

## **BAB. I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada jaman globalisasi ini banyak teknologi-teknologi yang menawarkan kecanggihan alat komunikasi dan juga alat elektronik lainnya. Misalnya saja banyak sekarang perangkat-perangkat elektronik yang menyuguhkan berbagai macam kecanggihannya, contohnya saja perangkat elektronik komputer atau laptop. Banyak kecanggihan yang di suguhkan oleh perangkat elektronik tersebut, misalnya saja aplikasi yang sedang berkembang saat ini adalah *photoshop* yaitu untuk mengedit foto secara *instan*, dan aplikasi permainan *game* yang menampilkan visualisasi yang bagus dan tajam, serta banyak kecanggihan lainnya.

Perkembangan teknologi juga membuat beberapa individu kehilangan keminatan dalam belajar dan tidak peduli dengan teman teman sekitarnya, ini di karenakan aplikasi yang berkembang pesat dan secara tidak langsung mendapatkan pembaharuan yang sangat memanjakan bagi penggunanya baik dari sisi visualisasi maupun dari sisi fitur-fitur yang di tambahkan ke dalam aplikasi tersebut. Menurut Aryasa (dalam [www.teknologi.newas.viva.co.id](http://www.teknologi.newas.viva.co.id) di akses pada tanggal 20 maret 2016 ), *Senior Manager Content Aggregation and Incubaton Telkom* di Jakarta yang di kutip melalui menyatakan bahwa berdasarkan data statistik, sejak 2010 jumlah pemain *game online* di indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat di bandingkan dengan negara-negara lain dengan kenaikan jumlah *gamer* sebanyak 33% setiap tahunnya, di Indonesia

sendiri sebanyak 80% pemainnya berusia 15-25 tahun yang berasal dari lima kota besar yaitu, Jakarta, Depok, Yogyakarta, Surabaya dan Medan. Jenis *game online* yang paling populer di mainkan di Indonesia menurut survey yang di lakukan sebuah situs komunitas *gamers* Indonesia adalah MMORPG, MMOFPS dan MMORTS, *game online* sendiri merupakan salah satu cabang dari salah satu olahraga yaitu di sebut dengan *e-sport*, ([www.indogamers.com](http://www.indogamers.com) di akses pada 20 maret 2016).

Seiring dengan berkembangnya jaman, dan teknologi yang semakin canggih, mendorong sebagian mahasiswa untuk menjelajahi dunia *game*, terutama dunia *game online* yang bisa berinteraksi dengan orang lain. Seiringnya dengan kemajuan teknologi, kecerdasan emosinya semakin menurun di karenakan kurang peka terhadap lingkungannya. Kecerdasan emosi sendiri mencakup berbagai aspek yaitu, mengenali emosi diri sendiri yang berarti mampu untuk mengenali apa yang sedang terjadi pada dirinya sendiri, mengelola emosi yang berarti mampu mengelola dan memajemen emosi diri sendiri, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, yaitu mampu mengenali ekspresi emosi yang di munculkan oleh orang lain, dan yang terakhir mampu membina hubungan dengan orang lain. Terjadi sekarang pada individu yang intensitas bermain *game online* strateginya tinggi dapat mempengaruhi kecerdasan emosinya dengan kata lain, semakin sering bermain *game online* maka kecerdasan emosi yang di miliki akan rendah.

Saat ini ada berbagai macam *game* yang populer di kalangan remaja maupun di kalangan dewasa, *game* yang populer misalnya saja adalah *Clash Of*

*Clan, point blank, dan dota*. Ketiga *game online* yang berbeda pengembang ini mempunyai penggemarnya masing-masing dan mempunyai fitur yang berbeda-beda dan tidak kalah juga adalah pengembang ketiga *game* tersebut secara tidak sengaja berkembang dalam hal visualisasi atau tampilan menurut jenis *game*.

Salah satu *game* yang sangat di gemari oleh mahasiswa adalah *game online* strategi, yaitu *game online* dimana individu mengerahkan pikirannya untuk melawan individu lainnya. Dari hasil penelitian yang di lakukan oleh feprinca terhadap *gamer* MMORTS terdapat hubungan antara motivasi bermain *game online* dengan *perilaku kecanduan game online* yang di lakukan kepada dewasa awal di beberapa warnet, motivasi tersebut di bagi menjadi 3 yaitu, *achievement, sosial, immersion*. Hasil penelitian dari Trijaya (dalam Apriyanti 2015) remaja bermain *game* untuk kesenangan dan cenderung seperti tak kenal lelah, sehingga mengorbankan kegiatan sosial dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain.

