

HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA KOMUNITAS GAME INGRESS DI BANDUNG

Zelin Eka Septia, Endang Sri Indrawati

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

zelineka22@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online pada komunitas game ingress di Bandung. Intensitas bermain game online adalah banyak atau seringnya seseorang bermain permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet secara berulang. Kecerdasan emosional adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam mengendalikan perasaan diri maupun orang lain dan menyalurkannya secara produktif dan efektif serta mampu menyelesaikan konflik yang ada. Populasi penelitian yaitu komunitas game ingress di Bandung, dengan karakteristik subjek penelitian yaitu berjenis kelamin laki-laki, usia 18-40 tahun, sudah bermain minimal 3 bulan. Sampel penelitian ini berjumlah 140 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling*. Pengumpulan data menggunakan skala kecerdasan emosional (27 aitem valid dengan koefisien reliabilitas 0,897) dan skala intensitas bermain game online (42 aitem valid dengan koefisien reliabilitas 0,937). Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online dengan koefisien korelasi antar variabel sebesar 0,443. Semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain game online, dan sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi intensitas bermain game onlinenya. Kecerdasan emosional memberikan sumbangan efektif terhadap intensitas bermain game online sebesar 19,7%.

Kata Kunci: kecerdasan emosional, intensitas bermain game online, komunitas game ingress.

Abstrak

The research aims to determine the relationship between emotional intelligence and the intensity of playing online games in the game Ingress community in Bandung. The intensity of playing online games is a lot or how often someone playing a game that is connected to the internet network on a recurring base. Emotional intelligence is the ability to control feelings and applied effectively and available to solve the problem. The research population was the Ingress gaming community in Bandung, with the characteristics of the subject subjects is male sex, aged 18-40 years, had played for at least 3 months. The sample of this study amounted to 140 people. The sampling technique uses convenience sampling. Data collection using emotional intelligence scale (27 valid items with reliability coefficient 0.987) and intensity scale of online game play (42 valid items with reliability coefficient 0.937). The results of simple regression analysis show a significant negative relationship between emotional intelligence with the intensity of playing online games with the correlation coefficient between variables of 0.443. The higher in emotional intelligence, the lower in the intensity of playing online game, otherwise the lower in emotional intelligence the higher in the intensity of playing online game. Emotional intelligence give contribution 19,7% in the intensity of playing online game.

Key words: emotional intelligence, the intensity of playing online game, ingress game community.

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi sudah semakin berkembang. *Video game* yang berkembang tidak hanya *video game* yang dimainkan oleh satu orang, akan tetapi saat ini bermunculan *game online* yang dapat dimainkan bersama bahkan dengan orang yang belum dikenal sebelumnya. Adanya interaksi yang terjadi antara pemain yang dapat mengarah keterbentukannya suatu komunitas *game online*. Hal ini senada dengan pendapat Young (2009) yang mengemukakan bahwa *game online* dapat berbentuk permainan petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan dan tingkatan-tingkatan tertentu. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk bermain bersama-sama, berinteraksi dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri baik dalam dunia maya maupun dunia nyata.

Menurut Young (2009) bermain *game online* membuat pemain merasa senang, karena mendapat kepuasan psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai, dan bahagia. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat para pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Game online adalah sebuah layanan permainan (*game*) yang memberikan beragam pilihan yang dapat dimainkan secara bersama-sama bahkan tanpa batas ruang sekalipun (Kristianto dalam dewandari, 2008). Young (2009) mengemukakan bahwa *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung diwaktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Hal yang serupa juga dikemukakan oleh Adam & Rollings (2010) bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Salah satu *game online* yang masih memiliki banyak peminat adalah *Ingress*, yaitu sebuah *game* yang dikembangkan oleh *Niantic labs* yang awalnya bekerja sama dengan *google*. *Ingress* merupakan *game* yang menggunakan teknologi *augmented reality* sebagai basis permainannya. *Game augmented reality* merupakan *game* yang menampilkan dunia sebenarnya, artinya yang dilihat pemain *game* pada layar ponselnya sama dengan yang ada di dunia nyata. Dalam permainan *ingress* hanya ada dua kubu yaitu *enlightened* dan *resistance*. Pada *game* ini tugas pemain adalah berebut benda yang di sebut portal. Portal dalam *game* ini adalah sebuah lokasi yang diunggah oleh pemain kepada *Niantic labs* untuk disetujui (Brata dkk, 2015).

Individu yang mengalami kecanduan *game online* tentunya memiliki intensitas bermain *game* yang tinggi. Menurut Gulo (2002) *intensity* atau intensitas adalah 1) Besar atau kekuatan suatu tingkah laku; 2) Jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indera; 3) Ukuran fisik dari energi atau data indera. Menurut Chaplin (2006) Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecermelangan suatu warna, atau suatu bunyi, kekuatan tingkah laku atau pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional, kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.

