

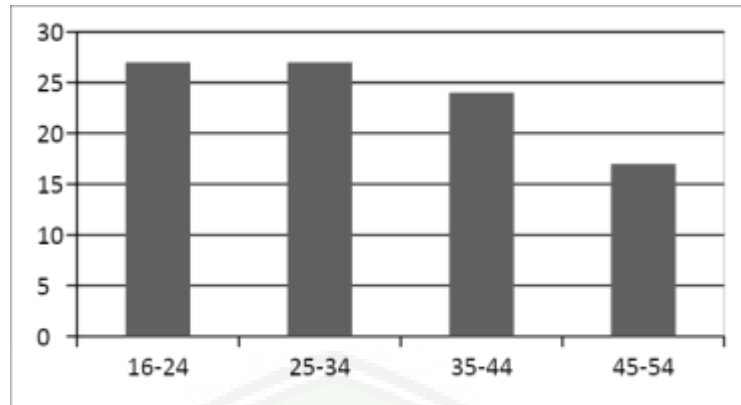
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online menjadi digemari seiring dengan berkembangnya zaman, *game online* menjadi memiliki banyak pilihan permainan untuk dimainkan perkembangan ini tidak luput dari berkembangnya dunia industri teknologi. Kim (dalam Santoso dan Purnomo, 2017) mengungkapkan *game online* adalah permainan dimana banyak orang dapat bermain dengan waktu yang sama melalui jaringan komunikasi internet. Sedangkan Young (dalam Kartini, 2016) berpendapat *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat berbeda dan saling terhubung pada saat waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online. Adapun jumlah pengguna internet dan pengguna *game online* diketahui dari survey.

Survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 menemukan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17 juta jiwa atau 64.8% dari total penduduk Indonesia yang mencapai 264 juta jiwa. (Mutia, 2019). Sedangkan berdasarkan data survey yang dilakukan oleh Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) pada Agustus tahun 2017 tentang *gamer mobile* menunjukkan bahwa terdapat 27 persen pemain yang bermain *game online* dengan rata-rata usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, Sedangkan yang berusia 35-44 tahun mencapai 24 persen, serta yang berusia 45-54 tahun memiliki persentase 17 persen (Maulida, 2020). Data tersebut, tergambar dalam grafik berikut ini:

Gambar 1.1 persentase pemain *game online*



Banyak jenis *game online*, salah satu *game online* yang banyak digemari adalah *Mobile legends*. *Game* ini mulai trend di Indonesia pada tahun 2017. Seiring dengan perkembangan *game online* di Indonesia mulai banyak tumbuh *team-team* *game online* khususnya *Mobile Legends* yang tersebar hampir diseluruh Indonesia. Kegemaran bermain *game online* ini juga disebarluaskan di media sosial, lewat video-video di *youtube* dengan jumlah penonton lebih dari 2,2 juta orang di video yang diunggah pada akun *youtube* milik Jess No Limit, ia memiliki lebih dari 6 juta *subscriber* pada akunya, dan lebih dari 700 video yang diunggah. Seperti yang diungkapkan Wira Operasional Manager Moonton sebagai *Publisher* dan *Developer* dari *Mobile Legends*, saat ini *Mobile Legends* memiliki total 170 juta pengguna aktif perbulannya di seluruh dunia dan indonesia menjadi kontributor terbesar. Di Indonesia sendiri pengguna aktif *Mobile Legends* mencapai 50 juta orang pengguna atau sekitar 29,4 persen dari seluruh total pengguna aktif secara global perbulannya (Alfarizi, 2019). *Mobile Legends* saat ini sudah didownload lebih dari 100 juta kali di *Google Play Store*, permainan ini memiliki rating 7+ pada kontennya, yang berarti terdapat beberapa adegan atau suara yang menakutkan bagi anak-anak dan juga terdapat kekerasan, *Game* ini menjadi sangat terkenal di berbagai kalangan sejak dirilis dua tahun lalu dan juga merambah di hampir seluruh lapisan masyarakat, mulai dari

anak-anak, remaja hingga orang dewasa, laki-laki maupun perempuan. Adapun pada penelitian ini, akan fokus kepada *game online Mobile Legends* yang dilakukan oleh remaja yaitu siswa sekolah SMK. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-undang no.20 th.2003 merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu (Damarjati, 2016).