Menurut Satya (2010) Berdasarkan frekuensi bermain, *gamer* di bagi menjadi tiga jenis pertama adalah *regular gamer*, yang bermain lebih dari satu kali sehari, setiap hari, atau paling sedikit sekali dalam seminggu. Kedua adalah *casual gamer*, yang waktu bermainnya pada hari libur, satu atau dua kali sebulan, atau sesekali tetapi dengan durasi mencapai berjam-jam. Ketiga adalah *non-gamer*, yaitu individu yang tidak pernah bermain *video game*, atau individu yang pernah mencoba bermain *video game*, tetapi tidak meneruskannya lagi, atau individu yang dahulu adalah pemain *video game* tetapi sekarang sudah tidak bermain lagi.

Menurut Griffith (Dalam Satya, 2010), *gamer* di kelompokkan lebih spesifik menjadi tiga jenis, pertama adalah *low frequensi gamer* yang bermain *video game* kurang dari satu jam per hari. Kedua adalah *high frequency gamer* yang bermain *video game* lebih dari tujuh jam per minggu. Kemudian ketiga adalah *heavy gamer* yang bermain *video game* lebih dari dua jam per hari atau lebih dari 14 jam dalam seminggu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan KK salah satu mahasiswa yang gemar bermain *game COC*, mengatakan bahwa memulai *game online* setelah teman-temannya memainkan *game online android COC*, sehingga KK di ajak dan ikut-ikutan, KK juga mengatakan bahwa dirinya tidak terhitung berapa kali bermain *COC* dalam sehari di karenakan seringnya bermain *COC* tersebut, emosi KK juga tidak terkontrol ketika ada teman yang kalah dalam WAR (permainan yang mempertemukan antara *guild* atau kelompok satu dengan kelompok lain secara random), ketika kalah dalam *game* atau WAR di dalam *COC* KK bisa menjadi emosi atau sensitif ketika ada temannya menyalahkannya di dunia nyata maupun di dunia *game online*. KK juga mengatakan dirinya tidak bisa lepas dari permainan *COC* di karenakan KK teman-teman di Clan *COC* KK tidak pernah *offline* selalu *online* sehingga KK terbawa oleh teman-temannya teman-teman KK lebih banyak bermain *game online* sehingga KK juga terbawa oleh teman-temannya dan kemudian ikut bermain *game* juga, KK juga mengatakan karena kebiasaan bermain *COC*, KK juga mengatakan bahwa motivasi untuk bermain *game COC* adalah untuk senang-senang bersama teman-temannya dan penghilang rasa bosan tugas kuliah. ketika berada di kosan, KK mengatakan bermain *game*

strategi untuk mengasah keterampilan dan ingin mempunyai hal baru. Dalam hal ini KK termasuk dalam kategori *regular gamer* di karenakan KK lebih sering membuka *COC* lebih dari satu kali dalam sehari, dari segi *frequensi* KK di kategorikan sebagai *Heavy gamer* di karenakan lebih dari dua jam sehari atau lebih dari 14 jam per minggunya, dan KK cenderung berjam-jam untuk memainkannya.

Pada subjek yang kedua yaitu W mengatakan bermain *COC* untuk senang-senang dan membuat lupa dengan masalah pribadi, keluarga dan teman di sekitar, W mengatakan bahwa sering bermain *game COC* tiap hari, di karenakan sudah senang bermain *game* tersebut dan di dukung oleh banyaknya teman di dalam *game online*. W juga merasa kebingungan ketika tidak membuka *COC* sehari. W juga cuek terhadap teman kelompoknya di *COC*, dan sulit mengungkapkan emosi yang sedang di alaminya, W tidak terlalu mengerti tentang suasana emosinya, misalkan saja *mood* tidak baik di sebabkan karena apa W tidak terlalu mengerti, terkadang W juga sering marah-marah kepada temannya ketika kalah dalam WAR. W juga termasuk individu yang acuh di karenakan W bersikap cuek ketika ada masalah, namun hanya bisa di pendam dan membuat *mood* W tidak baik, alasan W bermain *game online strategi* sebagai pemecah masalah ketika W ada masalah baik dalam masalah keluarga, teman. Bukan untuk bermain bersenang-senang melainkan bermain untuk pelampiasan ketika W ada masalah. W termasuk dalam kategori *regular game* di karenakan bermain *game* hampir setiap hari dan lebih dari satu kali dalam sehari, dalam ketegori *frequensi* W termasuk dalam kategori

*heavy gamer* karena W memainkan *game* lebih dari 2 jam per hari, atau lebih dari 14 jam per minggu.

