

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era modernisasi, perkembangan teknologi yang semakin pesat bukanlah menjadi suatu persoalan yang baru di zaman modern ini. Setiap tahunnya teknologi terus berkembang menjadi lebih baik. Teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi paling sering mengalami kemajuan hingga sekarang. Salah satunya adalah pemanfaatan media internet yang diaplikasikan di dalam dunia hiburan atau biasa dikenal dengan istilah game. Game merupakan salah satu yang paling diminati oleh pria maupun wanita dari berbagai kalangan usia. Game atau permainan yang dimainkan pun sangat beragam seperti game console, game PC ataupun game mobile (Akbar, 2019).

Dilansir dari Bisnis.com (Sukarno, 2014), Andi Suryanto sebagai Ketua Umum Asosiasi Game Indonesia (AGI) mengatakan bahwa perkembangan industri game di Indonesia dimulai sekitar 15 tahun yang lalu dan dimulai dengan munculnya game console seperti Nintendo dan Playstation. Setelah era game console, masuklah era game online, yang di tandai dengan munculnya warnet (warung internet) khusus untuk game online atau game center diseluruh penjuru kota. Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.tv), game online hadir di Indonesia pada tahun 2001 yang diawali dengan masuknya Nexia Online yang menjadi pencetus game online pertama di Indonesia.

*Game Online* diartikan sebagai suatu permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan jaringan *internet* yang tersambung. *Game Online* sangat marak di semua kalangan, karena setiap orang tidak lagi bermain secara individu melainkan dapat dimainkan secara bersamaan dan terhubung dalam satu jaringan. *Game online* adalah suatu permainan

yang menggunakan interaksi antarmuka melalui gambar berbasis elektronik dan visual yang disalurkan melalui video. *Game online* dimainkan dengan cara memanfaatkan media visual elektronik dan juga menggunakan jaringan *internet*. *Game online smarphone* yang saat ini sedang banyak diminati oleh kalangan anak muda di Indonesia dan terus menempati posisi teratas dalam pencarian *Play Store* maupun *App Store* biasa dikenal dengan sebutan *game mobile* (Goenawan, 2017).

*Game online* tidak hanya dimainkan dikalangan anak-anak saja. Kalangan remaja bahkan dewasa pun kini banyak yang memainkan *game online*, seringkali *game online* dijadikan sebagai media hiburan oleh mahasiswa di sela-sela kejenuhan yang mereka rasakan setelah seharian melakukan aktivitas di kampus (Asyaktur & Puspitadewi, 2017). *Game online* yang sering menjadi perbincangan dan dimainkan dikalangan mahasiswa salah satunya yaitu jenis *game* yang dimainkan melalui *smartphone* atau biasa disebut sebagai *game mobile*.

*Game mobile* diartikan sebagai *game* yang khusus dimainkan melalui telepon seluler atau yang kita kenal sekarang dengan sebutan *smartphone*. *Game mobile* dapat diunduh melalui aplikasi yang sudah tersedia di dalam *smartphone* tersebut seperti melalui *Play Store* dan *App Store*. Tidak sedikit dari masyarakat lebih sering bermain *game* yang dimainkan melalui *platform smartphone* ketimbang, *game-game* yang dimainkan melalui platform lainnya. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil survei yang dilakukan oleh *Entertainment Software Association* (ESA) di tahun 2018 yang menemukan bahwa setiap individu lebih banyak memainkan video *game* melalui *smartphone* (ESA, 2018).

Dikutip dari Okezone.com (Luthfi, 2019), menurut Ferdinandus Setu sebagai Kepala Biro Humas Kominfo mengatakan dari 142 juta pengguna akses internet, menunjukkan sekitar 30 juta anak milenial aktif bermain *game* setiap harinya dan perkembangan *game online* di Indonesia juga mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan bertambahnya jumlah pemakaian *smartphone* keluaran terbaru yang mendukung aplikasi untuk bermain *game*

*online.*

Hasil survei tentang penggunaan *internet* di Indonesia yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) di tahun 2018, membuktikan bahwa penggunaan *internet* di Indonesia bertambah sebesar 10,12% pada tahun 2018 dibanding tahun sebelumnya dari pengguna *internet* 143,26 juta jiwa dari 262 juta penduduk Indonesia menjadi 171,17 juta jiwa dari populasi 264,16 total populasi penduduk Indonesia (APJII, 2019).

Salah satu *game mobile* yang sering dimainkan di semua kalangan dikenal dengan sebutan Mobile Legend Bang Bang. *Game* ini bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan oleh Moonton Developer. *Game* MOBA ini mengandalkan strategi untuk menghancurkan markas musuhnya dan diklaim sebagai *game* yang interaktif serta mengasah kemampuan setiap pemainnya untuk bekerja sama dengan pemain lainnya. *Game* ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Didalam *game* ini memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan pemain lainnya dalam satu permainan (Hutagaol, 2018).