Pada dasarnya tugas remaja sebagai pelajar adalah belajar, menaati peraturan yang berlangsung di sekolah, menghormati guru serta menjaga nama baik sekolah, namun saat ini anak lebih mementingkan bermain *game online* dibandingkan mengerjakan tugas, *game online* juga dapat menurunkan prestasi belajar pada anak akibatnya nilai menjadi turun karena tugas yang diberikan guru tidak dikerjakan, ada pula anak yang membolos hanya untuk dapat bermain *game online* (Pradana, 2019). Dilansir dari Republika.co.id Sirait ketua komnas perlindungan anak (Komnas PA) mengungkapkan keluhan orang tua terkait dampak game online tercatat cukup tinggi, tercatat pada 2015 ada 111 keluhan yang masuk ke Komnas PA, dan pada 2016 ada 150 keluhan orang tua yang diterima (Ilham, 2016).

Melanjutkan hal tersebut, bermain *game online* memiliki pengaruh baik positif maupun negatif. Adapun pengaruh positif dari bermain *game online* yaitu meningkatkan kerja otak karena bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan mereka juga dituntut untuk mencari celah yang mungkin dapat dilewati dan memonitor jalannya permainan. Bermain *game online* juga mengajarkan sportivitas, secara tidak langsung bermain *game online* telah menanamkan nilai-nilai sportivitas dalam diri mereka, seperti mematuhi peraturan permainan yang telah ada. Mengasah kemampuan multitasking juga merupakan dampak positif yang timbul karena kesiapan dalam bermain membutuhkan skill yang baik, seseorang juga perlu konsentrasi yang penuh agar mata dan tangan dapat selaras. Serta yang paling terlihat adalah melatih kerja tim, dalam bermain *game online* kita tidak hanya

bermain sendiri melainkan juga bermain bersama tim, dalam tim kita memerlukan komunikasi yang baik antar pemain, kerja salam dalam tim menjadi hal yang sangat dibutuhkan dalam permainan *game online* untuk mencapai kemenangan (Solopos, 2018).

Namun demikian, pada penelitian ini akan lebih melihat akan dampak negatif dari bermain *game online*, yaitu remaja atau siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu untuk bermain *game online*, mencuri waktu pelajaran mereka untuk bermain *game online*, pola makan terganggu, emosional juga akan terganggu akibat *game online*, cenderung akan bolos sekolah demi *game* kesayangan mereka (Masha & Candra, 2016). Bermain *game online* dapat menimbulkan efek ketagihan, membuat orang terisolir dari kehidupan sekitarnya, membuat orang menjadi malas, mengganggu kesehatan, menimbulkan masalah psikologi dan kurang tidur (Sholikhah, 2019). Danur wind (2016) seorang konsultan holistik mengungkapkan bahwa terdapat dampak negatif *game online* bagi kesehatan diantaranya, penurunan konsentrasi belajar, mengganggu fungsi daya ingat, penyusutan otak, dan gangguan sirkulasi seperti pusing kepala, migrain atau vertigo, mata merah dan berair, dan dapat membuat mata menjadi minus, plus atau silinder. Selain itu ia juga mengungkapkan terdapat gangguan psikologis yang dapat dirasakan pemain seperti mudah cemas, frustrasi, sulit diatur, kesulitan mengontrol emosi, insomnia, dan menjadi cenderung agresif.

Selain itu, dilansir melalui Liputan 6 (2012) Novita Tandry seorang psikolog mengungkapkan jika seorang anak sudah ketagihan *game online*, apapun dapat dilakukan seperti, membolos sekolah, mengambil uang spp, mengambil uang teman, dan lain-lain, remaja yang sudah ketagihan bermain *game online* akan mudah emosional, berperilaku lebih agresif dan mudah marah. Selain itu siswa laki-laki yang sering bermain *game online* bertemakan kekerasan dalam waktu yang panjang dapat mengalami perubahan aktivitas pada otak yang berkorelasi dengan perilaku agresif. Hasil penelitian ini

menunjukkan keterkaitan antara paparan games tentang kekerasan dan perilaku agresif pada anak (Anna, 2010).

