

ANALISIS HIRARKI KEBUTUHAN MASLOW DAN ORIENTASI MASA DEPAN GAMER DEWASA AWAL

Fa'izatunnisa Aulia¹

Abstract

This study aims to find out how the analysis of Maslow's hierarchy of needs and future orientation in early adult gamers. The research method used is qualitative with a phenomenology approach. Respondents of this study were taken by purposive sampling with data collection methods using observation and in-depth interviews with the four subjects. Results showed that the four subjects described Maslow's hierarchy of needs and different future orientations. In the first subject AN, can actualize themselves as female gamers, can develop their abilities, so AN subjects have a clear picture of future orientation, one of which is to become professional gamers go international. The second subject of HB is fulfilled in terms of security needs as early adult gamers, so that HB subjects have a description of future orientation in the appropriate field of work in their fields. The third subject of FI was fulfilled on taste needs valued as gamers, the subject did not get support from both parents, so FI subjects had a picture of future orientation that was not directed. In the fourth ER subject, it is sufficient for the security needs as early adult gamers, so that the ER subject has a picture of future orientation in the field of work in accordance with their fields.

Keywords : *Maslow's hierarchy of needs, future orientation, early adult gamers*

Pendahuluan

Dilansir APJJI atau Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2017) telah menerbitkan data statistik penggunaan internet terbanyak adalah usia dewasa awal. Permasalahan yang terjadi pada usia dewasa awal dengan perkembangan era globalisasi ini salah satunya adalah kecanduan *game*. Pemain *game* atau sering disebut *gamer* masih dipandang negatif oleh masyarakat umum. seiring dengan berjalannya waktu, *game online* mengalami kemajuan, segi jumlah pemainnya yang semakin banyak, profesionalisme yang ditawarkan dan menjadikan *game online* sebagai ladang pekerjaan utama.

survei Indahtiningrum (2013) tentang manfaat yang didapatkan seseorang ketika bermain *video game* adalah dari 17 mahasiswa terdapat 12 mahasiswa yang mendapatkan manfaat untuk menghilangkan stress atau masalah-masalah untuk sementara waktu sehingga mereka mendapatkan rasa senang serta mengisi waktu luang atau kejenuhan. Dari kasus tersebut kebutuhan dasar manusia memegang

¹ Mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: faizatunnisaaulia16@gmail.com

peranan penting dalam hidup manusia. Kebutuhan adalah substansi sekuler (menyangkut hal-hal *non* religius), motif fisiologis dan psikologis yang harus dipenuhi atau dipuaskan oleh organisme atau manusia supaya mereka bisa sehat sejahtera dan mampu melakukan fungsinya (Chaplin, 2006).

Menurut Maslow (2017), manusia akan senantiasa memenuhi kebutuhan dasarnya secara berjenjang mulai dari kebutuhan yang bersifat fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa memiliki-dimiliki dan cinta, kebutuhan akan penghargaan, hingga kebutuhan akan aktualisasi diri. Hirarki kebutuhan Maslow salah satu motivasi untuk menetapkan tujuan masa depan. Beberapa proses yang membuat seseorang dapat merencanakan masa depan, menetapkan tujuan dan mengevaluasi rencana tersebut apakah masih layak diberlakukan atau diganti. Motivasi merupakan sesuatu yang menjadi minat individu di masa depan. Pengetahuan tentang masa depan memiliki peran penting dalam pembentukan ekspektasi masa depan individu (Nurmi, 2004).

Sadardjoen (2008) mendefinisikan orientasi masa depan adalah upayaantisipasi terhadap harapan masa depan yang menjanjikan. Orientasi masa depan dalam diri seseorang terbentuk melalui 3 aspek (Nurmi, 2004) yakni motivasi, perencanaan, dan evaluasi. Berdasarkan uraian mengenai teori hirarki kebutuhan Maslow dan orientasi masa depan pada *gamer* dewasa awal, maka teori kebutuhan ini dipilih untuk menggambarkan tingkah laku *gamer* dewasa awal yang berupaya memenuhi dan mengekspresikan potensi yang dimilikinya serta dinamika psikologis pada *gamer*.

