

BAB II. FENOMENA RAGE QUIT PADA PEMAIN GAME

II.Landasan Teori

II.1 Game

Perkembangan teknologi semakin pesat sehingga banyak hiburan yang ditemukan, salah satunya adalah *game*. Saat ini peminat *game* ada dari seluruh kalangan, dari yang muda hingga yang tua. Mesin untuk bermain *game* punya banyak jenisnya, dari yang hanya bisa menjalankan *game* sederhana sampai yang mempunyai gambar realistis dan cerita yang rumit.

Menurut Nilwan (2004: 23), *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Ivan C. Sibero (2010), *game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

Jadi *game* merupakan sebuah hiburan yang membuat pemain berinteraksi dengan *gameplay*. Mempunyai berbagai tantangan yang harus diselesaikan, membuat pemain terbawa suasana sampai mengabdikan waktu.

II.1.2 Sejarah Game

Menurut Herdianto (2019), Pada tahun 1972, *game console* pertama dibuat yaitu Magnavox Odyssey. *Console* yang pertama kali bekerja sama dengan Nitendo untuk mengembangkan teknologi *game* lain. Sebulan setelahnya *game arcade* pertama di dunia dirilis yaitu Pong. Tahun 1976 sampai 1996 industri *game* berkembang pesat diikuti munculnya *console* legendaris seperti Famicom, Super Nitendo, Sega Genesis yang memproduksi *game* seperti Super Mario Bros, Dongky Kong dan Sonic.

Menurut Herdianto (2019), Tahun 2000-2010, era ini mengawali *game* interaktif seperti Dance Dance Revolution yang membuat pemain tidak hanya menatap layar

tetapi juga bergoyang. Hadirnya Wii dan *game* bernama Rock Band membuat orang-orang menginginkan kegiatan yang lebih aktif. Pada era ini juga *game online* mulai diperkenalkan dengan hadirnya Minecraft.

Menurut Herdianto (2019), Dengan memperkenalkan GameCube, Nintendo DS serta Gameboy Advance, Nintendo membuktikan dirinya sebagai perusahaan yang paling aktif dalam mengembangkan *game*. Era ini juga memperkenalkan dua hal baru. Pertama adalah kehadiran Steam. Dengan kehadiran Steam penjualan *game* di komputer meningkat dengan drastis, karena aksesnya yang mudah dibanding membeli kaset fisik. Kedua adalah Xbox, *console* yang diproduksi oleh Microsoft.

Menurut Herdianto (2019), Tahun 2011-2019, di era ini kepopuleran *game* menurun. *Console game* tidak menemukan hal yang inovatif lagi. Hanya pengembangan grafis saja yang tampak berbeda. Nintendo mengembalikan masa kejayaannya. Dengan memperkenalkan Nintendo Switch, Nintendo masih membuktikan dirinya sebagai perusahaan *game* yang paling inovatif dengan menghadirkan *console portable* karena dapat dibawa dan dimainkan dimana-mana. Diperkirakan *game* yang akan berkembang di era ini adalah *mobile game*.

II.1.2 Jenis – Jenis Genre Game

Menurut Wibowo (2017), *game* mempunyai berbagai macam jenis *genre*, ditambah zaman yang semakin maju dan para *developer* berlomba membuat jenis *game* baru dan memperbanyak pilihan. Hal ini membuat *game* mempunyai banyak variasi agar pemain tidak bosan dan mempunyai keunikan sendiri yang menjadikan pemain bisa memilih sesuai kesukaannya. Beberapa *genre game* yang ada sampai sekarang sebagai berikut:

- *Role Playing Game*

Role Playing Game atau *RPG* adalah *genre* yang mempunyai fitur *leveling* dan *drop item*. *RPG* mempunyai macam-macam tipe seperti *item normal*, *epic* sampai *legendary*. *Game* dari jenis ini mempunyai kebebasan berjelajah ke berbagai tempat di *map* dan mempunyai jalan cerita yang cukup rumit dan panjang. Biasanya *game* jenis ini mempunyai banyak misi sampingan yang memperkaya cerita di dalamnya. Genre ini juga mempunyai jenis lain yaitu

MMORPG atau *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*, bedanya *game* ini mempunyai fitur *online*.

- *First Person Shooter*

First Person Shooter atau *FPS* adalah *game* menembak yang mempunyai ciri *view* sudut pandang orang pertama. *Game* jenis ini biasanya mempunyai jalan cerita, pemain bisa memilih senjata dan *map*. Selain itu, *game FPS* mempunyai fitur *online* untuk menambah rasa kompetitif antar para pemain.

- *Real Time Strategy*

Real Time Strategy (RTS) adalah jenis *game* yang bertemakan peperangan. Mengharuskan pemain untuk mengatur strategi dan mengatur unit atau kelompok yang dipimpin pemain. *Genre* ini tidak hanya mengatur unit pasukan saja tetapi mengatur sumber daya manusia dan sumber daya alamnya yang terbatas. *Game* tipe ini mempunyai *gameplay* yang cukup rumit.

- *Third Person Shooter*

Genre Third Person Shooter (TPS) adalah *game* perang atau tembak menembak dan hampir sama seperti *FPS*. Bedanya *TPS* mempunyai posisi *view* kamera dari sudut pandang orang ke tiga, yang artinya karakter pemain dapat terlihat.

- *Simulation*

Game simulasi ini dibuat semirip mungkin dengan hal yang ada di dunia nyata karena mementingkan realisme. *Genre* dalam *game* ini meliputi *racing*, *flight* sampai militer.

- *Racing*

Racing merupakan *game* yang mengharuskan pemainnya mengendalikan permainan untuk memenangkan balapan. Pemain bisa memilih jenis kendaraan untuk balapan.

- *Action Adventure*

Action Adventure merupakan jenis *game* berpetualang dan mempunyai jalan cerita berupa aksi dan mempunyai banyak misi yang pemain harus selesaikan. Biasanya *genre* ini mengandalkan jalan cerita yang rumit.

- *Arcade*

Arcade adalah salah satu *genre* paling tua, mempunyai sistem *gameplay* yang cukup sederhana, hanya mengumpulkan *point* untuk memenangkannya. Contoh *game arcade* paling terkenal adalah Pacman dan Tetris.

- *Fighting*

Game Fighting adalah merupakan salah satu *genre* yang cukup tua, mempunyai *gameplay* yang cukup sederhana yaitu bertarung satu lawan satu. *Game fighting* juga mempunyai fitur pemilihan karakter yang mempunyai keunikan masing-masing.

- *Sports*

Game sports adalah *game* dengan berbagai banyak pilihan olahraga salah satunya adalah sepak bola dan basket. Dengan *gameplay* realistis dan mempunyai *club* olahraga yang mengambil dari dunia nyata membuat *genre* ini sangat digemari. *Game* ini mempunyai fitur *multiplayer* membuat permainan semakin kompetitif.

Game mempunyai bermacam-macam tipe dari yang mempunyai *gameplay* yang sederhana sampai mempunyai misi rumit dan cerita yang *complex*. *Game* juga mempunyai fitur *single player* hingga *multy player*.

II.1.3 Elemen Dalam Game

Elemen dalam *game* sangat penting dikarenakan berpengaruh dalam hal *gameplay* dan *experience* bermain di dalam *game*. Menurut Mustofa (2018), ada beberapa alasan membuat perilaku *toxic* yang muncul, tidak hanya disebabkan niat pemain, tetapi perilaku *toxic* dan *Rage Quit* muncul karena ada elemen yang memancing hal tersebut yaitu kompetitif, anonim dan *counterfactual thinking*.

- Kompetitif

Game online adalah permainan yang mempunyai *gameplay* bertarung antar sesama *gamer* yang tersambung melalui suatu jaringan internet. Mempunyai elemen kompetitif yang memicu persaingan dan kemenangan secara berlebihan. Hal tersebut terjadi karena adanya fitur *leaderboard* yang memajang status kemenangan dari kasta tertinggi hingga terendah.

- Anonim

Dalam internet mempunyai privasi adalah hal wajar. Di media sosial atau *game* banyak orang yang menyembunyikan identitas aslinya dan memilih memakai nama palsu. Orang akan merasa aman dan tidak memikirkan konsekuensinya saat berkata kasar, rasis atau berperilaku *toxic* karena berpikiran kemungkinan besar tidak akan bertemu secara langsung dalam dunia nyata.

Tanpa disadari *game* mempunyai elemen yang bisa mempengaruhi pemainnya, sehingga menimbulkan obsesi yang berlebihan. Komunitas *game* yang tidak sehat memperparah kondisi pemain menjadi kompetitif dan saling menjatuhkan.

II.2 Emosi & Ekspresi

II.2.1 Emosi

Ada orang yang mengatakan bahwa emosi muncul setelah tindakan dulu (setelah tubuh bergerak). Adapula yang mengatakan emosi dulu (pikiran), baru muncul tindakan. Dimana yang muncul lebih dulu tidaklah penting karena keduanya saling berkaitan. Manusia tidak mungkin memisahkan antara tindakan dan emosi karena keduanya merupakan bagian dari keseluruhan psikofisis. Meskipun begitu, ada prinsip yang bisa dipegang yaitu emosi menjadi semakin kuat bila diberi ekspresi fisik (Wedge, 1995).