Selanjutnya, dr.Lina Budiyaniti memaparkan lebih lanjut bahwa bermain *game online* dapat menyebabkan perkembangan otak dapat menurun drastis, diantaranya keterlambatan pembentukan kognitif, gangguan belajar, peningkatan impulsif dan penurunan kemampuan untuk mengatur diri sendiri, Dampak lainnya dapat terjadi adalah kerusakan mata seperti pengeringan cairan dimata yang menyebabkan infeksi mata yang disebabkan karena cahaya biru yang terpancar dari layar handphone serta dapat menimbulkan nyeri leher dan pundu, hal ini terjadi dikarenakan pemain terlalu banyak duduk dengan postur tubuh yang buruk dan sangat berbahaya karena akan mempengaruhi postur tubuhnya (Azizah, 2019). Ketua Bidang Pemenuhan Hak Anak LPA (Lembaga Perlindungan Anak) Indonesia dan selaku Psikolog, Reza Indragiri menyatakan bahwa bermain *game online* dapat memberikan stimulus negatif bagi otak, sehingga seseorang dapat kerajinan bermain *game online* (Pratomo, 2016). Selain itu seperti yang dilansir dalam Kompasiana Habibi (2018) juga mengungkapkan bahwa kata-kata kasar saat bermain *game online* dapat terjadi lewat ucapan langsung maupun lewat room chatting dalam *game* kata-kata kasar dapat melekat pada kebiasaan mereka dan dikhawatirkan dapat menjadi kebiasaan sehari-hari, selain kata-kata kasar kebiasaan buruk lainnya adalah emosi yang labil dan meledak-ledak. Seperti berteriak, membanting hpnya saat kalah dalam permainan.

Mengaitkan kepada hal tersebut, terdapat beberapa contoh kasus terkait perilaku agresi karena bermain *game online* seperti yang dilansir dari Liputan 6, siswa SMA menghabiskan waktu 12 jam sehari untuk bermain *game online*, dimulai saat pulang sekolah hingga pagi hari, akibatnya ia kurang tidur. Akibat bermain *game online* juga membuatnya jarang sekali untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, tidak lagi mau berkumpul dengan temannya, ia juga seringkali melampiaskan amarahnya, seperti

berteriak, dan tidak jarang juga nampak merasa gelisah (Meyriana, 2017). Lain halnya yang terjadi di Yogyakarta, seorang siswa nekat mengejar gurunya ke ruangan guru dengan membawa senjata tajam, sabit. Hal ini terjadi karena guru mata pelajaran seni budaya konseling (SBK) nya menyita *handphonenya* untuk bermain game dan langsung menyerahkannya ke wali kelas (Aminudin, 2019). Pada sisi lain terdapat pula kasus anak yang bermain *game online* dan mengeluarkan kata kasar sehingga menjadikan orang lain yang mendengar menjadi kesal, yaitu seperti yang dilansir kompas.com seorang anak sekolah dasar di Kupang berinisial PPR mengalami penganiayaan oleh dua orang Aparatur Sipil Negara (ASN), dimana kejadian ini bermula saat korban dan teman-temannya yang sedang bermain *game online* kemudian mengeluarkan kata-kata kasar, kedua pelaku yang sedang duduk tidak jauh dari korban dan teman-temannya merasa geram dan menghampiri korban beserta teman-temannya (Bere, 2019). Dilansir Republika.co.id (Iham, 2016) berdasarkan temuan dilapangan dengan melakukan pemantauan pada sebuah warung internet, didapatkan banyak remaja serta anak-anak yang sedang bermain game online tidak jarang berteriak-teriak bahkan hingga mengucapkan berbagai kata-kata kasar dikarenakan kalah dalam permainan oleh lawan.

Tidak hanya di Indonesia, masalah akibat agresi verbal juga dirasakan oleh pemain asal Singapura yang mengaku mengeluh dalam situs *Reddit*, ia mengungkapkan pemain-pemain asal Indonesia seringkali *toxic* dan menggunakan kata-kata melalui *room chat* atau bahkan saat permainan sedang berlangsung, ia mengaku *dijudge* oleh pemain Indonesia karena berbicara menggunakan bahasa Inggris, ia juga mengatakan bahwa pemain Indonesia seharusnya tidak berharap pemain lain mengerti bahasa Indonesia (Habiburrahman, 2020). Beberapa pemberitaan kasus mengenai perilaku agresi karena bermain *game online*, diketahui bahwa diantaranya terdapat kasus agresi verbal. Terkait hal ini, peneliti kemudian melakukan survey dan

wawancara untuk mendapatkan data primer mengenai siswa yang bermain *game online Mobile Legends* dan mengenai agresi verbal.