Peneliti juga mewawancarai Z seorang *Gamer* wanita yang bermain *game online DOTA*, dan *Dragonest*, dalam wawancara dengan subjek, subjek mengaku sudah bermain *game DOTA* sejak dari SMP, Subjek mengatakan awalnya di ajak oleh teman-temannya bermain *game* dan akhirnya menjadi hobi. Z bermain *game online* seminggu 4 kali jika ada kuliah, jika tidak ada kuliah bisa sampai setiap hari, bahkan perhari subjek mengatakan bahwa bermain *game online* 3-4 jam bahkan sehari semalam jika liburan dalam hal ini Z merupakan *regular gamer* atau bermain *game* lebih dari satu kali sehari, dan setiap hari, sedangkan menurut aspek frekuensi Z merupakan *heavy frequenscy gamer* yang memainkan *game* lebih dari 2 jam per hari atau lebih dari 14 jam, dalam wawancara Z mengatakan bahwa lebih nyaman ketika berinteraksi dengan teman-teman di dunia *game online* terutama saat bermain bersama seperti DOTA, Z lebih bisa terbuka saat *chat* bersama teman *gamenya*, sehingga Z lebih nyaman bermain bersama teman di dunia *game onlinenya* dan malas berinteraksi dengan teman di dunia nyata hanya ketika ada perlu Z berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, Z juga mengatakan sering mengatakan kata-kata kotor ketika *game* yang di mainkannya kalah, menurutnya itu adalah respon langsung ketika Z kesal dan menurutnya sudah biasa di kalangan para *gamer*.

Menurut Yee (dalam Feprinca) yang melakukan penelitian pada 6700 pemain *game massively multiplayer online real time strategy* (MMORTS) tentang motivasi bermain *gamer* dan menemukan bahwa terdapat tiga komponen utama

dari motivasi seseorang bermain *game online* yakni *achievement* (prestasi), yakni motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih baik yang dalam bermain *game online* dilakukan dengan mengatasi rintangan, menunjukkan kekuatan, serta memperjuangkan sesuatu yang sulit dengan cara sebaik-baiknya dan secepat mungkin. Dorongan ini di sebut dengan *need to achive* (kebutuhan akan berprestasi) dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu. *Social* (sosial) merupakan dorongan untuk berinteraksi dengan para pemain lainnya dalam dunia permainan *game online*. Interaksi yang terjadi di antara pemain *game online* bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang di mainkan dan di lakukan. *Immersion* (penghayatan) yaitu keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai *game* yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat di gunakan, keingintahuan ini tentu akan membuat seseorang tertarik untuk terus memainkan *game online* karena keingintahuannya terhadap *game* serta strategi-strategi yang harus di lakukan seseorang terhadap *game online*.

Sisi negatif yang di timbulkan oleh individu yang sering bermain *game* juga banyak, contohnya saja kecerdasan emosionalnya. Kecerdasan emosional sendiri adalah menurut Stainer (dalam Kholidiyah, 2013) suatu kemampuan yang dapat mengerti emosi diri sendiri dan orang lain serta mengetahui bagaimana emosi diri sendiri terekspresikan untuk meningkatkan maksimal etis sebagai kekuatan pribadi. Esensi pentingnya kecerdasan emosional bagi remaja menurut Suharsono (dalam Kholidiyah, 2013) terdapat beberapa keuntungan kecerdasan emosional, yang pertama menjadi alat ukur untuk pengendalian diri, sehingga

remaja tidak terjerumus ke dalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain. Kedua, kecerdasan emosional bisa diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau membesarkan ide, gagasan, konsep atau bahkan produk, ketiga kecerdasan emosional adalah modal penting untuk mengembangkan bakat yang dimiliki, utamanya bakat kepemimpinan dalam bidang apapun.

Menurut Goleman (dalam Sinta, 2009) mendefinisikan emosi sebagai kemampuan individu untuk menyadari emosinya, mengendalikan emosi, memotivasi diri, memiliki perasaan empati serta memiliki kecakapan dalam bersosialisasi. Kecerdasan emosi dapat dijadikan acuan untuk memprediksi apakah seseorang individu kelak menjadi sukses atau tidak berbeda dengan IQ yang telah ditentukan sejak lahir, terjadi pada *gamer* kurangnya kecerdasan emosi *gamer* dikarenakan hal yang sering *gamer* lakukan berulang-ulang kali misalkan bermain *game* dengan intensitas bermain yang sangat tinggi melebihi tujuh jam per minggu.

