

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada masa sekarang ini, olahraga *online* atau yang sering disebut dengan *e-sport* semakin banyak di Indonesia. *E-sports* menjadi salah satu kegiatan yang berkembang pesat, beberapa jenis permainan *e-sports* bahkan sudah diperlombakan pada ajang Asian Games 2018 di Indonesia. Permainan yang dipertandingkan pada Asian Games 2018 adalah Arena of Valor (AOV), Clash Royale, League of Legend (LOL), StarCraft, HearthStone, dan PES 2018 (Nataliasari, 2018). Pada tahun 2017 Indonesia memiliki 43,7 juta pemain *e-sports*. Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 16 di dunia. Dari total sebesar 43,7 juta pemain *e-sports* di Indonesia, 36% diantaranya berusia remaja (“The Indonesian Gamer,” 2017). Seseorang yang menekuni permainan *game online* secara profesional disebut sebagai atlet *e-sports* (Prasetyowati, 2018).

Atlet *e-sports* remaja yang tergabung di dalam komunitas akan tinggal di dorm dan terpisah dari keluarga serta teman-temannya. Mereka bisa melakukan komunikasi melalui telepon, pesan singkat, atau keluarga dan teman-teman dapat mengunjungi mereka di dorm maupun saat ada pertandingan. Atlet *e-sports* remaja yang tergabung dalam komunitas memiliki kewajiban untuk melakukan pelatihan di *dorm* tempat mereka tinggal, seperti latihan fisik atau olahraga, latihan bertanding dan juga melakukan pertandingan-pertandingan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Komunitas ini menjadi tempat untuk menempa kemampuan atlet *e-sports* remaja dan menyalurkan kemampuan atlet *e-sports* remaja pada pertandingan-pertandingan yang akan diikuti sesuai dengan jadwal dan ketentuan yang ditetapkan oleh komunitas. Atlet *e-sports* remaja juga dituntut untuk memiliki prestasi yang baik disekolah agar dapat terus tergabung dalam komunitas. Mereka memiliki kewajiban untuk melakukan pertandingan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan komunitas, mereka dilatih untuk memenangkan pertandingan-pertandingan yang dilakukan. Pada kenyataannya, atlet *e-sports* remaja tersebut tidak selalu menang, ada saatnya mereka akan mengalami kekalahan. Saat mengalami kekalahan, tidak semua dari atlet *e-sports* remaja bisa menghadapinya dengan baik. Ada atlet *e-sports* remaja yang tetap semangat untuk berlatih, bisa menerima kekalahan, dan mudah bangkit ketika mengalami kekalahan. Namun, ada juga atlet *e-sports* remaja yang menjadi malas latihan, hanya menganggap pertandingan sebagai suatu kewajiban saja, dan tidak mau menerima masukan ketika menghadapi kekalahan.

Dilihat dari usia atlet *e-sports* remaja tersebut, masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang umumnya dimulai pada usia 11–19/20 tahun (Papalia & Martorell, 2014). Masa remaja merupakan periode dimana individu mencari identitas diri dan peranannya di masyarakat. Diperiode tersebut remaja masih memiliki emosional yang masih

berubah-ubah, lebih banyak mengikuti perasaan yang saat ini dirasakan tanpa pertimbangan yang lebih mendalam. Masa remaja ini adalah masa dimana individu banyak melakukan *trial and error* dalam mencapai identitas dirinya. Dalam rangka mencapai identitas dirinya, remaja dituntut untuk mampu menjalin relasi dengan orang lain. Jalinan relasi yang dibangun dengan baik dengan orang-orang disekitar akan membuat atlet *e-sports* remaja memiliki tempat untuk menceritakan kegiatan dan perasaannya, juga mendapatkan bantuan dan perhatian yang dibutuhkan. Perhatian dan bantuan yang diperoleh dari orang-orang disekitarnya disebut juga sebagai dukungan sosial.