*Game* Mobile Legends dengan jenis *game* bergenre MOBA ini sangat banyak peminatnya karena mampu menduduki peringkat 1 sebagai *game* terlaris sebelum era *game* PUBG Mobile dan *game* FreeFire menyerang. Dapat dilihat berdasarkan unduhan dari platform *PlayStore* yang diunduh lebih dari 100 Juta download, hal ini membuktikan bahwa Mobile Legends adalah *game* favorit karena memiliki gameplay yang bagus (Fathurriza, 2018). Mobile Legends memang sudah rilis sejak 3 tahun yang lalu. Namun, kepopulerannya masih bertahan lama sehingga pada saat ini berada di posisi kedua sebagai *game* terpopuler di android berdasarkan *PlayStore* setelah *game* FreeFire (Indriani & Utami, 2019).

Bermain *Game Online* membuat para pemainnya merasakan kesenangan karena mendapat kepuasan secara psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai, dan bahagia. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Yee, 2006) bahwa motivasi pemain untuk bermain *game online* adalah untuk hiburan dan rekreasi, koping

emosional, kegembiraan, pencarian tantangan, dan melarikan diri dari kenyataan. Hal ini dapat membuat segala rasa penat dan stress dapat dikurangi dengan bermain *game* (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Sebagian orang yang menjadikan *game online* sebagai hobi, bahkan ada yang menjadikan sebagai sarana untuk melepas rasa bosan atau lelah setelah melakukan aktivitas dengan tujuan untuk menstimulasi pikiran dan sarana untuk mendapatkan keuntungan berupa uang (Young, 2009).

*Game online* dapat memberikan dampak positif bagi para pemainnya. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wijayanti (2013) mengungkapkan beberapa penelitian yang sama terkait dengan motif individu bermain *game* yaitu : sebagai media hiburan, sebagai proyeksi diri ketika menghadapi permasalahan, dan sebagai media untuk berinteraksi dan berkomunikasi bahkan sebagai sarana untuk berkompetisi (*e-sports*). Maka dari itu *Game online* dapat berdampak positif karena memberikan kesenangan dan kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut. Selain memberikan dampak positif *game online* juga dapat memberikan dampak negatif bagi para pemainnya, dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* yakni perilaku Agresi (Anderson dkk., dalam, Myers 2012).

Seorang pemain yang memainkan *game online* secara berulang dan terus menerus akan meningkatkan agresivitasnya. Hal tersebut bisa saja mengarah kepada Agresi fisik dan Agresi verbal. Agresi verbal yang dimaksud adalah agresi yang dilakukan melalui perkataan secara verbal seperti hinaan, cacian, atau kata-kata kotor. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Permana dan Tobing, 2019) yang menunjukkan bahwa seseorang yang bermain *game online* secara berulang dan terus menerus sebagian besar sudah mengalami fase kecanduan untuk bermain *game online*. Fase ini merupakan fase ketika pemain *game online* sering menampilkan beberapa model perilaku Agresi. (Permana & Tobing, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) menunjukkan bahwa sikap Agresi yang timbul dikarenakan seseorang yang mempunyai kebiasaan

bermain *game online* dan seberapa sering seseorang mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-harinya. Perilaku Agresi tersebut memberi dampak negative secara psikis maupun fisik kepada para *gamer*, yang membuat mereka menjadi kecanduan *game online* karena terus menerus memikirkan permainan yang dimainkan sehingga mereka menjadi lebih Agresi di karenakan kurangnya interaksi social dengan lingkungan yang ada di sekitarnya.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Asyakur & Puspitadewi (2017) bahwa semakin tinggi frekuensi dan lama waktu seseorang ketika bermain game online maka peluang untuk munculnya kekalahan dan hambatan pada saat bermain game online semakin tinggi sehingga dapat menimbulkan perilaku Agresi dari setiap pemainnya. Karna kekalahan yang dirasakan atau dialami oleh para *gamer* membuat mereka menjadi frustrasi yang akhirnya akan menimbulkan perilaku Agresi yang muncul pada diri mereka dalam bentuk fisik maupun verbal kepada para pemain lainnya atau kepada individu yang ada disekitar mereka saat mereka sedang melakukan permainan.

Perilaku agresi merujuk pada suatu perilaku yang dimaksudkan untuk membuat objeknya merasa bahaya atau kesakitan. Agresi merupakan penyerangan atau serangan sebagai tindakan representasi dari tindakan permusuhan yang ditujukan kepada individu atau benda (Chaplin, 2011). Sedangkan menurut (Myers, 2012), adalah suatu perilaku yang bertujuan untuk menyakiti individu lain secara fisik maupun verbal.