Berdasarkan survey yang dilakukan peneliti tanggal 6 februari 2020 dengan menggunakan angket terbuka pada siswa laki-laki di SMK Negeri 3 Kota Bekasi didapatkan hasil sebanyak 147 orang bermain *game Mobile Legends: Bang-bang* secara aktif dengan rata-rata durasi 2 sampai 3 jam perharinya, dan rata-rata menggunakan permainan *Mobile Legends* 1 - 3 tahun, serta mereka memiliki akun pribadi *Mobile Legends* pula. Lebih ringkas hal itu tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1.1 hasil survey pemain Mobile Legends

Jumlah pemain <i>game mobile legends</i>	147 orang
Durasi lama bermain dalam satu hari	2 – 3 jam
Lama bergabung dengan <i>game mobile legend</i>	1 – 3 tahun

Selain survey, peneliti juga melakukan wawancara, dan berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan satu kelompok subjek di SMKN 3 kota Bekasi yang berjumlah 10 orang didapatkan hasil bahwa rata-rata mereka setiap hari bermain *game online* dengan perkiraan waktu 3-4 jam perhari atau disetiap kesempatan yang memungkinkan untuk bermain *game*. Mereka seringkali bermain hingga matanya merasa sakit, berair, telapak tangan berkeriat dan 4 dari mereka menjadi minus matanya dikarenakan terlalu banyak bermain *game online* dan menatap hp terlalu lama. Subjek juga mengatakan bahwa bermain *Mobile Legends* bersama teman-teman lebih asik dibandingkan bermain sendiri. Mereka juga mengaku kerap kali melontarkan kata-kata kasar dikarenakan sudah menjadi kebiasaan saat sedang bermain *game online*, tidak jarang pula mereka melontarkan kata-kata kasar saat dilingkungan meskipun tidak sedang bermain *game online*. Dari hasil

wawancara dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat menimbulkan agresi verbal, hal ini muncul ketika mereka kalah saat bermain ataupun saat teman satu timnya yang menurut mereka kurang dapat bermain dengan baik. Mereka juga kerap kali mencaci atau memaki lawan di *room chat* saat dikalahkan, meskipun begitu tidak menutup kemungkinan mereka untuk berkata kasar pada temannya dan juga tidak terpancing emosi saat teman satu timnya berkata kasar kepada mereka. Akan tetapi, ketika kata kasar muncul dari tim lawan maka membuat mereka lebih mudah terpancing emosi saat bermain. Mereka juga mengaku bahwa bermain *mobile legend* karena mengikuti perkembangan dan trend yang ada. Berkenaan dengan diadakannya *E-sport* mereka mengaku senang dengan diadakannya *E-sport* dan merasa termotivasi untuk menjadi *pro player* agar dapat mengikuti *E-sport*.

Oleh karena itu banyak kasus agresi verbal pada pemain *game online Mobile Legends* pada akhirnya *MoonTon* mengeluarkan peraturan yang wajib diikuti oleh para pemain. Beberapa peraturan yang dikeluarkan oleh *MoonTon* pengelola *Mobile Legends* yaitu 1. Memakai aitem yang tepat, 2. Jangan keluar dari game saat sedang bertanding, 3. Dilarang berkata kasar pada tim atau musuh, 4, koneksi tidak stabil, dan 5. Membunuh *lord* pada waktu yang tidak tepat (Damar, 2018). Meskipun sebelumnya pihak *Mobile Legends* sudah menetapkan aturan yang berlaku untuk semua pemain, tetapi pada bulan april 2020 *Mobile Legends* kembali mengeluarkan pengumuman penting yang dilansir melalui *facebook* resminya terkait dengan pelanggaran berkata kasar saat sedang dalam permainan atau disebut dengan profanity, pihak *Mobile Legends* akan memberikan hukuman kepada pemain yang kedapatan berkata kasar saat permainan berlangsung dengan melakukan pengurangan credit skor bahkan penangguhan akaun atau membanned permanen akun pemain, pengumuman ini dibuat untuk menciptakan ekosistem game online yang sehat (Andika, 2020).