Dukungan sosial mengacu pada kenyamanan, kepedulian, harga diri, atau bantuan yang tersedia bagi seseorang dari orang atau kelompok lain (Sarafino & Smith, 2011). Menurut Taylor (Sarafino & Smith, 2011), ada tiga jenis dukungan sosial yaitu bantuan yang nyata, informasi, dan dukungan emosional. Dukungan sosial yang diperoleh atlet *e-sports* remaja akan membuatnya menjadi lebih percaya diri dengan kemampuannya, tidak takut menghadapi pertandingan, dan tidak takut akan kekalahan. Hal ini disebabkan karena atlet *e-sports* remaja tersebut memperoleh perhatian dari orang-orang disekitarnya, memperoleh bantuan dari teman, orangtua, dan *coach* saat mengalami kesulitan, memiliki orang yang mau membantu baik berupa materi dan immaterial, yang membuat atlet *e-sports* remaja tersebut merasa dicintai, dihargai dan bahagia sehingga menimbulkan kekuatan dalam diri remaja tersebut. Saat atlet *e-sports* remaja mendapatkan dukungan sosial yang tinggi, maka atlet *e-sports* remaja tersebut juga akan yakin terhadap masa depannya, percaya diri dalam menjalani kesehariannya yang sering disebut sebagai optimisme.

Menurut Scheier dan Carver (Snyder & Lopez, 2007) optimisme adalah kecenderungan stabil untuk percaya bahwa hal-hal yang baik daripada yang buruk akan terjadi. Ketika suatu tujuan memiliki nilai yang cukup, maka individu akan menghasilkan harapan untuk mencapai tujuan tersebut. Atlet *e-sports* remaja yang memiliki optimisme tidak akan mudah frustrasi ketika mengalami kekalahan dalam bertanding, mengevaluasi kekalahan yang terjadi, menambah waktu latihan untuk memperbaiki diri, tidak menyerah pada kegagalan, menganggap kegagalan sebagai suatu tantangan, dan cepat bangkit kembali dari kekalahan atau kegagalan yang dialami. Sebaliknya, atlet *e-sports* remaja yang diduga pesimisme adalah atlet *e-sports* remaja yang menganggap kekalahan yang dialami sebagai suatu masalah, menyalahkan orang lain atas kekalahan yang terjadi, tidak mampu menerima kekalahan, tidak mengevaluasi diri, tidak mudah bangkit setelah mengalami kegagalan atau kekalahan dan menganggap pertandingan sebagai sebuah tekanan. Hal-hal tersebut diduga terjadi karena rendahnya dukungan sosial yang didapatkan oleh atlet *e-sports* remaja tersebut, seperti tidak adanya teman untuk berbagi, tidak memperoleh perhatian dari orang-orang disekitarnya, tidak memperoleh bantuan yang dibutuhkan dengan mudah, dan tidak ada orang yang menanyakan keadaannya. Dengan kondisi tersebut, remaja akan melihat hal-hal yang akan

terjadi dengan pesimisme. Pesimis adalah mereka yang cenderung untuk percaya bahwa peristiwa buruk akan bertahan lama dan merusak semua hal yang dilakukan, pesimis lebih mudah menyerah dan lebih sering mengalami depresi (Seligman, 2006).

Seperti petikan wawancara peneliti dengan beberapa atlet *e-sports* remaja berikut:

E, laki-laki (18 tahun).

Gua tinggal di Jakarta Timur, ke sini emang karena masuk tim. Orangtua gua kasih gua masuk tim dan stay di dorm soalnya gua emang udah lulus sekolah juga, mereka bilang yang penting gua jaga diri dan sehat-sehat aja disini, mereka hampir tiap hari telepon juga buat nanyain keadaan gua. Kerjaan gua sekarang main *game online* aja, dari situ kan ada penghasilannya. Pada dasarnya gua emang udah lama suka main *game online*, terus kepikiran buat jadi pro, gua suka ikutin lomba. Lomba-lomba gitu kadang kalah kadang menang sih, tapi kalo kalah ya gua tetep coba lagi buat ikutin lomba selanjutnya. Lomba gitu emang seru dan sekalian ngasah *skill* juga, gua yakin-yakinin aja bakalan menang, hahahaha. (Wawancara pribadi, 13 November 2018)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, E diduga memiliki semangat yang tinggi dan tidak mudah menyerah. E terus mencoba pertandingan-pertandingan berikutnya meskipun pernah mengalami kekalahan dalam bertanding. E diduga memiliki aspek *permanence* pada optimisme yang merupakan sikap seseorang yang percaya bahwa hal buruk tidaklah permanen. E tetap berpikir positif, sekaligus mengasah kemampuan yang dimiliki dalam pertandingan-pertandingan yang dijalannya, sehingga diduga bahwa E memiliki optimisme yang tinggi karena E memperoleh dukungan sosial yang tinggi dari orangtuanya yang sering menanyakan kabarnya melalui telepon. Dukungan sosial yang didapatkan oleh E merupakan aspek *emotional or esteem support* yaitu berupa perhatian yang diperoleh dari orangtuanya melalui telepon.