Dengan melihat kutipan di atas bila seorang marah dan diberi pukulan atau hinaan maka orang tersebut amarahnya akan semakin besar dan akan menjadi semakin marah. Alasan lain bisa menjadi penyebab emosi seperti motor mogok ataupun kalah dalam *game* berkali kali. Bila seseorang yang sudah menahan amarah diberi suatu imun hal itu bisa memancing emosi yang semakin besar, sampai akhirnya amarah yang ditahan keluar.

Baihaqi (2016) emosi adalah pembawa informasi bagaimana keadaan diri seseorang dapat diketahui dari emosinya. Jika emosi seseorang mengetahui bahwa dihambat atau diserang oleh orang lain maka akan muncul berbagai macam emosi. Contoh seperti sedih berarti seseorang kehilangan sesuatu yang disenangi, senang berarti berhasil menghindari hal yang dibenci atau mencapai sesuatu. Emosi bukan saja

pembawa informasi dalam komunikasi *intrapersonal*, tetapi juga pembawa pesan dalam komunikasi *inter-personal*. Berbagai penelitian membuktikan bahwa pesan ungkapan emosi dapat dipahami secara *universal*.

Emosi juga merupakan sebuah informasi tentang keberhasilan seseorang mendambakan kesehatan dan mengetahuinya ketika seseorang merasa sehat. Mencari keindahan dan mengetahui bahwa manusia memperolehnya ketika merasakan kenikmatan estetis dalam diri manusia (Baihaqi 2016 : h.279).

II.2.2 Ekspresi

Dalam kaitannya dengan emosi, Singgih D.Gunnarsa (1996:138) telah membagi ekspresi emosional dalam tiga macam yaitu:

- **Reaksi Terkejut**
Reaksi ini merupakan sesuatu yang ada pada setiap orang dan diperoleh sejak lahir, jadi tidak dipengaruhi oleh pengalaman tiap-tiap individu. Karena itu, reaksi terkejut ini sama pada setiap orang yaitu menutup mata, mulut melebar dan kepala serta leher bergerak ke depan.
- **Ekspresi Wajah dan Suara**
Keadaan emosi seseorang dapat dinyatakan melalui wajah dan suara. Melalui perubahan wajah dan suara, kita bisa membedakan orang-orang yang sedang marah, gembira, dan sebagainya. Para artis perfilman dan aktor teater sangat perlu mempelajari ekspresi wajah dan suara dari berbagai emosi untuk menghasilkan penjiwaan dan karya yang benar benar baik.
- **Sikap dan Gerak Tubuh**
Sikap dan gerak tubuh juga merupakan ekspresi dari keadaan emosi. Hal ini sangat dipengaruhi oleh keadaan kebudayaan. Jadi, ekspresi emosi dalam sikap dan gerak tubuh ini bisa berlainan sekali pada setiap orang. Emosi marah misalnya, pada seorang dapat dinyatakan dengan mengepal-engepal tangan, pada orang lainnya bisa berbentuk menarik-narik rambut.

Dengan begitu diketahui bahwa emosi dapat terlihat dari reaksi, ekspresi, suara, sikap dan gerakan tubuh. Artinya emosi dapat dilihat tergantung seseorang itu dan bagaimana orang mengekspresikan suatu emosi, dengan hanya melihat dan mendengar nada dari suara seseorang, bisa memprediksi apakah orang ini marah atau tidak.

II.3 *Rage Quit*

Rage Quit adalah dimana seseorang mengalami emosi yang berlebihan seperti mengamuk lalu berhenti bermain *game*. Karena sibuk melampiaskan amarahnya dengan alasan menyangkut *gameplay*. Sifat *Rage Quit* dialami oleh pemain *game* yang rata-rata mempunyai waktu bermain yang cukup lama dari 3-8 jam ataupun lebih atau yang sudah kecanduan *game*.

Menurut Michal Witkowski, MA Psychology, Jagiellonian University (2012) *Rage Quit* muncul dikarenakan harapan yang terlalu tinggi terhadap kemenangan dan pengakuan dari *player* lain. Saat terjadi kegagalan yang mendadak pemain merasa frustrasi. Banyak kasus *Rage Quit* seperti merusak barang, berkata kasar dan rasis, menyakiti diri sendiri sampai ada yang kehilangan nyawa.

Contoh tahapan yang dapat menyebabkan *Rage Quit*:

- Seorang pemain memenangkan *game* dan mendapatkan sebuah hadiah atau penghargaan dan pemain ini merasa mempunyai kemampuan untuk menghadapi permainan selanjutnya.
- Pada permainan kedua, pemain masih bisa menguasai *game* sehingga mempunyai ekspektasi yang tinggi terhadap hasil dari permainan ini. Namun pada kenyataannya, hasil tidak sesuai dengan apa diharapkan. Pemain tidak terlalu merasa kecewa dan masih bisa berjuang untuk bermain dengan lebih baik.
- Pemain merasa dekat dengan keberhasilan meskipun telah gagal beberapa kali. Karena *game* ini merupakan hal yang sangat disukainya, pemain rela bermain

hingga berjam-jam. Pemain merasa cukup kompeten dalam hal ini sehingga merasa pantas untuk mendapatkan kemenangan ditambah lagi karena sudah bermain dengan cukup lama.

- Pemain sudah kelelahan tetapi masih belum menyerah. Dalam waktu yang bersamaan kapasitas fisik sudah menurun dan emosi mulai sulit dikendalikan.
- Saat pemain sedikit lagi mendapat kemenangan, tiba-tiba kalah dalam *game* dan gagal mendapatkan penghargaan karena suatu kejadian. Pada saat itu pemain menjadi frustrasi dan tidak lagi menahan emosi karena tidak ada harapan untuk memenangkan *game*.
- Saat itulah puncak dari emosi dan frustrasi terjadi. Pemain telah berusaha sebaik mungkin mengubah hasil permainan. Pemain yakin bisa melakukan ini, tetapi kemudian terjadi kekalahan berulang kali. Akibat menahan emosi yang terlalu lama dan mempunyai harapan yang terlalu tinggi, saat merasa kecewa langsung tenggelam dalam keputusasaan karena 100 jam waktu investasi tidak membuahkan imbalan yang diinginkan.

Hal itu menjadi salah satu kasus yang sering terjadi dikalangan *gamer* garis keras. Terus menerus memakasakan diri dan haus akan kemenangan dikarenakan mempunyai ambisi yang tinggi membuat para pemain *game* merasa tidak puas.

II.3.1 Alasan dan Penyebab *Rage Quit*

Hasil wawancara dengan Dewi Kumaladewi *Rage Quit* diawali dengan kecanduan *game*, orang yang bisa disebut kecanduan *game* memiliki beberapa gejala seperti:

- Berfikir untuk bermain *game* terus menerus, dan menantikan permainan *game* selanjutnya sampai aktifitas ini lebih sering dikerjakan daripada kehidupan sosial atau diluar kegiatan *game* tersebut.
- Terjadinya perlawanan saat *game* dijauhkan atau dihentikan.
- Jumlah waktu yang dihabiskan saat bermain *game* sangat meningkat.
- Kegagalan mengendalikan emosi yang dikarenakan *game*
- Mengorbankan masalah sosial, pekerjaan, pendidikan, dan keluarga untuk *game*.
- *Game* menjadi alat untuk kabur dari hal hal yang negatif seperti merasa kesepian, perasaan cemas, marah, dan bersalah.
- Mempunyai perasaan tidak semangat dan kehilangan gairah di kegiatan lain selain bermain *game*

Pemain pasti mempunyai motivasi dan obsesi saat bermain *game* dan bisa menjadi alasan munculnya *Rage Quit*. Hasil wawancara dengan Dewi Kumaladewi bahwa motivasi seperti :

- Mempunyai perasaan kesepian, kaku, tidak aman terhadap sosial di masyarakat dan kehidupan nyata. Lalu beralih kepada *game* yang mempunyai perasaan ideal saat bermain dan membuat pribadi yang sempurna menggunakan avatar *game* tersebut yang tidak pemain miliki di dunia nyata.

- Merasa tidak memiliki pengakuan dan memiliki perasaan ingin diakui tapi tidak terpenuhi di dunia nyata. Lalu di dalam *game* pemain memiliki pengakuan dari hasil *Skill* bermain *game* dan membuat pemain puas.
- Memilih menghindar dalam situasi yang negatif seperti perasaan marah, sedih, kecewa dan tertekan. Pemain akan milih jalan yang cepat dan instan dengan bermain *game*. Hal itu akan membuat pemain lupa dengan perasaan negatif dan hilang dengan cepat.
- Kurangnya kepercayaan dan penghargaan terhadap diri sendiri, menjadikan pemain membuat avatar yang identitasnya sempurna terhadap dirinya.
- Memiliki kondisi sosial yang buruk dan kurangnya keterampilan komunikasi terhadap kehidupan nyata.

