

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gaming disorder atau kecanduan *game*, yaitu gagal mengendalikan diri dalam bermain *game*. Perilaku ini ditandai dengan tidak membatasi diri dalam bermain serta terlalu berambisi pada permainan tanpa memperdulikan tanggung jawab pada kehidupan nyata. Ketergantungan *game online* juga berpeluang untuk menghabiskan uang dan waktu untuk mencapai keinginan yang ada pada *game* tersebut (Icd.Who.Int, 2 Juni 2020). Salah satu bentuknya ialah kecanduan terhadap *game gacha*. Adapun perilaku kecanduan *game* yang menjadi inti utama dalam penelitian ini. *Arknights* dipilih sebagai *game* yang mampu menarik pemain untuk terus memainkannya dengan imbalan sumber daya yang ada di dalam *game*.

Arknights merupakan *game* yang dikembangkan oleh *Hypergryph* dipublikasi oleh *Yostar* dengan genre *Tower Defense* jenis dari genre ini ialah melindungi objek lalu menyerang musuh yang berusaha merebut objek (*Arknights.Fandom.Com*, 2 Juni 2024). Sistem *gacha* yang ditawarkan mampu memotivasi pemain supaya bermain dalam waktu yang panjang.

Sistem *gacha* pertama kali bernama *Gachapon* yang diambil dari bahasa Jepang berarti suara mesin mainan berbasis peluang. *Gacha* menciptakan nilai uang untuk mendapatkan item dan karakter. Mekanik dalam *game* memberikan mereka kesetaraan di dunia nyata. Hal ini memastikan realitas mereka tidak bermain sehari berarti kehilangan potensi untuk mendapatkan sumber daya *gacha* (Adams, 2022). Kehilangan kesempatan dalam mendapatkan sumber daya *gacha* itulah yang menyebabkan pemain *Arknights* harus masuk melakukan *login* (masuk) setiap hari.

Para pemain ini terhimpun dalam satu komunitas *Facebook* yang bernama RE: *Arknights* Indonesia. Di dalam komunitas ini pemain berbagi pengalamannya selama bermain. Pengalaman tersebut berbentuk ekspresi yang positif seperti kepuasan dan rasa bangga ketika mampu menyelesaikan *stage* (tingkatan). Ada juga yang berbentuk ekspresi negatif seperti melontarkan makian karena belum mampu menyelesaikan suatu *stage*. Beragam ekspresi positif dan negatif yang dituangkan oleh para pemain. Hal ini merupakan salah satu hasil observasi awal pada komunitas ini.

Selain itu, observasi lebih lanjut yang peneliti lakukan ialah terdapat berbagai *caption* (keterangan) seperti rasa bangga ketika mendapatkan karakter *limited* (terbatas), rasa frustrasi karena tidak mampu menyelesaikan *stage* yang sulit dan perilaku *flexing*. Para pemain menghabiskan waktu yang cukup banyak berkisar 2-3 jam per *stage*. Hal ini tergantung pada kemampuan serta pengalaman pemain itu sendiri dalam menyelesaikan *stage* tertentu dalam permainan tersebut. Semakin tinggi *stage*, maka tingkat kesulitan untuk menyelesaikan permainan semakin tinggi.

Ketidakmampuan pemain dalam menyelesaikan *stage* membuat mereka merasa tertantang sehingga waktu yang dihabiskan untuk bermain menjadi bertambah. Perilaku yang dijabarkan dari kecanduan *game Arknights* inilah yang menarik peneliti untuk mengkaji lebih jauh. Fenomena kecanduan yang diteliti bertujuan untuk mengamati dan menganalisis fenomena tersebut.