Sama halnya seperti hasil wawancara dengan S, laki-laki (12 tahun).

Saya pindahan dari Surabaya, saya pindah ke Jakarta semenjak saya terpilih untuk masuk akademi. Usia saya masih 12 tahun, tetapi orangtua saya mengizinkan saya untuk ikut akademi karena mereka bilang saya kalo saya mungkin memang bakatnya di *game online*. Mereka dulu juga banyak kasih saya item buat *upgrade* komputer di rumah. Jadi, sekarang saya tinggal di dorm, orangtua tetap di Surabaya, tapi kadang-kadang datang untuk jenguk. Main *game online* kan seru banget tuh, yaaa kadang kalah juga sih,

hahahahaha, tapi ya okelah, pasti ada kalah sekali-sekali, tapi saya sering menangnya juga, ga pernah masalahin kalah-kalahnya, itu mah emang pas lagi turun aja, besok-besoknya juga pasti menang lagi.” (Wawancara pribadi, 13 November 2018)

Berdasarkan hasil wawancara dengan S, S diduga memiliki optimisme yang tinggi karena S selalu memiliki keyakinan akan menang ketika melakukan pertandingan meskipun S pernah mengalami kekalahan. S diduga memiliki aspek *permanence* pada optimisme yang merupakan sikap seseorang yang percaya bahwa hal buruk tidaklah permanen. S memiliki keyakinan tersebut disebabkan karena S memperoleh dukungan sosial yang tinggi dari orangtuanya untuk mengikuti akademi *game online* di Jakarta dan tinggal di *dorm* sebagai pilihannya. Orangtua S juga mendukung bakat S dengan membelikan perangkat-perangkat yang menunjang untuk digunakan oleh S. S mendapatkan dukungan sosial pada aspek *tangible or instrumental support*, yaitu dukungan berupa perangkat-perangkat yang menunjang kegiatan S.

Begitu pula dengan hasil wawancara terhadap C, laki-laki (19 tahun).

Aku tadinya di Jogja, main game dari SMP, sekarang udah masuk tim di Jakarta, jadi tinggal di *dorm* bareng anggota lainnya. Di Jogja juga ngerantau, jadi memang lama tidak tinggal sama orangtua. Orangtua tau aku ke Jakarta untuk masuk tim atlet *e-sports* profesional, mereka awalnya ga kasih karena mereka pikir cuma buang-buang waktu aja, aku jelasin sih, kayaknya mereka udah ngerti, jadi aku tetep berangkat ke *dorm* di Jakarta, hehehe. Aku kalo main banyak menangnya daripada kalah sih *so far*, tiap kalah palingan aku latihan aja, ga pernah ngerasa gimana-gimana atau *down* gitu sih. (Wawancara pribadi, 13 November 2018)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diduga bahwa C juga memiliki optimisme yang tinggi dan usaha yang kuat meskipun pada awalnya C tidak disetujui oleh orangtuanya. C memiliki aspek optimisme *permanence*. C tidak mudah menyerah ketika mengalami kekalahan dalam bertanding, C akan tetap berlatih setelah kalah bertanding. Dengan pembuktian dari C, C mendapatkan dukungan sosial pada aspek *emotional*, orangtuanya akhirnya mendukung usaha yang C miliki.

Begitu pula dengan hasil wawancara dengan F, laki-laki (15 tahun).

