

Studi Deskriptif Decision Making Competence pada Mahasiswa Pemain Game Tom Clancy's: Rainbow Six Siege di Komunitas X

Descriptive Decision Making Competence Study on Tom Clancy's: Rainbow Six Siege Student Players in Community X

¹Muhammad Iqbal Mirza Ratman, ²Endah Nawangsih

1,2Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung,

Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

email: iqbalmrz15@gmail.com, 2

Abstract. Students are required to be able to make decisions correctly, so they do not harm themselves. There are students in Community X who often make irrational decisions in dealing with the problem. This illustrates that the decisions made by these students are not appropriate in solving the problem. Students who do not fulfill their responsibilities are mostly Tom Clancy's: Rainbow Six Siege player. In playing Tom Clancy's: Rainbow Six Siege there are many factors that can help individuals to practice their decision making competence. The sampling technique used is population study sampling technique. Measurements are made by looking at the accuracy and consistency of the decisions made by the subject. The measurement instrument to be used is A-DMC from Parker and Fischhoff's (2005). The results of this study found that most Tom Clancy's: Rainbow Six Siege players have irrational decision making competencies.

Keyword : Decision Making Competence, Tom Clancy's: Rainbow Six Siege, A-DMC

Abstrak. Mahasiswa dituntut untuk bisa mengambil keputusan dengan benar dan tepat sehingga tidak merugikan dirinya sendiri. Terdapat mahasiswa di Komunitas X yang sering kali membuat keputusan yang tidak rasional dalam menghadapi masalahnya. Hal tersebut menggambarkan bahwa keputusan yang dibuat oleh mahasiswa ini kurang tepat dalam menyelesaikan permasalahannya. Mahasiswa yang tidak memenuhi tanggung jawabnya sebagian besar merupakan pemain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege*. Dalam bermain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege terdapat banyak faktor yang dapat membantu individu untuk melatih decision making competence yang dimiliki. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling studi populasi. Pengukuran dilakukan dengan melihat akurasi dan konsistensi dari keputusan yang dibuat oleh subjek. Instrumen pengukuran yang akan digunakan adalah A-DMC dari Parker and Fischhoff's (2005). Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege memiliki decision making competence yang tidak rasional.

Kata Kunci : Decision Making Competence, Tom Clancy's: Rainbow Six Siege, A-DMC

A. Pendahuluan

Individu dalam hidupnya pasti tidak lepas dari membuat keputusan. Keputusan yang biasanya dibuat oleh individu itu sendiri biasanya sebuah keputusan yang mudah, seperti memilih memakai baju apa, akan makan apa, atau bahkan dihadapkan dengan keputusan yang sulit seperti memilih pasangan hidup. Untuk bisa membuat suatu keputusan, individu tersebut harus melihat kemampuan dirinya sendiri. Individu dalam membuat keputusan tidak melebihi kemampuannya itu sendiri. Mengambil keputusan dilakukan individu itu setiap saat agar bisa mencapai tujuannya.

Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan mengambil keputusan adalah dengan bermain *video game*. Dengan bermain *video game*, secara tidak langsung individu akan berlatih untuk memperhitungkan apa yang akan terjadi. Mereka juga akan menilai setiap pilihan yang mereka miliki untuk menghadapi permasalahan yang ada. Selain itu juga mereka dapat mengukur batasan mengenai kemampuan mereka dalam area-area tertentu. Dengan terus berlatih melalui *video game*, mereka akan dapat mengembangkan *decision making competence* mereka, karena *decision making competence*

merupakan kemampuan yang dapat dikembangkan bukan merupakan kemampuan bawaan.

Namun dengan bermain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* yang merupakan *video game*, mahasiswa di Komunitas X ini tidak menunjukkan adanya perkembangan dalam *decision making competence*. Sehingga perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana *decision making competence skill* pada mahasiswa pemain *Game Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* di Komunitas X?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data empirik mengenai gambaran *decision making competence* pada mahasiswa Pemain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* di Komunitas X.

B. Landasan Teori

Decision making competence atau pengambilan keputusan adalah proses yang dilakukan individu saat memilih beberapa opsi yang opsi dan atribut-atributnya tidak lebih baik dari satu sama lainnya. *Choice* yang dapat disebut opsi merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terdapat proses asesmen dan *judgement*. Dapat disimpulkan bahwa *Choice* merupakan opsi-opsi yang tersedia sedangkan *Decision making competence* adalah proses memilih opsi yang tersedia (Bryony Beresford and Tricia Sloper, 2008: 2). Menurut Robyn M. Dawes (2009), Keputusan adalah respon terhadap situasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *decision making competence* adalah kemampuan menentukan respon dalam menghadapi situasi yang berbeda-beda, dimana terdapat opsi, nilai dan situasi yang membuat *outcome* akan menjadi berbeda.