TINJAUAN PUSTAKA

Gamer dewasa awal

Gamer dewasa awal adalah seseorang yang kisaran umur antara 17 sampai 45 tahun serta sebagai pelaku yang bermain *video game*, lebih dari dua jam per hari atau lebih dari 14 jam dalam seminggu dan sangat mempelajari dari suatu permainan *video game* tersebut, seperti teknik dan cara bermain yang bermain interaktif

Teori hirarki kebutuhan Maslow

Menurut Maslow tingkah laku manusia lebih ditentukan oleh kecenderungan individu untuk mencapai tujuan agar kehidupan si individu lebih berbahagia dan sekaligus memuaskan. Maslow (2017) menyatakan bahwa setiap manusia adalah satu kepribadian secara keseluruhan yang integral, khas, dan terorganisasi, yang menunjukkan eksistensi manusia memiliki kebebasan untuk memilih tindakan, menentukan sendiri nasib atau wujud dari keberadaannya, serta bertanggung jawab atas pilihan dan keberadaannya itu. Maslow (2017) menyampaikan teorinya tentang kebutuhan betingkat yang tersusun yaitu :

1. Kebutuhan dasar fisiologis

Kebutuhan fisiologis adalah sekumpulan kebutuhan dasar yang paling mendesak pemenuhannya karena terkait dengan kelangsungan hidup manusia,

kebutuhan yang pemenuhannya tidak mungkin ditunda. Adapun kebutuhan-kebutuhan dasar fisiologis yang dimaksud antara lain kebutuhan makanan dan minuman, pakaian, istirahat, seks, dan tempat tinggal.

2. *Kebutuhan rasa aman*

Kebutuhan-kebutuhan akan rasa aman ini di antaranya adalah rasa aman fisik, stabilitas, ketergantungan, perlindungan dan kebebasan dari daya-daya yang mengancam seperti penyakit, takut, cemas, bahaya, kerusakan dan bencana alam.

3. *Kebutuhan cinta dan memiliki*

Kebutuhan-kebutuhan ini meliputi dorongan untuk bersahabat, keinginan memiliki pasangan dan keturunan, kebutuhan untuk dekat pada keluarga dan kebutuhan antar pribadi seperti kebutuhan untuk memberi dan menerima cinta.

4. *Kebutuhan harga diri*

Maslow menemukan bahwa setiap orang memiliki dua kategori mengenai kebutuhan penghargaan, yaitu kebutuhan yang lebih rendah dan lebih tinggi. Kebutuhan yang rendah adalah kebutuhan untuk menghormati orang lain, kebutuhan akan status, ketenaran, kemuliaan, pengakuan, perhatian, reputasi, apresiasi, martabat, bahkan penghargaan dari orang lain. Kebutuhan yang tinggi adalah kebutuhan akan penghormatan atau penghargaan dari diri sendiri, termasuk perasaan, keyakinan, kompetensi, prestasi, penguasaan, kemandirian dan kebebasan.

5. *Kebutuhan aktualisasi diri*

Kebutuhan aktualisasi diri adalah kebutuhan yang tidak melibatkan keseimbangan, tetapi melibatkan keinginan yang terus menerus untuk memenuhi potensi. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan yang mendorong individu untuk mengungkapkan diri atau aktualisasi diri.

Orientasi masa depan

Chaplin (2008) menganggap bahwa orientasi masa depan sebagai suatu fenomena kognitif-motivasi yang kompleks, orientasi masa depan berkaitan erat dengan skema kognitif, yaitu suatu organisasi perceptual dari pengalaman masa lalu beserta kaitannya dengan pengalaman masa kini dan masa yang akan datang. Orientasi masa depan merupakan fenomena yang luas yang berhubungan dengan bagaimana seseorang berpikir dan bertindak menuju masa depan yang dapat digambarkan dalam proses pembentukan orientasi masa depan, secara umum dibagi menjadi tiga tahap; tahap motivasi, perencanaan, dan evaluasi.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif penelitian yang digunakan penelitian ini adalah fenomenologi. Sampel dalam penelitian ini adalah *gamer* dewasa awal sebanyak 4 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumen.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subjek AN (24 Tahun, lama bermain 12 tahun)