Dari pengamatan dan berita yang ada saat ini, ada beberapa alasan dan penyebab yang membuat pemain *game* menjadi emosi dan marah:

- *Ranking*

Ranking adalah suatu sistem dari sebuah *game* yang mengarahkan dan membuat pemain memiliki pangkat. *Ranking* biasanya didapatkan seorang pemain berdasarkan performa saat bermain *game*, semakin bagus dan sering bermain *game* maka pangkat atau *ranking* semakin naik. *Ranking* ini sangat berpengaruh sekali terhadap sesama dalam komunitas *gamer*. Bila pemain mendapatkan sebuah pangkat tertinggi, otomatis derajat sang pemain naik dan bisa membuat pemain yang mempunyai *ranking* rendah tertunduk.

Bahkan orang yang memiliki pangkat tinggi bisa menginjak-nginjak harga diri pemain lain. Beberapa *game* memiliki sistem *ranking* yang lebih menyiksa. Contoh bila performa pemain *game* menurun, *ranking*-nya akan ikut menurun bahkan ada yang harus memulai dari awal lagi. Sehingga waktu yang dihabiskan untuk mengejar pangkat tertinggi menjadi sia-sia. Hal itulah yang membuat para pemain *game* menjadi *Rage Quit*.



Gambar II.1 Pangkat dalam *Game*

Sumber gambar: https://csgopedia.com/uploads/posts/thumb/ranks_prepost.png
Diakses pada 6 November 2018

- Koneksi Internet

Koneksi internet adalah salah satu hal terpenting dalam *game online*. Koneksi internet yang terganggu atau buruk mengakibatkan *ping* internet menjadi lambat sehingga gerakan *game* menjadi patah-patah bahkan koneksinya terputus. Hal ini membuat tidak nyaman bermain *game*. Apalagi disaat sedang fokus bermain *game* tiba-tiba *ping* internet menjadi besar melebihi 200 bahkan sampai 999 dan kembali normal. Ada juga situasi dimana koneksi internet putus disaat yang tidak tepat. Jalannya *game* menjadi terganggu dan membuat *player Rage Quit* dengan merusak barang hingga menyakiti diri sendiri.



Gambar II.2 Koneksi Internet

Sumber gambar: [http://www.labelo.co.id/gadget/smartphone/2-aplikasi-pengukur-kecepatan-koneksi-internet/internet speed.png](http://www.labelo.co.id/gadget/smartphone/2-aplikasi-pengukur-kecepatan-koneksi-internet/internet%20speed.png)
Diakses pada 6 November 2018

- Spesifikasi Komputer Kurang atau Rusak

Masalah ini dialami seseorang yang bermain *game* di rumah. Mempunyai perangkat komputer yang berspesifikasi rendah tetapi memaksakan untuk bermain *game*. Contohnya seseorang yang bermain *game* GTA V dengan komponen komputer yang tidak memadai. Saat bermain di menit pertama bisa berjalan dengan normal, di menit berikutnya *game* mengalami *lagging*. Karena

terus dipaksakan komputer tiba-tiba *bluescreen*, komputer menjadi tidak normal dan rusak. Pemain yang ingin sekali bermain *game* tersebut terpancing emosinya dengan memukul PC dan mengalami *Rage Quit*.



Gambar II.3 Komputer Rusak

Sumber gambar: <http://civicara.com/2012/04/19/cara-memperbaiki-segala-jenis-komputer/broke-pc.png>
Diakses pada 6 November 2018

- Tim dan Teman yang Tidak Sesuai Ekspektasi

Alasan tim atau teman yang tidak sesuai ekspektasi menjadi penyebab *Rage Quit* adalah dimana pemain berharap tim ini dapat memenangkan *game*, tetapi ternyata tim tersebut malah menyebabkan kekalahan karena tidak ahli dalam bermain dan tidak menguntungkan bagi pemain.

Tim bergabung dalam *random battle* yang acak dalam sebuah *match* yang sudah diatur oleh *RNG (Random Number Generator)*. Dalam hal ini kemenangan dalam *game* tergantung keberuntungan mendapatkan tim yang baik atau buruk. Teman adalah salah satu pilihan terbaik dalam meningkatkan pangkat karena biasanya seorang pemain selalu memilih teman karena sudah mengetahui dengan kemampuan *gaming*-nya. Tetapi terkadang teman tidak selamanya membawa kemenangan, tergantung *mood* dan kondisi hati atau tim lawan yang melebihi *skill* dari teman itu sendiri.



Or maybe I'm just really bad?

Gambar II.4 *Bad Team*

Sumber gambar: <https://pics.astrologymemes.com/enemy-team-my-team-do-on-repost-game-fiendz-23005367.png>
Diakses pada 6 November 2018

- Gagal dalam *Loot Box* atau *Gacha*

Loot box atau *gacha* adalah sebuah fitur di sebuah game dimana pemain membeli sebuah peti atau sebuah *box* hadiah yang di dalamnya terdapat hadiah acak dan bisa dibilang *gambling*. Dari hadiah normal, murah sampai hadiah yang paling langka. Tentu saja yang paling langka persentase mendapatkannya sangat kecil dan terkadang pemain sering kali hanya mendapatkan *item* yang tidak berguna. Hal ini yang membuat *player* marah dan *Rage Quit*. Uang yang dikeluarkan untuk membeli *loot box* ini adalah uang asli dan masalah dalam hal ini adalah pengeluaran uang yang terkadang tidak wajar. Contoh seorang pemain membeli *gacha* atau *loot box* yang seharga 50\$ dengan jumlah 10 dengan tujuan ingin mendapatkan *item* langka.

Dari observasi dan pengalaman membeli *lootbox* ini adalah contoh cara kerja *loot box* bahwa di dalam *loot box* tersebut terdapat daftar barang yang memiliki harga yang berbeda-beda dari harga hanya 1\$-100\$. Barang yang menengah

dengan harga 1\$-30\$ dengan persentase untuk mendapatkan *item* sebesar 50%, dan *item* yang berharga 40\$-80\$ diberi presentase 30% untuk memenangkannya dan sisanya harga tertinggi 20%. Saat pemain membuka kotak *gacha* tersebut dan dari 10 *lootbox* tersebut hanya mendapatkan 2 *item* yang seharga 40-50\$ dan sisanya di bawah 20\$ maka pemain tersebut sudah rugi 300\$ dan hanya memenangkan *item* yang biasa saja. Hal itu memperjelas bahwa *loot box* adalah hal *gambling*, dan berapapun uang yang dikeluarkan dan *loot box* yang dibeli belum tentu mendapatkan *item* yang diinginkan. Dari alasan tersebut banyak orang menjadi tertekan dan frustrasi dikarenakan kehilangan banyak uang tetapi tidak mendapat *item* yang diinginkan dan rata rata orang yang membeli *loot box* tidak hanya mencoba sekali tetapi setiap saat.

Kasus terbaru saat ini adalah Call of Duty Mobile biasa disingkat CODM, kasusu di *game* ini membuat para pemain marah dikarenakan *lootbox* yang diatur persentase pendapatan *item* oleh *publisher* untuk meraup keuntungan dengan cepat. Dimana pengaturan *loot box* seharga 10\$ yang seharusnya acak tetapi di atur oleh *publisher* yang jika ingin mendapat *item* langka diharuskan minimal mengeluarkan 200\$.



Gambar II.5 *Loot Box*

Sumber gambar: <https://i.redd.it/3mtqsr8vkua11.jpg>
Diakses pada 6 November 2018

II.3.2 Sosial di Dalam *Game*

Menurut jurnalis *game* Mustofa (2018) ketika pemain tumbuh dikalangan masyarakat yang individualis, tidak mengajarkan empati, atau senang melihat orang lain susah, tinggal menunggu kesempatan sebelum keburukan-keburukan itu muncul dari diri pemain. *Game online* menawarkan kesempatan tersebut.

Penyebab *Rage Quit* lainnya adalah sosial di dalam komunitas *game* itu sendiri. Pemain yang saling menjatuhkan dan merendahkan sesama *gamer* yang dianggap kasta rendah. Banyak orang yang menginginkan sebuah pengakuan dan terpandang diantara *player* yang berpengalaman. Persaingan antar *gamer* ini bukan hanya soal *skill* bermain, tetapi juga status sosial, koleksi kostum dan *item*.