Menurut Parker and Fischhoff's (2005) ada 4 set kemampuan penting yang harus dipertimbangkan dalam menilai *decision making competence* seorang individu (Edwards,

1954; Raiffa, 1968).

1. *Belief Assessment* (BA). *Belief assessment* berarti mengikutsertakan *judgment* yang dibuat sesuai dengan kemungkinan terhadap *event* yang akan terjadi (Edwards et al., 1963; Fischhoff & Beyth-Marom, 1983).
2. *Value Assessment* (VA). Nilai yang terartikulasi dengan baik akan membantu seseorang menjadi konsisten dalam mengambil keputusan saat menghadapi isu yang sama, meskipun isu terlihat berbeda (Fischhoff, 1991).
3. mengkombinasikan antara kepercayaan dan nilai untuk mengidentifikasi opsi yang disebut *Integration* (INT). Hal ini berarti menggabungkan antara kepercayaan dengan nilai-nilai yang dimiliki secara logis saat mengambil keputusan.
4. memiliki pemahaman secara meta-kognitif mengenai kemampuan yang dimiliki yang disebut *Metacognition* (MC). Ini berarti pemahaman mengenai batas kemampuan diri sendiri menjadi hal penting dalam *decision making competence* yang rasional. Dalam setiap kemampuan, performa dilihat secara akurasi, relatif dengan kriteria eksternal (contoh, apakah *judgment* sesuai dengan estimasi ?), atau dengan konsistensi internal (contoh, apakah preferensi yang dimiliki dalam suatu masalah berlawanan satu dengan yang lainnya) (Dawes & Hastie, 2001; Yates, 1990).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Decision making competence		Jumlah
Rasional	Tidak rasional	
4	16	20

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2018

Dapat dilihat dari tabel diatas, ada 4 subjek yang dapat membuat keputusan dengan rasional dan 16 subjek yang membuat keputusan yang tidak rasional.

	Akurasi	Konsistensi	Proses berpikir yang terjadi saat bermain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege
<i>Belief assessment</i>	X	✓	Proses berpikir yang terjadi saat bermain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege adalah mereka melakukan kegiatan akademik, mereka tidak menyadari, apa yang mereka lakukan saat bermain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege.
<i>Value assessment</i>	X	✓	Ketertarikan yang dilakukan oleh pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege terhadap permainan tersebut.
<i>Integration</i>	X	✓	Integrasi yang dilakukan oleh pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege adalah mereka melakukan kegiatan akademik, mereka tidak menyadari, apa yang mereka lakukan saat bermain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege.
<i>Metacognition</i>	✓	-	Metacognition yang dilakukan oleh pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege adalah mereka melakukan kegiatan akademik, mereka tidak menyadari, apa yang mereka lakukan saat bermain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege.

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2018

Dapat dilihat di tabel diatas, hasil pengukuran yang dilakukan menggunakan A-DMC. *Belief assessment* yang dilakukan oleh pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege sudah konsisten namun belum tepat. *Belief assessment* diukur menggunakan 2 tugas. Tugas yang pertama adalah konsistensi mempersepsikan resiko dan yang kedua adalah mengenali norma sosial. *Value assessment* yang

dilakukan oleh pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege sudah dapat konsisten namun belum tepat. *Value assessment* diukur menggunakan 2 tugas. Tugas yang pertama adalah mengabaikan kerangka pikir yang ada, dan yang kedua adalah mengenali norma sosial. *Integration* yang dilakukan oleh pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege sudah konsisten dan tepat. *Integration* diukur menggunakan 2 tugas. Tugas yang pertama adalah menggunakan aturan dalam mengambil keputusan dan yang kedua adalah mengabaikan kerangka pikir yang ada. *Metacognition* yang dilakukan oleh pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege sudah tepat. *Metacognition* diukur menggunakan satu tugas, yaitu *under/overconfidence*