Subjek AN sebagai *gamer* perempuan usia dewasa awal. AN dapat memenuhi kebutuhan dasar fisiologis seperti makan, minum, memiliki tempat tinggal, istirahat dan tidur. untuk menjaga kondisi tubuh ketika sedang bermain *game*. ketika sedang bermain AN tidak merasa terlalu lelah dan capek melainkan menjadi semakin semangat dalam bermain. Salah satu faktor dari perilaku makan sehat adalah pemikiran individu. Saat seseorang berpikir bahwa dirinya butuh untuk mengatur perilaku makan agar terus berada dalam kondisi sehat, maka perilaku itulah yang akan dimunculkan (Ogden, 2010). Pada kebutuhan rasa aman, subjek AN dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari, mendapatkan pendapatan dari bermain *game* dan terjamin keamanan secara fisik pada saat bermain. Subjek AN tidak memiliki pasangan, namun memiliki sebuah kelompok bermain dan berkontribusi, memiliki hubungan baik dan tentunya erat kaitannya dengan perasaan saling menghargai, menghormati, saling mempercayai dan mampu meningkatkan kemampuan AN dalam bermain *game*. Hal ini terkait pada kebutuhan rasa cinta dan memiliki.

Selanjutnya kebutuhan harga diri subjek AN bukan hanya mendapatkan penghargaan dari orang lain melainkan dapat menghargai diri sendiri dan bangga terhadap kemampuan yang ia miliki. dimilikinya tetapi AN memiliki kebebasan untuk melakukan apa yang ia sukai. Maslow (dalam Purnama dan Eko, 2013) mengatakan bahwa setiap orang memiliki dua kategori kebutuhan penghargaan, yakni harga diri yang meliputi kebutuhan akan kepercayaan diri, kompetensi. Dengan demikian, mendorong AN sebagai *gamer* perempuan untuk menunjukkan potensi yang dimilikinya setelah kebutuhan-kebutuhan lainnya terpenuhi yakni mengaktualisasikan diri. Hal ini berkaitan dengan orientasi masa depan, perencanaan di masa depan, AN memiliki impian untuk sukses, sukses pada bidang pendidikan dapat menyelesaikan kuliah dengan nilai yang baik, melatih kemampuan agar dapat *go internasional* dalam bidang *gamer*, merintis usaha, dan menikah.

Subjek HB (21 Tahun, Lama bermain 10 tahun)

Subjek HB memiliki aktivitas bermain kurang lebih selama 10 tahun. Dalam pemenuhan kebutuhan dasar fisiologi, bermain *game* membuat kondisi tubuh HB membaik dan menghilangkan stress ketika sedang sakit. Pada kebutuhan selanjutnya HB yakni kebutuhan rasa aman, sebagai *gamer* rasa aman dalam bermain *game* sangat dibutuhkan, saat bermain *game* subjek akan bertemu dengan beberapa lawan, membutuhkan sebuah keteraturan dalam bermain *game*. Selain itu HB mendapatakn penghasilan dalam bermain *game* namun tidak menjamin kebutuhannya sehari-hari.

Pada pemenuhan kebutuhan rasa cinta dan memiliki, HB tidak memiliki pasangan hanya saja dalam pemenuhan kebutuhan tersebut HB mendapatkan kelompok *game* yang selalu memberikan dukungan. Selanjutnya kebutuhan harga

diri dan aktualisasi diri, orangtua HB tidak mendukung aktivitas ia sebagai *gamer* dan membuat HB tidak dapat mengaktualisasikan diri potensi yang dimiliki. Hal ini berkaitan pada orientasi masa depan HB yakni menjadi *gamer* untuk masa depan tidak menjamin kebutuhan-kebutuhan jangka panjang seperti mendapatkan penghasilan yang sesuai, menjadi manusia normal lainnya yakni bekerja serta membangun keluarga, dan mengikuti saran dari ibu HB yang tidak bisa menerima keputusan dirinya menjadi seorang *gamer*.