II.3.3 Macam-Macam Reaksi *Rage Quit*

Rata-rata orang menganggap *Rage Quit* hanya berkata kasar saja, padahal *Rage Quit* dapat bertindak lebih dari itu. Berdasarkan wawancara dan pengamatan ada banyak reaksi dalam melapiaskan emosi dan *Rage Quit* yaitu:

- Membanting *Keyboard* atau *mouse*
Biasanya orang seperti ini dalam kondisi bermain yang terlalu lama dalam bermain *game* dan terlalu ingin mencapai sesuatu hal dalam *game* tetapi gagal secara mendadak.
- Memukul Diri Sendiri
Memukul diri sendiri biasanya akibat dari rasa kesal terhadap diri sendiri yang tidak dapat melewati *mach* yang ada atau tantangan yang di dalam *game*.
- Memukul Teman Bermain *Game*
Biasanya orang dengan kondisi seperti ini seorang pemain mengajak temannya bermain *game* entah itu berduel atau bermain sebagai tim. Bila bermain sebagai musuh, teman mengalahkan pemain berturut – turut dan dibarengi dengan ejekan dan ledakan sombong sang teman lalu membuat emosi pemain. Bila melihat dari tim disituasikan teman ini bermain tidak

seperti yang diharapkan pemain dan terus membawa kekalahan dan menganggap si teman adalah beban yang membuat kalah dalam *game*.

- Merusak *Console*

Merusak *console* biasanya kesal dan emosi dengan alasan *console* atau komputer nya sendiri, dengan alasan performa kerja *console* yang lambat dan mengganggu kenyamanan saat bermain. Biasanya orang yang seperti ini bermain *game* dengan *console* yang bermasalah sejak lama dan sudah tidak tahan lagi, tetapi bisa saja dengan alasan kalah dalam *game*.

- Mengusir Teman dalam Bermain *Game*

Mengusir teman dalam bermain *game* biasanya dikarenakan temannya itu sendiri, misalnya ada X dan Y sedang bermain bersama Y membawa kekalahan, dan Y ini malah menyalahkan balik si X lalu terjadi perdebatan dan pemain emosi dengan temannya.

- Berkata Kasar dan Mengebrak Monitor

Biasanya orang seperti ini terpancing oleh teman satu timnya di *game online* teman satu tim adalah orang yang tidak dikenal dan kebetulan satu tim. Biasanya saling menyalahkan antar sesama pemain dan dipancing dengan kata-kata yang rasis atau kasar.

- Teriak sambil Mencakar Diri Sendiri

Alasan ini hampir sama dengan memukul diri sendiri hanya berbeda reaksi dalam mengekspresikan emosi.

Menurut Victoria L. Dunckley M.D. di *Mental Wealth* (2012) Individual ini menunjukkan tanda-tanda yang disebut *Electronic Screen Syndrome* (ESS) yang disebabkan terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar dan menghabiskan waktu untuk kegiatan seperti bermain *game* dan lain – lain.

II.3.4 Sejarah *Rage Quit*

Menurut Tobeng (2017) *Rage Quit* dimulai saat pertamakali *video game* muncul berjudul Pong, yang merupakan *game arcade* pertama di dunia. Kepopuleran *game* Pong menarik perhatian Ralph Baer, dimana Ralph Baer adalah yang memajukan industri *game* dan disebut Bapak *Video Game*. Ralph Baer tertarik untuk mencoba *game* Pong dan ada sebuah rekaman Ralph Baersedang bermain *game* Pong. Kesusahan bermain Pong, Ralph Baer kesal akhirnya berhenti bermain dan menurut orang-orang itu Ralph Baer adalah orang pertama yang melakukan *Rage Quit* dan momen itu terjadi pada tahun 1969.

Seharusnya pada saat itu pemakaian istilah *Rage Quit* tidak ada. Kata *Rage Quit* populer oleh masyarakat pada saat munculnya *internet* dan *chat*. Dan kata *Rage Quit* telah dimasukkan ke *Urban Dictionary* tahun 2005. Populernya kata *Rage Quit* dikalangan *gamers* membuat para *developer* dari *id Software* membuat *game* berjudul *Quake 2* dan memakai kata *Rage Quit* menjadi *SFX (Sound Effect)* di *game* *Quake 2*.

II.3.5 Dampak Buruk Dari *Rage Quit*

Rage Quit mempunyai dampak yang besar dan berpengaruh kebanyakan dampak ini bersifat buruk. www.who.int (2018) menurut *World Health Organization*, *Gaming disorder* Gangguan permainan didefinisikan dalam Revisi ke 11 Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan ("*game digital*" atau "*game video*") yang ditandai dengan gangguan kontrol atas *game*, meningkatkan prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain sejauh permainan diutamakan dari minat dan kegiatan sehari-hari lainnya, dan kelanjutan atau peningkatan permainan meskipun terjadi konsekuensi negatif. Dampak buruk dari *Rage Quit* sangat banyak dari sosial maupun fisik pemain *game* sendiri, keadaan itu dapat membuat orang menjadi mudah emosi dan berperilaku agresif dalam melampiaskan emosi. Hal tersebut terjadi karena tekanan dari diri sendiri yang ingin memaksakan dan berambisi dalam mencapai suatu tujuan didalam *game*. Dampak buruk dari *Rage Quit* juga bisa sampai ke sosial, dengan bermusuhan dikarenakan *game* atau bertengkar antar teman.

Rage Quit pun bisa menyebabkan sifat terlanjur berambisi terhadap *game* dan tidak mementingkan kesehatan diri sendiri dan orang lain di sekitarnya, seperti keluarga dan lain-lain. Dikarenakan sibuk untuk bermain *game* untuk mencapai tujuan, dan bila belum tercapai pemain akan terus bermain dari pagi hingga pagi kembali.

Bahkan *Rage Quit* bisa berdampak sampai menyakiti diri sendiri dan menyakiti orang lain, sampai yang paling parah adalah merengut korban jiwa karena emosi. Hal ini dikarenakan terkadang orang seperti keluarga dan teman bila ada yang mengami *Rage Quit* malah meremehkan atau menyita *game* tersebut, biasanya orang tua yang melakukan hal itu, karena kurang mengerti apa yang pemain sukai. Bila perilaku *Rage Quit* ini terus dilakukan maka bisa saja perilaku yang hanya saat bermain *game* bisa dibawa kepada kehidupan nyata.

II.3.6 Game yang Menyebabkan *Rage Quit*

Berdasarkan pengamatan di internet dan pengalaman bermain *game* ada tiga *game* yang ramai diperbincangkan karena kesulitannya dalam menyelesaikan misi yaitu :

- **Dark Soul**

Dark Soul merupakan *game* yang memiliki *genre RPG* terkenal akan kesulitannya, bukan hanya sulit melawan boss tetapi pemain dapat dikalahkan dengan sekali pukul oleh musuh biasa dengan mudah. *Game* ini tidak diperuntukan kepada pemain biasa, karena tingkat kesulitan yang tinggi dan tidak bisa memilih *Difficulty*. Musuh atau *boss* bisa mengambil *HP* sangat besar atau langsung mati bila pemain tidak hati-hati, atau secara konsisten memeriksa di sekitar sudut untuk serangan kejutan. Bila secepat maka kesempatan untuk hidup sangatlah kecil, dan yang bisa menyelamatkan pemain dari kekalahan adalah pengalaman yang didapat dari kematian yang terus menerus, jika mendapatkan *point soul* bisa kembali hidup. Sayangnya, terkadang semua musuh *respawn* di dekat tempat pemain muncul dan dapat membuat serangan kejutan.

Game ini juga memiliki *multiplayer* seperti di *game* lain. Saat bermain *online*, pemain dapat diserang oleh pemain lain untuk membantu atau melukai. *Game*

ini mengharuskan pemain *Try and Error* berulang kali dan kebanyakan kesalahan dapat dipelajari dengan menghafal pola dan strategi musuh, sementara terkadang musuh muncul tiba-tiba, menjatuhkan pemain dari tebing.



Gambar II.6 Dark Soul

Sumber Gambar: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/8/8d/Dark_Souls_Cover_Art.jpg/220px-Dark_Souls_Cover_Art.jpg

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/8/8d/Dark_Souls_Cover_Art.jpg/220px-Dark_Souls_Cover_Art.jpg

Diakses pada 6 November 2018

- Getting Over It with Bennett Foddy

Mungkin *game* ini terlihat sederhana yaitu memanjat tebing sampai keluar angkasa, tetapi tidak semudah itu. Pemain akan mengalami depresi dan emosi yang berlebihan dikarenakan proses *game* yang memakan waktu berjam-jam akan hilang seketika bila jatuh dan gagal memanjat. *Game* ini memaksa pemain melakukan *try and error*, pemain akan diganggu suara pembicara dari *game* dengan kata-kata penyemangat yang menyindir agar menyerah bermain *game* ini.



Gambar II.7 Foddy

Sumber gambar: https://store.steampowered.com/app/240720/Getting_Over_It_with_Bennett_Foddy.png

Diakses pada 6 November 2018

- Cat Mario

Cat Mario adalah *game single player 2-D*. *Cat mario* dikembangkan oleh Chiku pada 2007 di sebuah festival kampus. Chiku mengembangkan beberapa bagian dari permainan ini untuk festival kampus, Chiku mendapatkan beberapa hasil positif dan mengagumkan dari para gurunya dan teman-teman kelasnya juga menghargai Chiku. Maka Chiku memutuskan untuk mengembangkan dan menyelesaikan *game* ini dari status *beta* menjadi *fullgame*. Ada enam *level cat mario* dan setiap *level* memiliki banyak jebakan dan banyak *boss* yang sangat sulit. Jadi, pemain perlu memahami permainan terlebih dahulu dan *game* ini akan membuat pemain mati berkali kali.