Dalam Goleman terdapat lima kecerdasan emosi yang menjadi dasar tolak ukur seseorang individu cerdas atau tidak cerdas dalam emosi, yang pertama adalah mengenali emosi diri, Goleman berpendapat bahwa ketika seseorang memiliki kecerdasan emosi akan mampu mengenali emosi diri, dari hasil observasi di warnet-warnet oleh peneliti, dan hasil wawancara, *gamer* mampu mengenali emosi diri sendiri. Yang kedua adalah mengelola emosi, *gamer* juga mampu mengelola emosi diri terlihat pada saat observasi dan wawancara, *gamer* senang mengutarakan pendapatnya di dalam forum atau grup *gamer* sendiri yang

biasanya di sebut dengan *clan* atau *guild*. Ketiga adalah memotivasi diri, dari hasil wawancara dan observasi para *gamer*, pada aspek memotivasi diri, *gamer* cenderung kurang memiliki motivasi lain selain bermain *game* seharian, terlihat ketika para *gamer* memulai aktifitasnya di warnet-warnet seperti makan di warnet, tidur di warnet bahkan di cina terdapat *gamer* yang tinggal di warnet dan meninggalkan pekerjaan demi gamenya. Keempat adalah mengenali emosi orang lain, dari hasil observasi di warnet-warnet para *gamer* susah untuk mengetahui atau mengenali emosi dari orang lain, terlihat ketika para *gamer* seenaknya membanting keyboard karena kalah bermain game dota 2 sehingga *gamer* lain merasa terganggu dan pindah, namun pada saat kalah lagi, *gamer* tersebut membanting kembali dan mengucapkan kata kotor, sehingga mengganggu kenyamanan *gamer* lain maupun pengguna warnet. Kelima adalah membina hubungan dengan orang lain, dari hasil observasi dan wawancara, baik *gamer android/iOS* dan *PC*, ketika mereka memainkan game yang mereka sukai mereka cenderung fokus dan tidak memperdulikan sekitar, di karenakan para *gamer* fokus untuk bermain game sehingga asik dengan dunianya sendiri, baik *gamer* di handphone maupun di *PC*.

Meurut Josua (dalam [www.josuawahyudi.com](http://www.josuawahyudi.com), di akses pada tanggal 20 juli 2016) di bahas tentang 5 ancaman mental dari bermain *game online* itu sendiri yaitu antara lain adalah yang pertama *False succes feeling* yaitu kondisi dimana para *gamer* di kondisikan untuk menyelesaikan target-target yang ada di dalam *game online* dan menyelesaikannya namun keberhasilan itu tidak akan pernah ada karena akan ada target-target yang lebih baru untuk di selesaikan, membuat para

*gamer* termotivasi untuk memainkan *game* secara berlebihan, dan berakibat hilangnya kontrol atas bermain *game* sehingga intensitasnya menjadi tinggi. Para *gamer* menjadi susah untuk mengelola emosi di karenakan *gamer* terlalu fokus pada permainan sehingga secara kognitif dan secara fisik menjadi lelah, sehingga ketika gagal perilaku yang di tunjukkan adalah lepas kontrol atau tidak mampu mengontrol emosi negatif para *gamer* sendiri.

Kedua menurut Josua (dalam [www.josuawahyudi.com](http://www.josuawahyudi.com), di akses pada tanggal 20 juli 2016) adalah *Losing time control* adalah kondisi *gamer* kehilangan kontrol atas waktu kita sendiri karena justru *game* yang mematok kapan kita harus *online* dan tidak, sehingga *gamer* tidak mampu membina hubungan dengan baik kepada lingkungan sekitar ataupun orang lain, di karenakan *game* yang mereka mainkan mematok kapan harus *online* dan *offline*, sehingga ketika *gamer* beradad di tangan keramaina mereka tidak segan segan untuk memainkan *game*, karena *game* tersebut mematok kapan *gamer* harus *online* dan *offline*, secara tidak sadar terkontrol oleh *game* yang membuat perilaku *gamer* terlihat seperti tidak mampu bersosialisasi.