Gue emang udah lama main disini dan sekarang bisa masuk tim disini juga sekalian tinggal di *dorm* sama anak-anak yang lain. Ortu gue udah lama tau



gue maen *game online*, mereka asik-asik aja, kadang juga beliin barang komputer buat *upgrade*. Beberapa tahun lalu mereka juga sering anter gue ke tempat pertandingan, pada kenal juga sama temen-temen. Ortu gue lumayan seru sih, mereka bilang asalkan nilai disekolah masih bagus, mereka *fine-fine* aja. Ortu sering datang jengukin di dorm, seminggu 1-2 kali mereka datang kesini. Itu bikin gue semangat sih tiap latihan dan tanding, kalo kalah juga gue ceritanya sama ortu, mereka yang nyemangatin gue terus. (Wawancara pribadi, 13 November 2018)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, F diduga mendapatkan dukungan dari orangtuanya pada aspek *tangible or instrumental support* dan *companionship support*. Orangtuanya membelikan perlengkapan komputer dan menyetujui F untuk tinggal di *dorm* atlet *e-sports* profesional dan sering datang untuk menjenguk F. F merasa orangtuanya menyemangatinnya, hal itu yang membuat F merasa optimis dan semangat setiap latihan dan bertanding, serta tidak mudah menyerah ketika mengalami kekalahan seperti aspek *permanence* dalam optimisme.

Tidak sejalan dengan hasil wawancara terhadap A, laki-laki (18 tahun) seperti berikut.

Saya pindah dari Bogor ke Jakarta Barat untuk menjadi atlet *e-sports*. Tinggalnya disini, di dorm. Mama Papa gak setuju saya pindah, tapi mereka tetap saya infokan tempat tinggal saya yang sekarang ini. Saya kadang coba *chat* mereka untuk tanyain kabar, tapi mereka cuma balas seadanya dan gak pernah nanyain kabar saya. Kalau ada pertandingan kadang saya menang kadang juga kalah, ya separo-separo deh persentasenya. Sedih juga sih, kalau ada apa-apa gak bisa cerita ke siapa-siapa, paling cuma ngobrol sama anak-anak di dorm aja, itu juga kalau sempat karena waktu kita padet untuk latihan. Kalau pas menang biasa pergi makan-makan sama anak-anak tim, kalo kalah ya saya mendingan pulang aja, tidur, males ngapa-ngapain. Tapi saya ikut pertandingan-pertandingan lagi karena memang diwajibkan, jadi ga bisa nawar juga, sebenarnya sih kadang masih ngerasa ogah main karena sebelumnya abis kalah. Kayaknya ada kemungkinan bakal dipulangin deh kalo saya kebanyakan kalah terus. (Wawancara pribadi, 13 November 2018)

Berdasarkan wawancara di atas, A diduga tidak mendapatkan dukungan sosial dari orangtuanya. Orangtua A tidak pernah menanyakan kabar A selama A tinggal di dorm yang membuat A merasa tidak dipedulikan, lebih memilih untuk tidur, bermalas-malasan, dan A merasa bahwa pertandingan yang dilakukan hanya sekedar kewajiban saja.

Berdasarkan hasil dari beberapa wawancara diatas, dapat disimpulkan sementara bahwa diduga subyek E, S, C, dan F adalah subyek yang memperoleh dukungan sosial yang tinggi. Dukungan yang didapatkan antara lain adalah bantuan saat mengalami kesulitan baik berupa materi dan immaterial, yang membuat atlet *e-sports* remaja tersebut merasa dicintai, dihargai, sehingga membuat mereka semangat dan yakin untuk tetap bertanding meskipun telah mengalami kegagalan atau kekalahan pada pertandingan-pertandingan sebelumnya sehingga membentuk optimisme yang tinggi. Sedangkan pada subyek A diduga memiliki dukungan sosial yang rendah karena orangtuanya tidak memberikan izin pada A untuk menjadi atlet *e-sports*, dan tidak pernah menanyakan keadaan A yang tinggal di Jakarta. Hal itu membuat A bermalas-malasan ketika mengalami kegagalan, memilih untuk tidur saja setelah kalah bertanding, dan merasa bahwa pertandingan hanyalah sebuah kewajiban. Dari keseluruhan hasil wawancara, maka dapat dilihat bahwa atlet *e-sport* yang memperoleh dukungan sosial dari orang sekitarnya seperti memperoleh izin menjadi atlet *e-sport*, memperoleh perhatian, ada orang yang menanyakan kabarnya, didukung dan diberikan semangat saat menghadapi kegagalan akan membentuk optimisme yang tinggi.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai *Hubungan Dukungan sosial dengan Kepercayaan Diri Atlet Cabang Olahraga Taekwondo dalam Berprestasi (Studi pada Atlet Taekwondo Club BJTC, Kabupaten Tangerang)* (Sakti & Rozali, 2015), menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara dukungan sosial dengan kepercayaan diri pada atlet klub BJTC. Pada penelitian *Hubungan Dukungan Sosial dengan Optimisme Masa Depan Warga Binaan Perempuan di Lembaga Perasyarakatan Tanjung Gusta Medan* (Milala, 2018), menunjukkan bahwa tidak ada hubungan positif antara dukungan sosial dengan optimisme pada warga binaan perempuan di Lembaga Perasyarakatan Tanjung Gusta Medan. Banyaknya dukungan sosial yang diterima tidak mampu untuk meningkatkan optimisme masa depan pada warga binaan perempuan dalam penelitian ini.