Gambar II.8 Cat Mario

Sumber gambar: https://ru.wikipedia.org/wiki/Syobon_Action/cat_mario.png
Diakses pada 6 November 2018

II.4 Analisis

II.4.1 Observasi Media Yang Tersedia

Dikarenakan sulitnya menemukan media yang membahas *Rage Quit* hanya terdapat satu media saja yang membahas seputar *Rage Quit*, diantaranya seperti video.

- Observasi video

Melakukan observasi tidak langsung dengan mengamati video yang berjudul *Psychology of Board Games: Rage Quitting*. Untuk mencari tahu seluk beluk *Rage Quit* dan cara penanganannya. Menurut Hadi dan Nurkencana (dalam Suardeyasari, 2010:9) adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis baik secara langsung maupun secara tidak langsung pada tempat yang diamati.



Gambar II.9. Screenshot video *Psychology of Board Games: Rage Quitting*
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=-EBZ6Qc_9iw&list=WL&index=15&t=1105s
Diakses pada 24 Oktober 2019

Pada video ini Hayley Twyman Brack dari LPC – *Mental Health Therapist* Oklahoma, menjelaskan definisi dari *Rage Quit* adalah menjadi marah dan emosi saat bermain *game* dan berhenti bermain. Hal ini bisa terjadi di *video game*, *board game*, *nerd activities* dan pekerjaan lain. Hayley juga menjelaskan bahwa *Rage Quit* akan mengeluarkan beberapa emosi salah satunya frustrasi, kemarahan dan *aggression*.

Hayley menjelaskan banyak pemain *game* yang *Rage Quit* dan tetap bermain walau itu berdampak buruk, dikarenakan manusia menyukai interaksi sosial, bahkan seorang *introverts* juga. Manusia juga sangat menyukai tujuan yang sangat ingin di capai dan sebuah tujuan meningkatkan harga diri pemain hal itu dapat memunculkan emosi positif.

Hayley menjelaskan cara untuk berhenti *Rage Quit*. Untuk cara pencegahan saat bermain *game* pemain bisa menghindari apa yang memicu *Rage Quit*, seperti istirahat bermain *game* saat pemain kalah berkali. Cara selanjutnya adalah berhenti bermain *game* saat sudah melewati 5 jam lebih permainan, cara selanjutnya adalah

berhenti bermain saat lapar dan isi perut. Saat pemain di ejek oleh banyak orang di *game*, disarankan untuk berhenti atau hindari situasi itu. Terakhir adalah bila saat pemain emosi muncul *attitude* negatif berhenti dan dinginkan kepala.

Untuk menghadapi yang sudah terkena *Rage Quit* Hayley membuat metode yang disebut *CATSS* (*competing emotion, away, thoughts, sensation, say it out loud*). Pertama adalah lakukan *competing emotion* selama 5 menit. Emosi, pikiran dan perilaku pemain saling berhubungan, pikiran memimpin perasaan yang akan keluar dan pikiran meninggalkan perasaan yang susah untuk diubah, misalnya seseorang merasa sedih dan orang lain mengatakan itu hanya kelelahan, hal itu akan membuat seseorang yang sedih menjadi kesal karena hal itu hanya mendevaluasi saja. Pemain bisa merubah perilaku dan pikiran untuk mereda emosi negatif, seperti membayangkan masa-masa indah saat bermain *game* atau kebersamaan bersama teman saat bermain *game*. *Away* adalah dimana pemain diharuskan *walk away* atau berjalan jalan kemanapun untuk mendinginkan kepala, dan disarankan menjauh dari *game* untuk beberapa saat. *Thoughts* mengharuskan pemain mengalihkan pikiran, seperti menghitung kancing, menghitung lampu atau menghitung *pin zip* saat kencing, lakukan hal itu selama 30 detik atau satu menit. *Sensation* dengan cara mengigit lemon atau menggengam es batu dengan cara itu membuat emosi pemain mereda, karena pemikiran teralihkan oleh konsentrasi sensasi seperti rasa asam ataupun dingin. *Say it out loud* ketika pemain marah katakan “Saya sedang marah!” dengan keras hal itu bisa meredakan emosi pemain.

II.4.2 Wawancara

Wawancara (*interview*) menurut Kartini Kartono (1986:171) adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu; ini merupakan proses tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. Maksud mengadakan wawancara adalah untuk mendapatkan informasi dengan cara tanya jawab secara lisan dengan narasumber.

Dari hasil wawancara dari *platform* Discord *voice chat* yang berasal dari berbagai kalangan *gamer*, bahwa *Rage Quit* biasanya dialami orang yang menggeluti *game* dengan serius dan dari jenis *game* rata – rata *game* yang kompetitif, ada fitur *ranking*, *stas*, atau hal berbayar seperti *item rare* dan *microtransaction*. Dalam hal ini kemarahan bisa terpancing karena berbagai alasan seperti pengeluaran uang yang berlebihan dan merasa dirugikan. Kekalahan yang terus menerus dikarenakan berbagai aspek di dalam *game* yang membuat citra dan *rank* pemain terlihat buruk di komunitas *gaming*. *Rage Quit* bisa muncul karena mental dan emosi yang tidak stabil dikarenakan kekhawatiran yang sangat berlebihan dan obsesi ingin mencapai sesuatu tetapi tidak tercapai walau sudah kerja keras. Banyak alasan lain seperti waktu yang habis terbuang tetapi tidak ada hasil yang dicapai, terutama yang memiliki profesi *joki game*. *Joki game* adalah sebuah pekerjaan dimana seorang pemain yang dinilai sangat *pro* di komunitas dan memasarkan jasanya untuk memainkan akun orang lain dengan upah yang cukup besar. Dikarenakan seorang *joki* bermain dengan target yang cukup sulit dengan level tertentu dan memiliki *deadline* juga, maka dari itu banyak seorang *joki* yang *Rage Quit* dikarenakan tidak memenuhi target, karena *joki* berhubungan dengan bisnis dan reputasi pemain.



Gambar II.10 Dewi Kumaladewi
Sumber : Dokumen Pribadi (29 November 2019)

Hasil wawancara dengan Dewi Kumaladewi menerangkan bahwa menurut Persatuan Psikolog di Kanada, anak dari umur 0-2 tahun sebaiknya tidak dikenalkan pada *gadget* dan anak yang berumur 3-5 tahun maksimal penggunaannya hanya 15 menit. Anak-anak yang tumbuh didominasi oleh *gadget* tumbuh kembangnya menjadi terganggu karena berkurangnya kesempatan meng-*explore* dalam dirinya.

Game yang didalamnya mengandung tantangan, visual, warna dan gambar yang menarik membuat pemainnya merasa senang. Rasa senang dihasilkan oleh dopamin yang jika tidak dapat dikontrol dopamin akan membanjiri sebagian besar otaknya dan membuat seseorang menjadi *addict* dan membuat emosinya juga tidak terkontrol.

Seseorang yang sudah *addict* merasa dirinya mempunyai koneksi dengan *game*. Seseorang tersebut sudah memindahkan kehidupan dunia nyata dengan kehidupan di dalam *game*. *Rage Quit dialami* karena pemain *game* tersebut tidak lagi memakai norma, nilai-nilai dan aturan yang ada di kehidupan nyata.

Ciri-ciri orang sudah kecanduan *game* :

- Selalu gelisah dalam situasi sosialnya, tidak akan betah berlama-lama jika berada dilingkungan yang ramai.
- Seringkali merasa kekurangan uang, karena untuk menjalankan *game* membutuhkan biaya.
- Sedikitnya kontak mata dengan orang lain, cenderung menghindari dan banyak menunduk.
- Secara emosi sudah impulsif dan juga tidak mempunyai ketahanan. Jika diberi suatu tekanan maka orang tersebut akan cepat menyerah karena merasa kalau kehidupannya tidak sesuai keinginan bisa di-*reset* seperti dalam *game*.

Orangtua mempunyai pengaruh yang besar. *Gadget* yang pada awalnya diberikan orangtua sebagai fasilitas belajar tetapi jika tidak diberi aturan penggunaannya akan disalahgunakan dan membuat anaknya menjadi kecanduan *gadget* atau *game*.

Solusi dari kejadian tersebut diantaranya :

- Ajak anak untuk bekerjasama dalam membuat aturan penggunaan *gadget*. Seperti memperbolehkan bermain *game* dalam *gadget* setiap hari dengan batas waktu 15menit perhari.