Subjek FI (22 Tahun, Lama bermain 10 tahun)

Subjek FI memiliki aktivitas bermain kurang lebih selama 10 tahun. FI menyelesaikan permainan terlebih dahulu sebelum memenuhi kebutuhan dasar fisiologis. Pada kebutuhan rasa aman, selain mendapatkan keteraturan pada saat bermain *game* FI juga mendapatkan penghasilan dari bermain *game* untuk memenuhi kebutuhan FI sehari-hari. Hal ini terkait pada penelitian Ghaybiyyah (2017) terdapat dinamika kesejahteraan psikologis yang mengacu pada perubahan dalam fisik, psikologis, finansial, spiritual, sosial dan kognitif.

FI tidak memiliki hubungan yang serius dengan lawan jenis, memprioritaskan untuk bermain *game*. Potensi yang dimiliki FI membuat FI percaya diri dengan segala kemampuan yang dimiliki, diakui oleh orang lain serta mendapatkan beberapa prestasi ketika mengikuti turnamen yang ada. Namun subjek belum dapat mengaktualisasikan diri karena belum totalitas dalam bermain *game*. Hal ini berkaitan dengan orientasi masa depan subjek yakni menjadi *professional gamer*, FI mengetahui perencanaan yang tepay serta mengetahui bagaimana merealisasikan rencana yang dimiliki.

Subjek ER (24 Tahun, Lama bermain 16 tahun)

Subjek ER memiliki aktivitas bermain kurang lebih selama 12 tahun. ER meluangkan waktu untuk memenuhi kebutuhan dasar saat bermain, subjek dapat tidur semalaman hanya untuk bermain *game*. Pada kebutuhan rasa aman selain dapat menjaga keamanan diri sendiri ER mendapatkan penghasilan dalam bermain *game*. Selanjutnya ER dalam memenuhi kebutuhan rasa cinta dan memiliki ER mendapatkan dukungan dari kedua orang tua serta sahabat, namun subjek memprioritaskan *game* terlebih dahulu daripada menjalin hubungan dengan lawan jenis. Tingkat kebutuhan ini juga termasuk dalam kelompok kebutuhan hubungan (*relatedness needs*) dalam teori ERG Alderfer (Purnama, 2013), dimana kelompok kebutuhan ini mendorong individu untuk membagi pikiran dan perasaan dengan orang lain dan membiarkan orang lain menikmati hal yang sama dengan apa yang dirasakan oleh individu tersebut.

Kemampuan dalam bermain *game* diakui oleh kelompok *gamer* lainnya serta beberapa prestasi yang ia peroleh dari turnamen yang diselenggarakan. ER belum dapat mengembangkan potensi yang ia miliki sehingga tidak dapat mengaktualisasikan diri. Hal ini berkaitan pada orientasi masa depan subjek, belum sepenuhnya tercukupi kebutuhan rasa aman yang berkaitan pada gambaran

orientasi masa depan ER, yakni tuntutan untuk menyelesaikan tugas akhir dimana ER berstatus mahasiswa akhir serta mendapatkan surat peringatan dari kedua orang tua jika tidak menyelesaikan tugas akhir akan mendeportasikan subjek ke kampung halaman. sehingga orientasi masa depan ER adalah tidak menjadi *gamer professional* melainkan mendapatkan pekerjaan sesuai dengan jurusan yang sedang dijalani oleh subjek ER, selain itu tidak dapat berkembangnya kemampuan ER jika masih berada di Kota ia sendiri.