Ketiga adalah *mixing the reality and virtuality* yaitu dimana *gamer* sulit atau terlalu masuk dalam kehidupan *virtual* dan sulit untuk membedakan antara dunai nyata dan dunia *virtua*, pada bagian ini sudah biasa terjadi pada *gamer* yaitu teralalu masuk ke dalam dunia *game* dan memprioritaskan *game*, sehingga perilaku yang muncul adalah mengutamakan *game* yang di mainkan dari pada kehidupan yang sedang *gamer* itu sendiri jalani sehingga para *gamer* tidak mampu mengenali emosi orang lain di karenakan hanya berfikir bahwa *gamer* berada di

dunia maya bukan dunia nyata (Josua dalam [www.josuawahyudi.com](http://www.josuawahyudi.com), di akses pada tanggal 20 juli 2016).

Masih menurut Josua (dalam [www.josuawahyudi.com](http://www.josuawahyudi.com), di akses pada tanggal 20 juli 2016) yang keempat adalah *instant reward mentality* adalah kondisi dimana susupan mentalitas *instant* yang kuat sekali dalam *game online*, yaitu usaha yang dapat langsung kelihatan hasilnya dengan cara menghabiskan uang untuk membeli perlengkapan di *game* agar mendapatkan *reward* atau membeli uang *virtual* untuk meningkatkan karakter pada bagian ini para *gamer* di manjakan dengan beberapa *reward instant* untuk memperkuat *hero* dalam *game* yang di mainkan, berdampak pada mental para *gamer* sendiri dan menjadi susah untuk mengelola emosi para *gamer* itu sendiri di karenakan kebiasaan untuk *instant reward* sehingga di dunia nyata para *gamer* menginginkan *instant reward* juga, di lihat dair perilaku *gamer* yang kebanyakan tidak sabaran, atau mengeluarkan emosi negativ contohnya marah-marah di saat para *gamer* mengerjakan sesuatu namun tidak bisa, dari hasil wawancara saat mengerjakan sesuatu yang sulit di dunia nyata, para *gamer* cenderung untuk menyerah dan meniggalkan hal yang di kerjakannya, tidak sedikit para *gamer* yang berkuliah menjadi terabaikan kuliahnya karena padatnya jam-jam di perkluliahan.

Ancaman mental bermain *game online* yang terakhir menurut Josua (dalam [www.josuawahyudi.com](http://www.josuawahyudi.com), di akses pada tanggal 20 juli 2016) adalah *Instant finish mentaly* adalah kondisi *gamer* untuk menyelesaikan target-target yang sedang di lakukan oleh *gamer* dengan cepat atau instant, kebiasaan para *gamer* adalah mempersingkat waktu upgrade pada *game* atau *hero* mereka yang

menyebabkan kebiasaan instant tersebut terbawa ke dunia nyata, di lihat dari perilaku mereka yang selalu ingin cepat dan tidak mau menunggu lama, contohnya dari wawancara beberapa *gamer*, salah satu *gamer* mengatakan bahwa pernah mengerjakan tugas kuliah namun susah untuk di kerjakan, sehingga *gamer* tersebut memilih untuk membayar orang lain mengerjakan tugas yang di berikan, sehingga *gamer* tersebut tidak perlu susah untuk mengerjakannya, dalam teori Maslow motivasi para *gamer* hanya bermain *game* dan tidak memperdulikan dunia selain *game* tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan oleh peneliti bahwa, *gamer* mengatakan sebelum bermain *game online* relasi antara teman *gamer* baik dan jarang mengucapkan kata-kata kotor karena merka berfikir kata-kata kotor tidak pantas di ucapkan di dalam masyarakat, *gamer* juga mengatakan bahwa mampu mengenali dan mengendalikan emosi *gamer*, misalkan salah satu subjek mengatakan bahwa sebelum bermain *game* ketika ada masalah dengan temannya atau dengan keluarganya subjek tidak langsung marah, masih bisa menahan dan menyelesaikan masalah tersebut, dan selalu menjaga sikap ketika berada di lingkungan sosial terutama peka terhadap masalah yang ada di sekitar.

Masih berdasarkan hasil wawancara ketika bermain *game*, subjek cenderung tidak bisa menahan diri ketika sedang marah, kata-kata kotor pun langsung keluar dari mulut subjek, dan subjek mengaku lebih sering memikirkan *game online* dari pada lingkungan sekitar, di karenakan subjek mengatakan bahwa sesudah subjek bermain *game online*, pikirannya akan terus ingat terhadap *game online* dan membayangkan apa yang akan di lakukannya nanti setelah bermain

*game*, akibatnya subjek tidak terlalu peka terhadap lingkungannya dan cenderung menutup diri dari lingkungan sosialnya.