- Batasi anak dalam penggunaan *gadget*. Tetapi jika anak sudah terlanjur sering, cara menguranginya jangan dihentikan tiba-tiba karena anak akan sakau dan tantrum.
- Beri alternatif lain yang lebih menarik supaya anak tidak terfokus pada *gadget*-nya, seperti bermain kartu, bermain tebak-tebakan bersama keluarga, atau kegiatan lain yang lebih positif dan dapat membantu tumbuh kembang anak dengan baik.
- Perlunya sosialisasi bagi orang tua bahwa *Rage Quit* dan kecanduan bermain *game* dapat mengganggu psikologis anak dan harus langsung dibawa ke psikolog.
- Orang yang sudah terkena *Rage Quit* membutuhkan perhatian dan penanganan yang khusus.

Dari 2 minggu Dewi Kumaladewi berhadapan dengan pasien dengan fenomena *Rage Quit* yaitu 3 orang, hal ini cukup banyak bila dihitung dengan psikolog lain dan pasien yang sudah ada di RSJ, maka dari itu menurut Dewi Kumaladewi penting adanya kampanye untuk kasus seperti ini.



Gambar II.11 Rizky Ephysiawan
Sumber : Dokumen Pribadi (27 Januari 2019)

Dari *interview* dengan *Moderator* Wargaming bernama Rizky Ephysiawan. Hal yang paling berpengaruh dan akar dari *Rage Quit* adalah komunitas di sebuah *game* itu sendiri, bisa mempengaruhi pemain dari segi budaya yang merendahkan satu

samalain. Dikarenakan komunitas yang tidak sehat pemain bisa terpengaruh inginnya sebuah pengakuan dan pencapaian teratas di komunitas *game* tersebut, dari hal tersebut bisa menghasilkan berbagai penyebab munculnya emosi yang tidak stabil. Contoh seperti pembelian *item* yang berlebihan agar mempermudah meraih kemenangan padahal tidak berpengaruh sama sekali, menghabiskan waktu yang terlalu berlebihan untuk mencapai tujuan tertentu sampai pemain goyah mental dan emosinya dikarenakan kekalahan terus menerus dan penurunan *stas* performa dalam *game*. Masalah dari *Rage Quit* didukung oleh *publisher* dan *developer* dengan mendesain *game* memancing persaingan, amarah dan emosi. Karena banyaknya *game* yang lebih menguntungkan pemain yang sudah membeli *item* dengan uang asli bahkan *over price*. Akhirnya banyak pemain emosi karena selalu kalah *battle* dengan pemain *item* berbayar dan akhirnya terpaksa membeli *item* agar bisa menang.



Gambar II.12 Ellyda Dwi Aprilian
Sumber : Dokumen Pribadi (26 Januari 2019)

Dari hasil wawancara bersama Ellyda Dwi Aprilian yang *non gamer*, ditemukan kasus, dimana remaja laki laki yang melakukan perilaku buruk. Dijelaskan bahwa remaja ini sering mengurung di kamarnya sendiri dan berteriak-teriak tidak jelas dengan kasar, terkadang terdengar suara bantingan di dalam kamarnya. Saat dipanggil oleh ibunya remaja ini berkata kasar sambil berteriak karena tidak mau diganggu. Apalagi sekolahnya sedang dalam UN remaja ini tidak mau masuk ujian, disusul oleh pihak sekolah dan tetap tidak mau. Remaja ini di kamarnya selalu bermain *game*, dan mementingkan *game* untuk segalanya. Remaja ini menjadi tidak mau bersosialisasi dan terus menerus bermain *game* dibarengi emosi. Walau sudah

dibujuk dengan segala cara supaya berhenti, remaja ini tetap menolak. Dari wawancara dengan beberapa orang yang tidak terjun dalam *game*.

Dari wawancara dengan orang awam termasuk ibu yang kemungkinan mempunyai anak yang bermain *game* tidak begitu mengerti bahwa *game* bisa sangat mempengaruhi dan mengganggu emosi seseorang. Kebanyakan orang yang sudah berumur atau menjadi orang tua berpikir lebih baik membuang dan menghentikan *game* tersebut dengan paksa, sebagai hukuman kepada pemain.



Gambar II.13 Awis Trenawati
Sumber : Dokumen Pribadi (14 November 2019)

Wawancara dilakukan bersama orang tua hafiz yang terkena kecanduan terhadap *game* diikuti dengan fenomena *Rage Quit* dikarenakan Hafiz tidak mau diwawancara maka digantikan oleh orantuanya yaitu Awis Tresnawati dan Deni Mulyadi. Hasil wawancara mengatakan bahwa hal ini berawal dari pemberian telepon genggam berbasis Android, seminggu kemudia Hafiz mengikuti acara *camping*, saat pulang dari acara tersebut Hafiz sedikit demi sedikit menunjukkan sikap agresif, seperti memukul dan mencakar saat diberhentikan paksa bermain *game*. Orang tuanya sempat membawa ke tempat *ruqiah* karena dianggap kerasukan iblis atau kurang ibadah. Saat ini Hafiz tidak mau sekolah dan kesehariannya diisi dengan bermain *game*. Setelah berjalannya waktu orang tua Hafiz akhirnya mau untuk membawa ke psikolog, dengan bantuan psikolog orang tua Hafiz dibimbing cara penanganannya seperti mengajak kegiatan positif dan merubah sikap menjadi lebih lembut dan fleksibel. Hal itu sedikit demi sedikit membuat hafiz sedikit lebih baik, dalam hal komunikasi atau dengan *gamenya*.

Dari hasil wawancara bersama seseorang yang tidak bisa disebutkan namanya yang berinisial AD. AD ini mengaku sering *Rage Quit* dan akan mengungkapkan alasannya. Menurut AD orang bisa *Rage Quit* karena suasana sosial di dalam *game* dan fitur yang disediakan, banyaknya persaingan seperti *ranking* dan lainnya membuat pemain terobsesi terhadap hal tersebut, yang didapatkan bila hal tersebut tercapai yaitu pengakuan dan pujian dari pemain lain. Bila hal obsesi itu tidak didapatkan maka semakin besar obsesi itu karena takut kehilangan pengakuan dan pujian itu.

II.4.3 Observasi Lapangan

Menurut Arikunto (2006:124) observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki.

Observasi dilakukan di warnet yang berbeda lokasi dua di daerah kabupaten dan satu di daerah kota. Pengamatan dilakukan selama dua hari, hari pertama di lakukan di daerah Baleendah, Jl. Margahayu, Bandung, Jl. Terusan Cibaduyut, Bandung, dan hari ke dua di kompleks Sanggar Indah Banjaran di daerah Banjaran. Dilakukan untuk mengamati tingkah laku yang *toxic* dan dapat berpotensi *Rage Quit*, melihat perbedaan diantara pemain daerah kota, kabupaten, umur dan gender.



Gambar II.14 Warnet
Sumber : Dokumen Pribadi (25 Januari 2019)

Hasil dari pengamatan dari ke tiga tempat 8 dari 10 pemain selalu *toxic* dari umur anak – anak dan dewasa. Dalam warnet tersebut hanya menemukan satu pemain perempuan yang berada di warnet. Disana jarang terjadi *Rage Quit* tetapi bila terjadi, pihak warnet pasti mengalami kerugian kerusakan *keyboard* dan *mouse*.

Penyebab bisa diketahui melalui teriakan amarahnya yaitu kalah dari *game*, gagal naik *ranking*, dan koneksi internet, dari hasil pengamatan dapat dilihat bahwa dari 3 warnet sama-sama memiliki pemain *toxic* dan pernah berhadapan dengan pemain *Rage Quit* sampai salah satu pihak warnet menulis sebuah poster, yang bertuliskan bila pengguna warnet merusak salah satu komponen di warnet harus mengganti uang yang sudah ditentukan warnet.

Pengamatan ke dua dilakukan di dalam *game online* dan memasuki komunitasnya, dan mengambil *sample game* WOT (World Of Tank) dan CS:GO (Counter Strike Global Offensive) yang sudah mempunyai komunitas besar dan memiliki *gameplay* yang kompetitif. Melakukan pengamatan selama satu minggu di CS:GO dan WOT selama satu bulan.

Pengamatan selama 7 minggu bermain *game* pasti ada seseorang yang *Rage Quit*. Dari pengamatan rata-rata pemain lebih memilih menyalahkan orang lain, daripada mengoreksi diri sendiri, dari masalah *gameplay*, tim dan pemain itu sendiri. Contoh seperti *bullying* kepada pemain yang dianggap tidak sejajar dengan kasta suatu kelompok, saling mengejek antar clan, dendam karena kekalahan, adapun masalah perasaan antar pemain yang saling tidak menyukai. Saat bermain CS:GO dan mengaktifkan *voice chat* terdengar suara teriakan dan bantingan sangat keras, pemain ini berbicara dan pemain *disconnect* disaat tengah permainan.

Berdasarkan observasi dan pengalaman ada beberapa fenomena *Rage Quit*, pada tahun 2019 kondisi sedang bermain *game online* yaitu World of Tank saat pemain A (47 tahun) sedang bermain dengan B (38 tahun), terjadi adu mulut karena B dianggap beban di tim dan membuat kalah secara terus menerus, dan hal itu membuat B marah. B menjadi enggan bergabung dengan *community member* dan tidak pernah berkumpul kembali.

