenai diri individu, tidak terlepas dari struktur, peran dan status sosial yang disandang individu. Struktur, peran dan status sosial merupakan gejala yang dihasilkan dari adanya interaksi antara individu yang satu dengan individu yang lain, antara individu dengan kelompok atau antara kelompok dengan kelompok (Lindgren, 1973 dalam Pudjijogyanti, 1988). Adanya struktur, peran dan status sosial yang menyertai persepsi individu lain terhadap diri individu merupakan petunjuk bahwa seluruh perilaku individu dipengaruhi oleh faktor sosial (Pudjijogyanti, 1988).

Dalam kehidupannya, setiap orang sebagai anggota masyarakat menjadi anggota berbagai kelompok. Setiap kelompok memiliki norma-norma sendiri. Diantara kelompok tersebut ada yang disebut kelompok acuan yang membuat

individu mengarahkan perilaku yang sesuai dengan norma dan nilai yang dianut kelompok tertentu atau dikenal sebagai konformitas. Kelompok inilah yang mempengaruhi konsep diri seseorang (Hutagalung, 2007). Dalam situasi ini orang bersifat negatif dalam arti lebih tidak terkendali, mudah terbawa emosi, sentimental dan kurang rasional. Dalam keadaan individu mudah terkena sugesti, dimana akan menuruti saja perintah-perintah dari orang yang berkuasa (pemimpin) atau orang lain, meskipun kadang-kadang perintah itu bersifat rasional atau tidak masuk akal sekalipun, dikarenakan konsep dirinya sudah tidak mampu lagi mengadakan penilaian (Ahmadi, 2009).

Sebaliknya, individu dengan konsep diri positif juga dapat menerima dirinya sendiri dan memandang dunia ini sebagai sebuah tempat yang menyenangkan dibandingkan orang-orang yang menolak dirinya. Mereka memiliki kemampuan untuk memodifikasi nilai dan prinsip yang sebelumnya dipegang teguh dengan pengalaman yang baru (Hutagalung, 2007). Karena konsep diri merupakan perasaan seseorang tentang dirinya sebagai pribadi yang utuh dengan karakteristik yang unik, sehingga akan mudah dikenali sebagai sosok yang mempunyai ciri khas sendiri (Herlambang, 2011). Sehingga individu tidak mudah terpegaruh dari tekanan orang lain untuk sama atau enggan untuk berkonformitas.

Individu tidak memilih untuk melakukan konformitas hal ini bisa dipahami karena individu kadang memiliki kebutuhan untuk menjadi unik, tampil beda dari orang lain dan memiliki keinginan untuk mempertahankan kontrol terhadap hidupnya (Baron, & dkk. 2008 dalam Sarwono & Sarlito 2009). Misalnya, pada kelompok pemain *game* (*gamer*) individu yang

mempunyai konsep diri yang positif akan enggan mengikuti kelompok tersebut karena jika mengikutinya individu terlihat tidak mempunyai keunikan tersendiri dan tidak dapat tampil berbeda karena sama dengan kelompok tersebut. Selain itu, memandang seseorang sebagai individu yang unik juga muncul dalam konsep diri spontan dari seseorang. Dalam sebuah eksperimen Synder (1980) tentang konformitas, mereka yang merasa bahwa perasaan unik yang mereka miliki terampas adalah mereka yang paling cenderung menegaskan individualitas mereka dengan cara memunculkan nonkonformitas. Lagipula, para individu yang memiliki kebutuhan akan keunikan tertinggi cenderung menjadi individu yang paling tidak responsif terhadap pengaruh mayoritas atau konformitas (Imhoff & Erb, 2009 dalam Myers, 2014).

Ada beberapa faktor personal kaitannya dengan konformitas yaitu usia, jenis kelamin, stabilitas, emosional, otoritarianisme, kecerdasan, motivasi dan harga diri. Pada umumnya, semakin tinggi usia anak maka semakin mandiri, semakin tidak bergantung dengan orang tua dan semakin kurang kecenderungannya untuk konformitas. Orang yang emosinya kurang stabil lebih mudah mengikuti kelompok daripada orang yang emosinya stabil. Artinya semakin tinggi kecerdasan maka semakin kurang kecenderungan kearah konformitas. Motif afiliasi mendorong konformitas salah satunya yaitu konsep diri yang positif akan menghambat konformitas. Akan tetapi, faktor yang disebutkan harus dilihat dalam hubungannya dengan faktor-faktor situasional, orang yang kepercayaannya tinggi akan terpengaruh oleh kelompok dalam situasi yang ambigu (Rahmat, 2012).

Dilihat dari sisi perkembangan kepribadian seseorang, konsep diri yang positif dan negatif dalam menyesuaikan konformitas Hurlock (1980) mengatakan jika konsep diri positif, anak akan mengembangkan sifat-sifat seperti kepercayaan diri, harga diri dan kemampuan melihat dirinya secara realistis, sehingga akan menumbuhkan penyesuaian yang baik. Sebaliknya apabila konsep diri negatif, dapat membentuk kepribadian individu yang tidak sehat seperti rendah diri, tidak percaya diri, pemalu dan sebagainya. Sehingga positif dan negatif konsep diri seseorang akan mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertindak laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki.

Menurut pendapat Hurlock diatas dapat diambil kesimpulan bahwa konsep diri sangat mempunyai peranan penting untuk menyeimbangkan perilaku individu dengan tatacara perilaku pergaulannya dengan teman sebayanya. Individu juga tidak terjebak pada perilaku konformitas yang dapat menyebabkan kerugian pada dirinya. Maka dari itu, perlu adanya bimbingan agar individu dapat berkembang dan tumbuh secara optimal sehingga dapat membentuk konsep dirinya dengan baik untuk menyesuaikan diri dengan individu lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan antara konsep diri dengan konformitas pada pengguna *game online mobile legend*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan antara konsep diri dengan konformitas pada pengguna *game online mobile legend*?



### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui hubungan antara konsep diri dengan konformitas pada pengguna *game online mobile legend*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat antara lain:

#### **1. Manfaat Teoritis:**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsih gagasan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Psikologi Sosial.

Serta dapat memperbanyak atau menambah teori sehingga ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi sosial menjadi luas serta dapat memperkaya kolektor hasil penelitian yang telah ada. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya, terutama untuk penelitian yang berkaitan dengan hubungan konsep diri dengan konformitas pada pengguna game online

#### **2. Manfaat Praktis:**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kita semua dalam mengembangkan kualitas individu agar mempunyai konsep diri dan agar dapat berkonformitas dengan nilai sosial dilingkungan sekitar dengan sebaik-baiknya. Sehingga berinteraksi dengan kelompok manapun dapat seimbang dengan takaran gaya hidup seseorang atau kelompok lain. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk mengasah kepekaan dalam berkonformitas pada individu atau kelompok lain.