Kecenderungan *gamer* menutup diri dikarenakan yang di pikirkan oleh *gamer* hanya *game online*, kata-kata kotor yang muncul dari subjek adalah dari lingkungan sesama *gamer*, untuk menunjukkan ekspresi marah, kecewa bahkan senang subjek juga sering mengatakan kata-kata kotor ketika bermain *game online*, kemudian menjadi kebiasaan subjek dalam kesehariannya. Dari hasil observasi di lapangan yang di lakukan peneliti saat subjek bermain *game online*, subjek fokus terhadap monitor dan tidak memperdulikan orang lain, hanya rekan sesama *game online* yang dia perdulikan, saat bermain *game online* pun subjek terlihat agresif dan tidak bisa menahan dirinya, subjek juga mengatakan hal yang terjadi pada dirinya adalah dari lingkungan sesama *gamer*.

Dalam artikel Josua Wahyudi, terdapat tanda-tanda kematangan emosional yang pertama adalah *Holistic thinking* yaitu sebelum seseorang memutuskan atau bertindak, seseorang sudah menyadari apa dampak dan konsekuensi menyeluruh dari keputusandan tindakannya. Kedua adalah *Decide by character, not feeling* yaitu kemampuan untuk memutuskan atau bertindak berdasarkan karakter bukan berdasarkan perasaan. Ketiga adalah *Dealing with strom* yaitu ketahanan terhadap tekanan, orang dewasa sudah seharusnya mampu memikul tanggung jawab banyak dari pada anak kecil, dan tanggung jawab berbicara tentang beban dan pressure. Sehingga permasalahan *game online* yang berada pada masyarakat sangat di khawatirkan dikarenakan dapat menurunkan mental-mental dari seseorang baik di kalangan dewasa atau remaja.

## **B. Rumusan Masalah**

Adakah pengaruh intensitas bermain *game online strategi* terhadap kecerdasan emosi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Mengetahui pengaruh bermain *game online*, baik *game online* yang berada di *handphone android* maupun yang berada di *Personal Computer (PC)*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan sumber teori baru terkait dengan tingkat kecerdasan emosi individu yang bermain *game online strategi*.

### 2. Manfaat Praktis

Melalui hasil penelitian ini mahasiswa mengetahui apa saja dampak dari bermain *game online*, sehingga mampu mengurangi intensitas bermain *game online strategi* di kalangan mahasiswa.

## **E. Keaslian Penelitian**

1. Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi. oleh Ulfi Kholidiyah, 2013. Jenis penelitian yang di gunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan subjek penelitiannya adalah siswa SMP yang bermain *game online*. Hasil penelitian ini ada hubungan negative yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka

akan semakin rendah kecerdasan emosinya, begitu juga sebaliknya bila semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi kecerdasan emosinya.

2. Hubungan Kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas teknik universitas indonesia, Theresia Lumban Gaol, 2012. Jurnal kuantitatif dengan subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa reguler S1 fakultas Teknik Universitas Indonesia Depok angkatan 2009, 2010 dan 2011. Teknik pengambilan data menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi. Penelitian ini adalah menunjukkan hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi akademik. Hubungan ini bersifat negatif dan lemah artinya semakin tinggi kecanduan *game online* mahasiswa semakin rendah prestasi akademiknya.
3. Perilaku agresifitas remaja yang gemar bermain *game online* (studi kasus di kelurahan ngagel rejo kecamatan wonokromo surabaya). Oleh merry Fitria apriyanti dan harmanto, tahun 2015. Jurnal kualitatif dengan subjek remaja yang gemar bermain *game online* di kecamatan wonokromo kota Surabaya. Metode pengumpulan data menggunakan *purposive sampling*, validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Dari hasil penelitian ini dapat di simpulkan dampak permainan *game online* dapat menimbulkan perilaku yang agresif baik secara fisik maupun verbal.

Perbedaan antara keaslian penelitian dengan penelitian yang akan penelitian lakukan adalah terletak pada subyek atau populasi penelitian dan memfokuskan penelitian hanya di satu jenis *game* yaitu jenis *game online strategi*

atau *MMORTS* yang sangat menjamur di kalangan mahasiswa, contohnya saja *game online DOTA*, dan yang paling di minati adalah *CLASH OF CLAN* atau biasa di singkat *COC*, serta terdapat perbedaan antara peneliti yang sebelumnya dan peneliti yang sekarang yaitu peneliti sebelumnya menggunakan hubungan sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan pengaruh dari intensitas bermain *game* terhadap kecerdasan emosi.