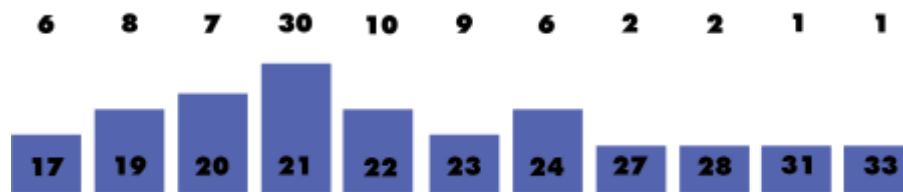
Warung internet Cerberus Terletak di Taman Kopo Indah Bandung, terjadi sebuah perkelahian antar pemain untungnya dilerai oleh penghuni warnet lain dan operator warnet di sana. Belum jelas penyebabnya tetapi terdengar kabar dikarenakan salah satu pemain memakai *cheat*. Akibat keributan itu kedua pemain tidak boleh

bermain di Cerberus lagi. Perkelahian seperti ini juga terjadi di Leon net daerah Cibaduyut, Jl. Terusan Cibaduyut, Bandung depan dan di rental Playstation daerah terusan Cangkuang.

II.5 Kuesioner

Menurut Sugiyono (2010:199), “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Maksud dilakukannya penyebaran kuesioner untuk mengumpulkan data dan mendapatkan *sample* dari para responden.

Setelah melakukan penelitian dengan menyebarkan kuesioner kepada 82 orang responden, yang di dalamnya terdapat respon dari laki-laki dan perempuan. Kuesioner disebarkan secara *online* dan selebaran di warnet pada 30 Desember 2018 .



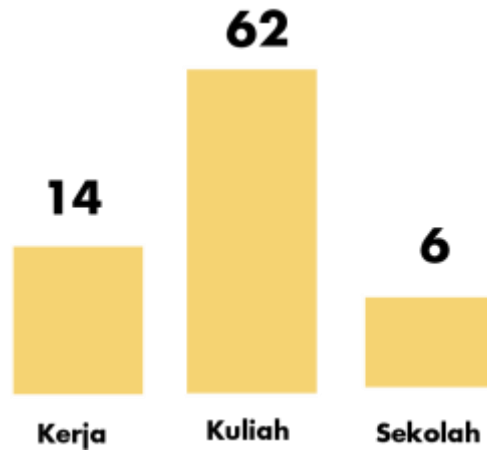
Gambar II.15 Data usia
 Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Menurut infografik di atas terdapat 82 orang dari umur 17thn sampai 33thn.



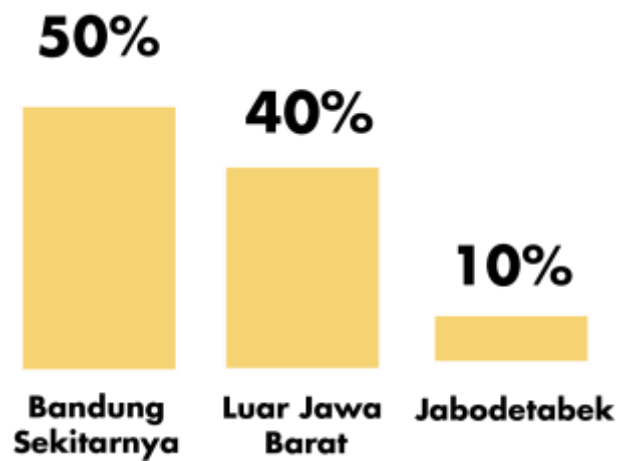
Gambar II.16 Data Jenis Kelamin
 Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Menurut infografik di atas dari 82 orang hanya 4 perempuan yang ikut berpartisipasi.



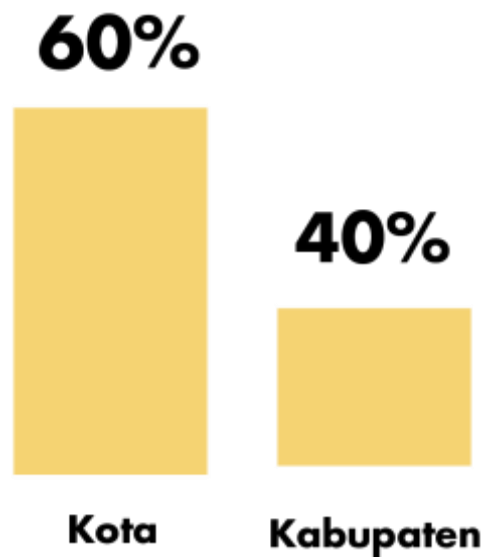
Gambar II.17 Data Pekerjaan
Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Menurut infografik di atas dari 82 orang di bagi menjadi 3 kelompok yaitu berstatus bekerja, mahasiswa dan sekolah SMA/SMK.



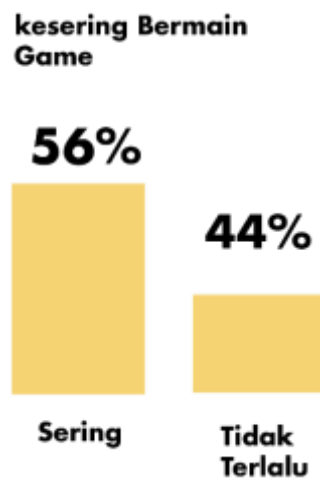
Gambar II.18 Data Daerah
Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Dari 82 orang sekitar 50% daerah Bandung dan sekitaran Jawa Barat sisanya berada di luar Jawa Barat yaitu Jogja, Lampung, Padang, Mojokerto dan sisanya berada di Jakarta dan sekitarnya.



Gambar II.19 Data Tempat Tinggal
 Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

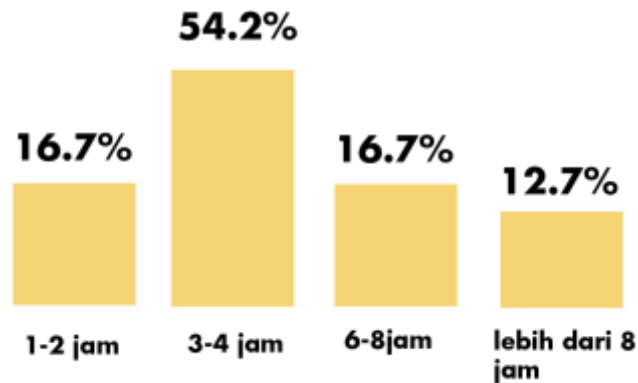
Kebanyakan dari penjawab tinggal di daerah perkotaan yaitu sekitar 60% dan sisanya berada di kabupaten sekitar 40%.



Gambar II.20 Data Keseringan Bermain
 Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

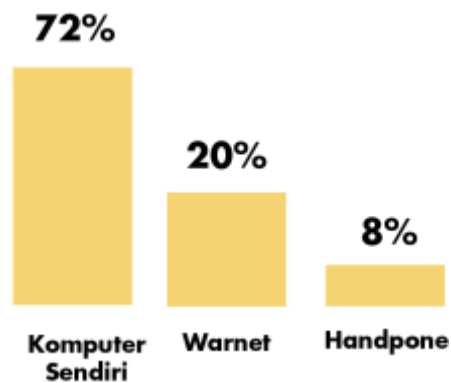
Dalam jawaban ini terlihat bila 56% orang sering bermain *game* dari 7 hari penuh selalu bermain *game* sampai 5 hari dalam seminggu, sisanya 4-2 hari dalam seminggu dan hanya bermain bila lagi tidak ada kegiatan.

Jam Bermain Game



Gambar II.21 Data Jam Bermain
Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

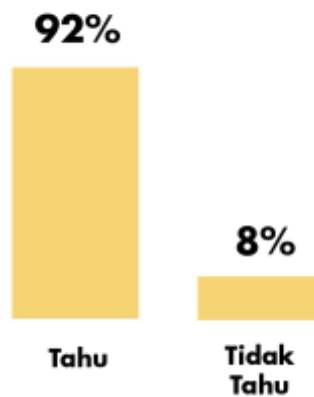
Dari lamanya jam bermain terlihat bahwa 54% bermain game 3-4 jam dikarenakan itu adalah jam *casual gamer*. 16% hanya bermain 1-2 jam yaitu *gamer* yang hanya bermain bila ada waktu atau tidak ada kegiatan. 16% bermain 6-8 jam dan sisanya 12% lebih dari 8 jam, dikarenakan lebih dari 8 jam rata – rata orang seperti ini bermain *game* karena pekerjaan, seperti *joki leveling* dan sejenisnya.



Gambar II.22 Data Platform
Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Dari platform rata-rata pemain yang menjawab mempunyai komputer sendiri untuk bermain *game* di rumahnya, dan sisanya 20% berada di warung internet dan yang paling kecil 8% yaitu pemain *game mobile*.