Kesimpulan

1. Gambaran hirarki kebutuhan Maslow pada subjek AN sebagai *gamer* perempuan usia dewasa yakni dapat mengaktualisasikan diri, mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga subjek AN memiliki gambaran orientasi masa depan yang jelas pada pekerjaan yakni sebagai *professional gamer*, menyelesaikan pendidikan dan pernikahan.
2. Gambaran hirarki kebutuhan Maslow pada subjek HB sebagai *game* laki-laki usia dewasa belum tercukupi pada kebutuhan rasa aman, subjek menyadari menjadi *gamer* tidak memenuhi kebutuhan hidup jangka panjang sehingga subjek HB memiliki gambaran orientasi masa depan yang jelas pada pekerjaan yakni bekerja sesuai dengan bidangnya.
3. Gambaran hirarki kebutuhan Maslow pada subjek FI sebagai *gamer* laki-laki usia dewasa awal belum terpenuhinya kebutuhan aktualisasi diri, FI belum totalitas dalam mengembangkan potensi yang berkaitan pada orientasi masa depan dengan perencanaan yang berbeda, yakni jika belum bisa menjadi seorang *professional gamer* dalam bidang pekerjaan menjadikan suatu pencapaian yang dapat dibanggakan kepada kedua orang tua FI dan kembali dalam bidang pendidikan, untuk mendaftarkan kuliah dengan jurusan yang diinginkan.
4. Gambaran hirarki kebutuhan Maslow pada subjek ER sebagai *gamer* laki-laki usia dewasa sepenuhnya tercukupi kebutuhan rasa aman yang berkaitan pada gambaran orientasi masa depan ER, tidak menjadi *professional gamer* melainkan mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya dan menjalani hubungan serius untuk menikah.
5. Keempat subjek dalam penelitian ini memiliki kesadaran akan orientasi masa depan dan dalam pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar terhadap teori hirarki kebutuhan Maslow. Namun, tidak semua manusia memenuhi kebutuhannya utuh berurutan secara berjenjang, beberapa *gamer* dewasa awal mampu memuaskan sebagian besar kebutuhan-kebutuhan dasar mereka meski belum secara penuh sehingga kebutuhan *gamer* dewasa awal bersifat relative maka profil *gamer* yang terbentuk pun belum tentu sama.

Saran

1. Bagi para *gamer* diharapkan untuk memperhatikan kebutuhan-kebutuhan dasar agar dapat bergerak untuk mengaktualisasikan diri dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Karena setiap manusia memiliki

kekuatan untuk memilih tindakan, menentukan nasib atau wujud keberadaan serta bertanggung jawab atas pilihan pilihan dan keberadannya.

2. Bagi *gamer* diharapkan untuk dapat mengetahui sedini mungkin apa yang menjadi orientasinya di masa depan dan dapat memotivasinya dirinya sendiri untuk mendapatkan apa yang menjadi orientasinya tersebut.
3. Bagi *gamer* diharapkan dapat menggali dan menggunakan seluruh kemampuan yang dimiliki untuk mencapai tujuan masa depan dengan meningkatkan aktualisasi diri dan mengembangkan kemampuan berdasarkan pengalaman atas keberhasilan yang diperoleh dari turnamen *game* yang diikuti.
4. Bagi keluarga agar dapat memberikan perhatian, dukungan, dan lebih memantau perilaku dan kegiatan anak. Memberikan nasehat dan juga pengawasan atas kebebasan dan kepercayaan yang diberikan kepada anak.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dan ingin meneliti topik yang sama, dapat lebih memperkaya penelitian mengenai kebutuhan-kebutuhan dasar bagi para *gamer* dewasa awal dengan analisis teori lainnya. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan penelitian yang melibatkan variabel lain, seperti identitas diri para *gamer*, konsep diri pada *gamer*, perspektif psikologi humanistik Abraham Maslow dalam meninjau motif *gamer* secara rinci

Daftar Pustaka

- Abraham H. Maslow. 2017. *Motivation and Personality*. Jakarta : Rajawali.
- Bryant,R. 2001. What Kind of Space in Cyberspace ?. *An Internet Journal of Philosophy*. 5(1): 138-155.
- Cambridge Dictionary. [Online]. Tersedia di :
<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamer>.
- Chaplin, J.P. 2008. *Kamus lengkap Psikologi*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Creswell W. John. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hikma, Nur. 2015. "Aspek Psikologis Tokoh Utama dalam Novel Sepatu Dahlan Karya Khrisna Pabichara (Kajian Psikologi Humanistik Abraham Maslow)". *Jurnal Humanika*. 3 (15) : 47-52.
- Indahtiningrum, Fitriana. (2013). "Hubungan antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya* 2 (1) : 76-84.
- Ghaybiyyah, Faatihatul. 2017. *Dinamika Psychological Well-Being (Kesejahteraan Psikologis) Guru Honorer SD Negeri 02 Tiudah, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung [Skripsi]*. Malang (ID): UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sadarjoen, S.S. 2008. *Standar pelayanan psikologis klinis (SPPK)*. Himpunan Psikologi Indonesia.