Menurut Griffiths dkk (2004) intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu. Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara online (Kartini, 2016).

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah komunitas *game ingress* di Bandung, dengan karakteristik subjek penelitian yaitu berjenis kelamin laki-laki, usia 18-40 tahun, sudah bermain minimal 3 bulan. Sampel penelitian ini berjumlah 140 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling*. Penarikan sampel ini sangat sederhana, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan dianggap cocok sebagai sumber data akan dijadikan sebagai subjek penelitian (Riadi, 2014). Pengumpulan data menggunakan skala kecerdasan emosional (27 aitem valid dengan koefisien reliabilitas 0,897) dan skala intensitas bermain *game online* (42 aitem valid dengan koefisien reliabilitas 0,937). Pada penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana pada program SPSS (*Statistical Package for Service Solution*) versi 21.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis penelitian ini nilai sebesar $r_{xy} = -0,443$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Koefisien korelasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online* pada komunitas *game ingress* di Bandung yang memiliki arti bahwa semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain *game online*, sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi intensitas bermain *game online*. Hasil ini membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan negatif antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online* pada komunitas *game ingress* di Bandung **dapat diterima**.

Pada penelitian ini kecerdasan emosional memberi sumbangan efektif terhadap intensitas bermain *game online* sebesar 19,7 %. Dilihat dari hasil data hipotetik intensitas bermain *game online* menunjukkan bahwa sebanyak 1,96% (2 dari 102 orang) sampel penelitian berada pada kategori sangat rendah, 42,15% (43 dari 102 orang) berada pada kategori rendah, pada kategori tinggi 52,94% merupakan (54 dari 102 orang) dan pada kategori sangat tinggi memiliki sampel sebanyak 2,94% (3 dari 102 orang). Hal ini menunjukkan bahwa, pada saat penelitian ini, komunitas *Ingress Bandung* cenderung memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi.

Bermain *game online* membuat pemain merasa senang, karena mendapat kepuasan psikologis seperti, terbebasnya dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai dan bahagia (Young, 2009). Hal tersebut menunjukkan adanya kepuasan yang diperoleh dari bermain *game online*, sehingga meningkatkan intensitas bermain *game online*. Hal tersebut senada dengan pendapat Young

(2009), yang menyatakan bahwa kepuasan yang diperoleh dari *game* akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.

Pada penelitian Dewi (2014) mengatakan bahwa terdapatnya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin rendah interaksi sosialnya. Dalam interaksi sosial, kecerdasan emosional sangat dibutuhkan. Pada penelitian ini hasil data hipotetik dari kecerdasan emosional komunitas *game* Ingress dari kecerdasan emosional komunitas *game* Ingress menunjukkan bahwa sebanyak 44,11% (45 dari 102 orang) berada pada kategori rendah, pada kategori tinggi 42,15% merupakan (43 dari 102 orang) dan pada kategori sangat tinggi sebanyak 13,72% (14 dari 102 orang). Pada penelitian ini terdapat keterbatasan dari peneliti, yaitu skala yang digunakan tidak dapat menggambarkan intensitas dengan baik, karena tidak menggunakan pengelompokan kategori frekuensi dari pemain *game* tersebut.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Komunitas *Game Online* Ingress di Bandung, semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain *game online* demikian pula sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. & Rollings, A. (2007). *Foundamentals of game design*. New Jersey: Person Education, Inc.
- Chaplin, J. (2006). *Kamus lengkap psikologi: diterjemahkan oleh Kartono, K.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Detikinet (2015, Juni 11). *Ingress, Persepolis dan pertempuran di taman mini*. Retrieved September, 2017, from detikinet: <https://inet.detik.com/games-news/d-2939619/ingress-persepolis-dan-pertempuran-di-taman-mini>
- Dewandari, Saptarini. (2013) Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. Diunduh dari: <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/3563>
- Dewi, Nita Puspita. (2014). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja. *Jurnal Psikologi*. Diunduh dari: http://eprints.ums.ac.id/31789/13/naskah_publicasi.pdf
- Griffiths, M., Davies, M, & Chapell, D. (2004). *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamer*. *Journal of Adolescence*, 27, 84-96
- Kartini, Herlen. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W. R. Soepratman

Samarinda. *Jurnal Psikologi*. Diunduh dari: [http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/01/JURNAL%20HERLEN%20KARTINI%20Online%20\(01-04-17-02-45-36\).pdf](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/01/JURNAL%20HERLEN%20KARTINI%20Online%20(01-04-17-02-45-36).pdf)

Kartono, K. & Gulo, D. (2002). *Kamus psikologi*. Bandung: CV. Pionir Jaya

Riadi, E. (2014). *Metode statistika parametrik & nonparametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri

Young, K. (2009). *Understanding online gaming addictions and treatment issues for adolescents*. Pennsylvania: The American Journal of family therapy. 37: 355-372