Munculnya peraturan baru ini dikarenakan perilaku pemain yang sudah sangat *toxic* yang sudah diakumulasi dari beberapa kasus pemain yang *toxic*, seperti yang dialami oleh pemain Singapura yang mengeluh di Reddit soal bagaimana *toxic*nya players di Indonesia, mereka mengaku mendapat makian dan ejekan karena menggunakan bahasa Inggris saat sedang bermain (Tama, 2020). Meskipun pengelola *Mobile Legends* sudah mengeluarkan peraturan yang wajib dipatuhi setiap pemain untuk tidak berkata kasar pada *room chat* saat sedang bermain maupun setelah permainan selesai, tetapi tetap saja tidak menutup kemungkinan pemain tetap berkata kasar secara langsung saat sedang bermain.

Anderson dan Gentile (dalam Kartini, 2016) mengemukakan adanya kekerasan dalam *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media. *Game* dapat memungkinkan anak bersifat agresif seperti pemarah, senang yang terlalu berlebihan dan berkata kasar. Penelitian yang dilakukan Anderson dan Bushman (dalam Kartini, 2016) menemukan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari apa yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut. Bermain *game online* tidak menutup kemungkinan bahwa seseorang melakukan agresi, agresi itu sendiri didefinisikan sebagai perbuatan yang diniatkan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis (Brigham, dalam Nashori, 2008).

Bermain *game online* tidak menutup kemungkinan seseorang untuk berkata-kata kasar, mengumpat, mengejek maupun menyakiti perasaan orang lain. Penelitian ini dikhususkan pada agresi verbal yang dilakukan oleh remaja yang bermain *game online*. Pada awalnya ucapan-ucapan kasar yang muncul merupakan bentuk ekspresi atau luapan emosi dari reaksi yang timbul pada saat bermain *game online*, namun karena semakin seringnya dilakukan maka pada akhirnya menjadi meningkat intensitasnya sehingga membuat hal ini

menjadi agresi verbal, hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Fariz (dalam Almajid, 2019) yang mengungkapkan bahwa jika seseorang sering terbiasa menggunakan kata kasar dan kotor dalam bermain *game* maka biasanya akan menimbulkan kebiasaan yang buruk. Penelitian lainnya yang dilakukan Wibisono & Naryoso (2019) menyatakan bahwa pemain yang sering bermain *game* online berunsur kekerasan memiliki kemungkinan mengalami perubahan kepribadian yang agresif dan perilaku agresif pada suatu situasi melalui pembelajaran, latihan dan penguatan struktur pengetahuan yang berhubungan dengan agresi tersebut. Hal ini juga terjadi karena pemain menerima stimulus secara berulang untuk dijadikan pembelajaran pemain yang dijadikan sebuah pengalaman bermain, hingga pada akhirnya pemain tidak menyadari jika ia tengah melakukan agresi verbal.

Menurut Berkowitz (dalam Anam & Supriyadi, 2018) perilaku agresi verbal merupakan suatu bentuk perilaku atau aksi agresi yang bertujuan untuk menyakiti individu lain, dapat berbentuk umpatan, ejekan, fitnah dan ancaman melalui kata-kata. Atkinson (dalam Anam & Supriyadi, 2018) juga mengungkapkan bahwa agresi verbal adalah agresi yang dilakukan oleh individu berasal dari sumber agresi secara verbal. Tentunya banyak faktor yang mempengaruhi agresi verbal seseorang yang bermain *game* online antara lain adalah regulasi emosi. Hal ini seperti teori yang diungkapkan oleh Baron dan Byrne (2005) bahwa faktor yang mempengaruhi agresi verbal adalah faktor internal, faktor eksternal, dan faktor situasional.

Regulasi emosi menurut Bridges et,all (dalam Thohar, 2018) didefinisikan sebagai bentuk upaya untuk mempertahankan, menghambat dan meningkatkan pengalaman serta ekspresi emosional yang dirasakan individu. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan sekelompok subjek saat sedang bermain *game* Mobile Legends, agresi verbal muncul pada saat benteng mereka diserang dan saat mereka kalah dalam permainan, agresi ini juga muncul saat dirasa salah satu dari teman satu

timnya tidak dapat bermain dengan baik sehingga membuat timnya kalah dalam permainan.