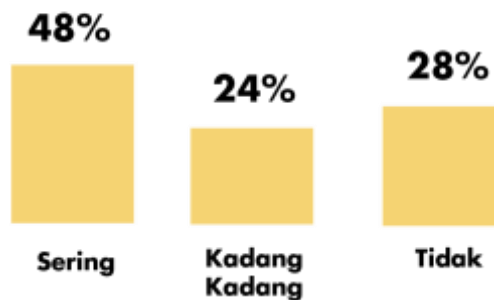
Pengetahuan Rage Quit



Gambar II.23 Data Pengetahuan *Rage Quit*
Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Dari presentase di atas bahwa sebagian besar orang mengetahui penjelasan secara umum apa itu *Rage Quit*, sebagian orang mengetahui *Rage Quit* dari *meme*, berita *online gaming*, internet, sosial media dan dari mulut ke mulut. Sisanya tidak mengetahui dikarenakan tidak terlalu terjun di dunia *gamer*.

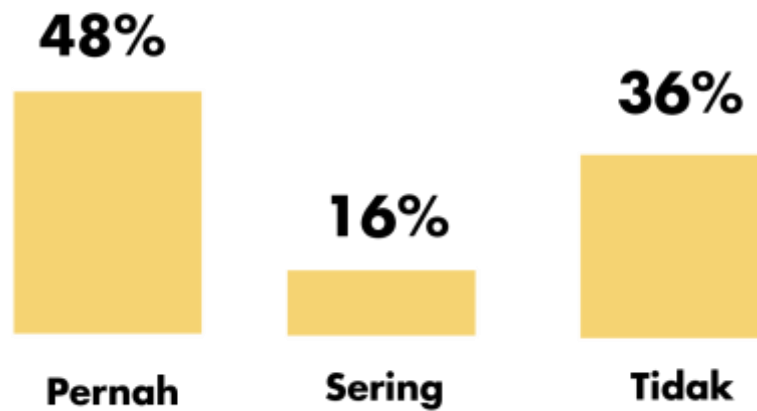
Berkata Kasar/Toxic



Gambar II.24 Data berkata kasar
Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Seperti yang terlihat 48% sering *toxic* dan sisanya 24% tidak sering dan 28% tidak pernah. *Toxic* adalah perilaku yang mengeluarkan kata kata kasar berlebihan dikarenakan emosi tidak stabil dan bisa berpotensi *Rage Quit*.

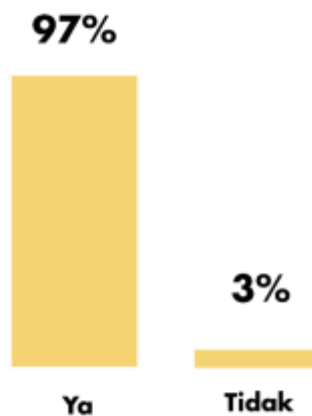
Pernah Rage Quit?



Gambar II.25 Data Pernah *Rage Quit*
Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Dilihat dari persentase 48% pemain pernah *Rage Quit*, 16% sering dan 36% tidak pernah.

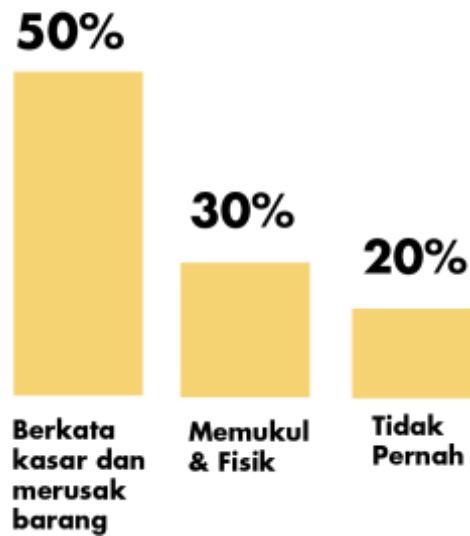
Apakah Terganggu Saat ada orang Rage Quit?



Gambar II.26 Data Terganggu
Sumber : Dokumen Pribadi (1 Januari 2019)

Hampir semua responden tidak menyukai orang yang berperilaku *Rage Quit*, dan sisanya tidak masalah.

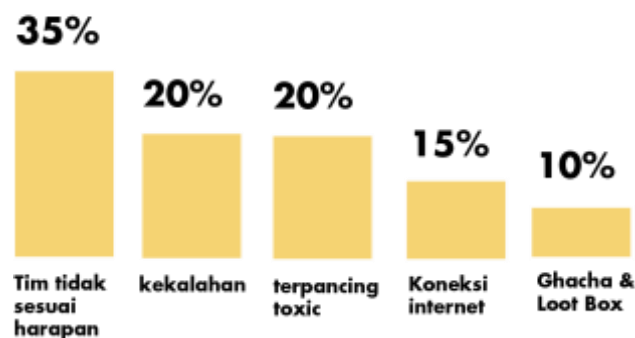
Reaksi Rage Quit



Gambar II.27 Reaksi *Rage Quit*
Sumber : Dokumen Pribadi (2 Januari 2019)

Infografik di atas menjelaskan sejauh mana pemain dikondisi *Rage Quit*. Dari berkata kasar, merusak barang di sekitar atau sampai menyakiti diri sendiri dan orang lain.

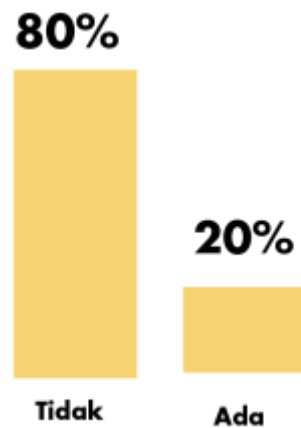
Penyebab Rage Quit



Gambar II.28 Penyebab *Rage Quit*
Sumber : Dokumen Pribadi (2 Januari 2019)

Penyebab *toxic* dan *Rage Quit* di *game* kebanyakan dikarenakan tim yang tidak sesuai, 40% dikarenakan kekalahan dan terpancing untuk membalas hinaan, sisanya karena koneksi lambat dan gagal dalam *loot box*.

Kerabat atau Keluarga yang pernah Rage Quit



Gambar II.29 Reaksi Keluarga
Sumber : Dokumen Pribadi (2 Januari 2019)

Infografik yang menunjukkan dari dalam keluarga atau teman dekat yang pernah mengalami *Rage Quit*. Sebagian besar mengatakan tidak ada yang *Rage Quit* dan sisanya mengatakan ada. Grafik ini bertujuan untuk menambah data penderita *Rage Quit* dan pengetahuan kerabat dekat tentang keluarganya yang mungkin terkena *Rage quit* tapi tidak terlihat atau tidak diketahui oleh keluarga.

II.6 Resume

Dari pembahasan di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa adanya fenomena *Rage Quit* tidak melihat usai tua ataupun muda. Para pemain *game* hampir semuanya pernah mengalami *Rage Quit* dengan rata-rata bermain lebih dari 5 jam. Hampir semua pemain *game* terganggu dan mengetahui fenomena *Rage Quit*. Alasan terpancing *Rage Quit* bermacam-macam dari hanya karena kalah, koneksi internet sampai komunitas yang *toxic*. Tidak sedikit juga kerabat atau keluarga pemain *game* yang pernah mengalami *Rage Quit*, reaksi yang dihasilkan *Rage Quit* pun banyak dari merusak barang sekitar, menyakiti diri sendiri sampai melakukan hal negatif kepada orang lain. Karena ketidakpedulian sebagian pemain *game* terhadap hal negatif yang dapat ditimbulkan banyaknya komunitas *game* yang tidak sehat, kurang ditumbuhkannya *mindset* positif, banyak yang menganggap *toxic* dan *Rage Quit* budaya dari *game* itu sendiri. Bila terus dibiarkan maka dampak negatif atau kebiasaan buruk yang ada di *game* dapat terbawa ke dunia nyata. *Rage Quit*

juga dapat diperparah dengan penanganan yang kurang tepat. Biasanya hal ini dilakukan oleh sebagian masyarakat awam yang tidak begitu mengerti dengan *game* dan komunitasnya.

II.7 Solusi Perancangan

Berdasarkan masalah tersebut maka solusi perancangannya adalah berupa media yang dapat mengingatkan kepada pemain *game* ataupun masyarakat umum. Seluk-beluk dan penyebab *Rage Quit*, dampak buruk dan hal negatif yang dapat dihasilkan dari *Rage Quit*, gambaran kondisi di komunitas *gaming*, sportif dalam bermain, cara mencegah dan menenangkan pemain *Rage Quit*. Dikarenakan sebagian pemain *game* terkadang sudah diperingatkan tetapi diabaikan karena itu diperlukan sebuah visual yang dapat menggambarkan buruknya *Rage Quit*. Dengan visual para pemain akan mengevaluasi dirinya sendiri. Pemberian informasi ini bertujuan supaya ada pengurangan pemain yang mengalami *Rage Quit* dan dapat membuat komunitas *gaming* menjadi sehat.