Dari permasalahan yang diuraikan diatas dan didukung oleh penelitian yang telah ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dukungan sosial dengan optimisme pada atlet *e-sports* remaja.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Atlet *e-sports* remaja adalah remaja yang menekuni *e-sport* dan menjadikannya sebuah profesi. Sebagai atlet *e-sports* remaja, mereka memiliki kewajiban untuk melakukan pelatihan di *dorm* tempat mereka tinggal, seperti latihan fisik atau olahraga, latihan bertanding dan juga melakukan pertandingan-pertandingan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Pada pertandingan-pertandingan yang dilakukan atlet *e-sports* remaja tersebut tidak selalu menang, ada saatnya mereka akan mengalami kekalahan. Saat mengalami kekalahan, tidak semua dari

atlet *e-sports* remaja bisa menghadapinya dengan baik. Ada atlet *e-sports* remaja yang tetap semangat untuk berlatih, bisa menerima kekalahan, dan mudah bangkit ketika mengalami kekalahan. Namun, ada juga atlet *e-sports* remaja yang menjadi malas latihan, hanya menganggap pertandingan sebagai suatu kewajiban saja, dan tidak mau menerima masukan ketika menghadapi kekalahan.

Salah satu yang dapat membantu atlet *e-sports* remaja tersebut agar dapat bertahan dan semangat mengikuti tuntutan serta tanggung jawab diperlukan adanya dukungan sosial. Saat atlet *e-sports* remaja memperoleh dukungan sosial maka diharapkan atlet *e-sports* remaja akan merasa dicintai, dihargai dan dipedulikan karena adanya bantuan dari orang-orang disekitar. Bantuan yang diberikan berupa perhatian dari teman, orangtua, dan *coach* saat mengalami kesulitan, memiliki orang yang mau membantu baik berupa materi dan immaterial yang diduga akan membuat remaja atlet *e-sports* tersebut tidak mudah frustrasi, tidak mudah menyerah, menganggap kegagalan sebagai suatu tantangan, dan cepat bangkit kembali dari kekalahan yang dihadapi.

Sedangkan atlet *e-sports* remaja yang diduga memiliki optimisme yang rendah adalah atlet *e-sports* remaja yang menganggap kekalahan yang dialami sebagai suatu masalah, tidak mampu menerima kekalahan, menganggap pertandingan sebagai suatu tekanan, dan menyalahkan orang lain atas kekalahan yang terjadi yang diduga karena atlet *e-sports* remaja tersebut memperoleh dukungan sosial yang rendah. Artinya, atlet *e-sports* remaja tersebut tidak memperoleh perhatian dari orang sekitarnya, tidak memiliki teman saat menghadapi kesulitan, merasa sendiri pada saat mengalami kegagalan, sehingga remaja tersebut menjadi mudah frustrasi, merasa terabaikan oleh lingkungannya, dan menganggap kekalahan sebagai sesuatu yang buruk.

Dari uraian permasalahan di atas, maka identifikasi dari permasalahan ini adalah apakah ada hubungan antara dukungan sosial dengan optimisme atlet *e-sports* usia remaja.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat hubungan dukungan sosial dan optimisme pada atlet *e-sports* usia remaja.

#### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

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

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang studi psikologi, terutama dalam kajian dukungan sosial dan optimisme.

## **2. Manfaat Praktis**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu atau dijadikan salah satu solusi bagi individu yang memiliki permasalahan yang sama dengan subyek penelitian.