Agresi verbal berkaitan dengan regulasi emosi, dimana hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Buss dan Perry (dalam Thohar, 2018) mengemukakan bahwa agresi verbal dapat dikontrol dengan kemampuan seseorang mengontrol perilaku melalui kontrol diri dan regulasi emosi, sehingga individu dapat mengontrol emosi dan perilakunya. Perilaku agresif merupakan luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang diperlihatkan dalam pengrusakan terhadap manusia atau benda secara sengaja yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) maupun perilaku (non verbal) (Sudrajat, dalam Trisnawati, Nauli, & Agrina, 2014). Penelitian lain yang dilakukan oleh Robertson, Daffa, & Bucks (dalam Thohar, 2017) menyatakan bahwa regulasi emosi mampu mengurangi agresivitas. Penelitian lain yang dilakukan oleh Anggraini dan Desiningrum (2018) menunjukkan bahwa terdapat arah hubungan antar variabel adalah negatif, artinya semakin tinggi regulasi emosi maka akan semakin rendah intensitas agresif verbal instrumental. Sejalan dengan itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Thohar (2017) juga menunjukkan bahwa regulasi emosi berpengaruh secara signifikan terhadap agresivitas.

Agresi yang muncul karena regulasi emosi dalam diri siswa atau remaja sejalan dengan teori yang diutarakan oleh Hurlock (dalam thohar, 2017) yang menyatakan bahwa remaja cenderung memiliki emosi yang bergejolak sehingga kurang meregulasi emosi. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan hidup manusia. Remaja berasal dari istilah adolescence yang artinya adalah tumbuh untuk mencapai kematangan, baik mental, emosional, sosial, dan fisik. Pada masa remaja banyak timbul perubahan yang terjadi, seperti perubahan fisik dan psikologi, bersamaan dengan tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh remaja (Hurlock dalam Kumalasari & Ahyani, 2012). Remaja seringkali didefinisikan sebagai

sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, usia belasan atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah tersinggung perasaannya dan lain sebagainya (Palinoan, 2015). Calon (dalam Monks, Knoers, & Haditono, 2014) menjelaskan masa remaja juga menunjukkan sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak-anak. Santrock (2003) juga mengungkapkan bahwa adolescence diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan ucapkan kata kasar yang muncul akibat bermain *game online* yang awalnya merupakan luapan emosi dapat menjadi agresi verbal karena kebiasaan yang muncul pada saat bermain game maupun saat sedang lingkungan dan sedang tidak bermain *game online*, maka dari itu peneliti tertarik akan fenomena yang terjadi dikalangan remaja saat ini, untuk melihat apakah ada hubungan antara regulasi emosi dengan agresi verbal pada siswa laki-laki yang bermain game online (*Mobile Legends:Bang-bang*) di SMK Negeri 3 Kota Bekasi.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara regulasi emosi dengan agresivitas verbal pada remaja laki-laki yang bermain *game online: (Mobile Legends:Bang Bang)* di SMKN 3 KOTA BEKASI ? “

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya hubungan antara regulasi emosi dengan agresivitas verbal pada remaja laki-laki yang bermain *game online: (Mobile Legends:Bang Bang)* di SMKN 3 KOTA BEKASI.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi sosial tentang agresi verbal pada siswa yang bermain game online sehingga dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru pada masyarakat khususnya pada remaja tentang pentingnya regulasi emosi terhadap agresivitas verbal pada siswa. Siswa juga diharapkan dapat mengontrol emosinya saat sedang bermain game online dan diharapkan pula menjaga kata-kata yang terucap saat bermain sehingga dapat kata-kata yang terucap dapat tertata dengan baik.

2. Bagi orangtua

Sebagai tambahan informasi bagi orang tua dalam pentingnya pengawasan orang tua untuk mengontrol kata-kata yang terucap saat bermain game online.

3. Bagi pihak sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan tambahan informasi bagi pihak sekolah terutama guru agar tetap dapat mengawasi siswanya yang bermain game online

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan sumber informasi dalam pengembangan penelitian selanjutnya tentang regulasi emosi dengan agresi verbal.