yang ada pada alternatif solusi dalam membuat keputusan. Meskipun terdapat hal yang positif yaitu subjek sudah dengan konsisten menilai semua alternatif solusi yang dibuat. Pola yang terbentuk pada diri mereka saat bermain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege mempengaruhi kegiatan akademiknya, yang membuat kegiatan akademik mereka menjadi kurang optimal dan timbulnya permasalahan.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Secara keseluruhan, sebagian besar pemain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* di Komunitas X memiliki *decision making competence* yang tidak rasional. Tidak rasional ini memiliki arti bahwa pemain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* belum dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya melalui keputusan yang diambilnya.
2. Terlihat bahwa seluruh set kemampuan yang ada dalam *decision making competence* Para pemain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* di Komunitas X sudah konsisten dalam membuat dugaan dan mengevaluasi peristiwa yang akan terjadi. Juga selalu menduga konsekuensi yang akan di dapatkan dari alternatif solusi yang ada dalam bermain *Game Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* maupun dalam kegiatan akademiknya.
3. Perbedaan atribut dalam bermain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* dan kegiatan akademik, menyebabkan perbedaannya kualitas keputusan yang diambil oleh pemain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege*. Perbedaan atribut tersebut berdasarkan pada kuantitas dan kualitas informasi yang didapatkan oleh mereka. Atribut tersebut digunakan sebagai pertimbangan dengan melihat kelebihan dan kekurangannya.

E. Saran

Saran Teoritis

1. Saran bagi yang tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan, untuk mempertimbangkan melakukan penelitian ini menggunakan studi perbandingan pada mahasiswa pemain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* dan mahasiswa yang bukan merupakan pemain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege*, agar dapat menggambarkan dampak dari bermain *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege* terhadap *decision making competence* menjadi lebih jelas.

Saran Praktis

1. Menjaga konsistensi dalam membuat dugaan dan mengevaluasi kemungkinan. Maksudnya adalah dengan terus menerus melatih kemampuan membuat dugaan mengenai peristiwa yang akan terjadi dan mengevaluasi konsekuensi yang ada dalam menghadapi permasalahan yang ditemui dalam berbagai konteks, seperti pada konteks pendidikan, sosial, individual, dll. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan analisis terhadap suatu situasi, permasalahan dapat berupa permasalahan yang kecil seperti memilih pakaian yang tepat untuk menghadapi situasi hingga permasalahan yang sulit seperti memilih pekerjaan yang sesuai.
2. Lebih mempertimbangkan atribut-atribut yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi. Guna dalam mempertimbangkan atribut tersebut adalah untuk mengambil keputusan yang lebih rasional dalam menghadapi permasalahan. Atribut yang dimaksudkan dapat berupa

banyak hal. Contohnya dalam kegiatan akademik seperti saat akan mengerjakan tugas, atribut didalamnya adalah ketersediaan buku referensi yang mendukung, kesulitan tugas, waktu yang dimiliki untuk mengerjakan tugas dan juga alat yang digunakan dalam mengerjakan tugas.

3. Melatih ketepatan dalam menduga peristiwa apa saja yang akan terjadi yang dalam mengambil keputusan. Hal ini berkaitan dengan keputusan pemain Tom Clancy's: Rainbow Six Siege dalam menunda tugas miliknya. Mereka disarankan untuk melihat hal-hal yang belum pernah mereka pertimbangkan sebelumnya seperti, kemungkinan sakit atau kondisi badan yang tidak mendukung untuk mengerjakan tugas yang dimiliki. Hal ini dapat dilakukan dengan meminta pendapat orang lain mengenai permasalahan yang dihadapi. Dengan meminta pendapat orang lain, akan didapatkannya sudut pandang yang baru mengenai suatu permasalahan.

Daftar Pustaka

- Beresford, B., & Sloper, T. (2008). *Understanding the Dynamics of Decision Making and Choice: A Scoping Study of Key Psychological Theories to Inform The Design and Analysis of the panel Study*. University of York. York.
- Fischhoff, B. (2012). *Judgment And Decision Making (Earthscan Risk In Society)*. Earthscan. New York.
- Harrington, Joseph E. (2009). *Games, Strategies, and Decision Making*. Worth Publishers. New York.
- Hastie, R., & Dawes, R. N. (2009). *Rational Choice In An Uncertain World : The Psychology Of Judgment And Decision Making*
- Nugraha, Ridwan. (2016). Studi Deskriptif Decision Making Competence pada Mahasiswa Pemain DOTA 2 di Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung. Universitas Islam Bandung. Bandung.
- Parker, A. M., & Fischhoff, B. (2005). *Decision-making competence: External validation through an individual-differences approach*. *Journal of Behavioral Decision Making*, 18, 1–27.
- Parker, A. M., & Fischhoff, B. (2007). *Individual Differences in Adult Decision-Making Competence*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92, 938–956.
- Parker, A. M., & Fischhoff, B. (2007). *A-DMC Measure Test*. *Journal of Personality and Social Psychology*. 92, 938-956.
- Parker, A. M., & Fischhoff, B. (2007). *Scoring Key A-DMC Measure Test*. *Journal of Personality and Social Psychology*. 92, 938-956.
- Rochester, University. (2010). *Video games Lead to Faster Decisions that are No Less Accurate*. University of Rochester. New York.
<https://rochester.edu/news/show.php?id=3679>