Adapun studi yang digunakan ialah Netnografi dan teori Antropologi Psikologi. Karena data yang didapat bersifat siber/dunia maya. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik wawancara secara *online* menggunakan *software*

Discord. Karena latar belakang dan fenomena ini maka penulis tertarik mengambil judul Perilaku Kecanduan *game gacha Arknights* (studi Netnografi di Komunitas *Facebook RE: Arknights Indonesia*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa motivasi yang menyebabkan seseorang memainkan *Arknights* ?
2. Bagaimana implikasi atau dampak yang dihasilkan perilaku kecanduan dari bermain *game gacha Arknights* ?
3. Bagaimana para pemain dapat menghabiskan waktu dan uang mereka sehingga cenderung kecanduan ?

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ialah batas seorang peneliti dalam melakukan penelitian sehingga mudah dipahami dan jelas alurnya. Fokus penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Menganalisis efek dari pemain setelah berhasil menyelesaikan *stage* dan efek ketika tidak berhasil menyelesaikannya.
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi pemain untuk terus bermain dalam waktu yang lama.
3. Menganalisis pemain dalam menghabiskan waktu dan uangnya dalam bermain *Arknights*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan dan rumusan masalah diperoleh, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan penyebab perilaku kecanduan yang disebabkan dari *game gacha Arknights*.
2. Menjabarkan *game gacha* dalam ranah akademis serta mendalami perilaku yang diakibatkan dari *game gacha*.
3. Menganalisis perilaku kecanduan yang diakibatkan *game gacha Arknights* untuk mengamati kecenderungan pemain dalam menghabiskan waktu maupun uang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1.5.1 Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menyumbang dan berkontribusi pada bidang Antropologi. Khususnya pada dunia *game* serta studi perilaku kecanduan. Penelitian ini memfokuskan pada pemahaman mendalam terkait definisi *game gacha* dan perilaku kecanduan. Penelitian ini ditujukan pada perilaku kecanduan pemain *Arknights* dan studi ini diharapkan dapat memperluas keilmuan Antropologi yang telah memasuki era Netnografi. Studi ini mengembangkan istilah *gacha*. Dengan menggunakan Teori Antropologi Psikologi dan Netnografi memberikan pemahaman baru untuk memperluas kajian Netnografi.

1.5.2 Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi pemain/anggota komunitas

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman bagi pemain sehingga mencegah dari perilaku kecanduan dan menjadi pemain yang lebih sehat. Pemain dapat mengontrol sifat kecanduan supaya *game* yang dimainkan bisa menghasilkan pendapatan dan juga meningkatkan kebahagiaan. Adapun semakin banyak *game gacha* berkembang.

b. Bagi pengurus komunitas/Grup Facebook

Penelitian ini meningkatkan kesadaran serta wawasan terkait dengan pemain yang memiliki perilaku kecanduan maupun perilaku lainnya. Sehingga dapat membuat aturan agar komunitas tersebut bisa menjadi rumah kedua bagi para pemain untuk menuangkan aspirasi, ide maupun kritik yang membangun sehingga komunitas menjadi lebih baik.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan wawasan dan penalaran terkait perilaku manusia dalam konteks kecanduan *game gacha*. Sehingga penelitian ini memberikan perspektif dan definisi yang baru terkait *game gacha Arknights*. Peneliti memperoleh pengembangan keterampilan untuk memahami realitas yang ada di dunia maya. Sehingga peneliti memiliki pengalaman dalam menalar kembali realitas dunia maya dan perilaku manusia.

d. Bagi Program Studi Antropologi

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan bagi program studi Antropologi dalam penelitian perilaku kecanduan dan *game gacha Arknights*. Penelitian ini menggabungkan antara Antropologi Psikologi dan Netnografi serta meningkatkan

definisi terkait perilaku kecanduan dan *game gacha*. Sehingga dari segi praktis Antropologi mampu menjangkau tidak hanya komunitas di luar saja. Namun, juga mampu menjangkau komunitas komunitas dunia maya lainnya.

Hasil penelitian dapat dijadikan landasan dalam membuat penelitian lanjutan terkait studi perilaku kecanduan dan *game gacha* dalam perspektif Antropologi. Sehingga komunitas dunia maya yang nantinya akan menjadi penelitian lanjutan mampu merumuskan atau menalarkan kembali realitas dunia maya.