1.5 Uraian keaslian penelitian

Tabel 1.2 Uraian Keaslian

Penelitian 1

<i>Penulis</i>	Unjuk Utari BR Ginting
<i>Judul</i>	Hubungan antara kontrol diri dengan agresi verbal pada <i>customer service</i> PT Sriwijaya Air Bandara Soekarno-Hatta terminal 2f
<i>Tahun</i>	2018
<i>Metode</i>	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif
<i>Subjek</i>	Subjek 108 orang <i>customer service outflight</i> yang bertugas di Bandara Soekarno-Hatta Terminal 2F.
<i>Hasil</i>	Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kontrol diri dengan agresif verbal pada <i>customer service outflight</i> yang bertugas di Bandara Soekarno-Hatta Terminal 2F.
<i>Perbedaan</i>	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan subjek serta variabel.

Penelitian 2

<i>Penulis</i>	Novalinda E, Wibowo H, dan Fuad Nashori
<i>Judul</i>	Self Regulation and Aggressive Behavior on Male Adolescence
<i>Tahun</i>	2017
<i>Metode</i>	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif
<i>Subjek</i>	Siswa laki-laki SMA NN Yogyakarta berusia 14-17 tahun yang sedang duduk dikelas 10 dan 11.
<i>Hasil</i>	Terdapat hubungan yang positif antar regulasi emosi dengan agresi verbal pada remaja laki-laki.
<i>Perbedaan</i>	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan kriteria subjek yang diperlukan serta perbedaan agresi yang digunakan penelitian ini menggunakan agresi verbal

Penelitian 3

<i>Penulis</i>	Syafruddin Faisal Thohar
<i>Judul</i>	Regulasi Emosi Sebagai Prediktor Perilaku Agresivitas Remaja Warga Binaan LPKA
<i>Tahun</i>	2017
<i>Metode</i>	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif
<i>Subjek</i>	115 orang narapidana yang ada di lembaga pembinaan khusus anak kelas 1 kota blitar

<i>Hasil</i>	Menunjukkan bahwa Regulasi Emosi berpengaruh secara signifikan terhadap agresivitas
<i>Perbedaan</i>	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan subjek dan fenomena yang diangkat

Penelitian 4

<i>Penulis</i>	Hendra Choirul Anam dan Supriyadi
<i>Judul</i>	Hubungan fanatisme dan konformitas terhadap agresivitas verbal pada anggota komunitas suporter sepak bola di kota Denpasar
<i>Tahun</i>	2018
<i>Metode</i>	Menggunakan teknik kombinasi dari kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan cluster sampling dan wawancara
<i>Subjek</i>	subjek sebanyak 115 orang anggota suporter sepak bola di kota Denpasar
<i>Hasil</i>	hubungan yang negatif signifikan dari fanatisme dan konformitas terhadap agresivitas verbal anggota komunitas suporter sepak bola di kota denpasar
<i>Perbedaan</i>	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan subjek yang berpartisipasi dalam penelitian, fenomena serta variabel yang digunakan

Penelitian 5

<i>Penulis</i>	Laili Nur Oktavin Anggraini dan Dinie Ratri Desiningrum
<i>Judul</i>	Hubungan antara Regulasi Emosi dengan Intensitas Agresivitas Verbal Instrumen pada suku Batak diikat mahasiswa Sumatera Utara Universitas Diponegoro
<i>Tahun</i>	2018
<i>Metode</i>	Menggunakan metode kuantitatif dengan teknik random sampling
<i>Subjek</i>	sebanyak 103 orang
<i>Hasil</i>	Terdapat hubungan yang negatif antara regulasi emosi dengan agresivitas verbal instrumental.
<i>Perbedaan</i>	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan subjek yang berpartisipasi dan fenomena yang diangkat

Berdasarkan tabel uraian aslian diatas terlihat terdapat perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Tidak terdapat subjek yang sama dengan subjek penelitian berdasarkan kriteria yang peneliti ajukan pada penelitian ini, tidak terdapat kesamaanpula pada fenomena yang diangkat oleh peneliti. Maka terdapat kebaruan pada penelitian ini adalah fenomena, tempat penelitian serta subjek yang peneliti ajukan yaitu remaja laki-laki yang bermain *game online (Mobile Legends:bang-bang)*.