Perilaku Agresi dalam bentuk verbal bukan berarti tidak mampu melukai individu yang dituju, bahkan sering kali perilaku Agresi verbal ini dapat membunuh karakter orang lain. Tindakan secara sarkas, memaki dengan berkata kasar, menghina, serta ejekan adalah hal-hal yang dapat membuat seseorang menjadi sangat terlukai secara psikologis, efeknya akan jauh lebih menyakitkan serta bertahan lama dan menetap dalam ingatan individu yang dituju daripada terkena lemparan batu ataupun pukulan (Putri, 2011).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Setiawati & Agin, 2019) terhadap 539 subjek yang menunjukkan hasil 98 siswa (18,2%) dengan

perilaku Agresi tingkat rendah, 403 siswa (74,8%) dengan perilaku Agresi tingkat sedang, serta 38 siswa (7,1%) dengan perilaku Agresi tingkat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata perilaku Agresi pada siswa SMP yang bermain *game online* di Bandar Lampung memiliki perilaku Agresi tingkat sedang. Bentuk perilaku Agresi tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku menyerang suatu objek, menyerang secara verbal atau simbolis, serta melanggar benda hak milik orang lain.

Lalu, penelitian yang dilakukan oleh (Saputri, Widiastuti, & Pratama, 2019) kepada guru BK juga terdapat bahwa sebagian siswa pengguna *game online* yang melakukan perilaku Agresi kepada temannya, seperti memaki, mengejek, mengumpat dengan kata-kata kasar atau kotor. Dari hasil penelitiannya terhadap 107 subjek menunjukkan bahwa bentuk perilaku lain sebesar 49%, agresi kemarahan sebesar 30%, agresi verbal sebesar 14%, agresi permusuhan sebesar 4%, dan agresi fisik sebesar 3%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diatas, perilaku Agresi yang muncul berupa perilaku menyerang suatu objek, menyerang secara verbal atau simbolis, serta melanggar benda hak milik orang lain.

Penulis melakukan observasi dan wawancara terhitung sejak tanggal 8-10 Januari 2020 kepada 15 mahasiswa di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, kebanyakan mahasiswa cenderung berkata kasar seperti mengeluarkan kata-kata binatang, menghina ataupun memaki tim lain disaat sedang bermain *game online*. Bahkan sebagian dari mahasiswa tersebut ada yang sempat bersikap sarkas dan saling menghina satu sama lain saat bermain *game online* bersama dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada 15 mahasiswa Universitas Bhayangkara, juga didapatkan bahwa 10 dari mahasiswa tersebut mengatakan, bahwa mereka sering melakukan tindakan Agresi verbal dikarena berkali-kali mengalami kekalahan saat bermain game. Perilaku Agresi verbal yang dilakukan seperti : *Trash-Talking* (berkatas kasar atau kotor), bertindak sarkas atau menyindir terhadap teman satu timnya, menghina orang lain dengan menyebut nama hewan melalui *voice chat* yang

sudah disediakan oleh *game* tersebut, meremehkan kemampuan temannya sehingga menolak untuk bermain dengan temannya sendiri karena tidak jago dalam bermain. Kemudian, wawancara terhadap tiga dari lima belas mahasiswa mengatakan bahwa mereka cenderung melakukan tindakan Agresi verbal karena kehilangan sinyal, mengalami *lagging smartphone*, memaki orang yang menganggunya sedang bermain dan terprovokasi oleh kata-kata kasar yang diucapkan oleh musuh melalui voice chat didalam *game* tersebut. Lalu dua mahasiswa lainnya mengatakan melakukan tindakan Agresi verbal karena dirinya memang suka berbuat *toxic* didalam *game* dan menganggap hal tersebut menjadi nilai kepuasan tersendiri bagi dirinya. Hal tersebut berdampak kepada individu yang ada di sekelilingnya yang membuat individu disekelilingnya terkena amarah *gamers* tersebut, bahkan individu yang tidak sedang bermain *game online* pun terkena imbasnya ketika berusaha mengajak berbicara *gamers* yang ternyata sedang dalam keadaan emosional. Sehingga hal ini memicu menimbulkan konflik baru yang berkepanjangan juga dapat membuat menimbulkan agresi fisik.

Dapat dilihat ciri perilaku agresi verbal dari hasil penelitian seperti yang dikatakan oleh Myers (2012), bahwa agresi verbal memiliki ciri-ciri seperti menghina, bergosip, menyindir, memaki dan mengejek. Hal tersebut terjadi saat individu merasa frustrasi saat tidak mencapai kemenangannya. Seperti yang dikatakan oleh Berkowitz (1995), bahwa agresi verbal merupakan suatu bentuk perilaku yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain yang berbentuk celaan, ejekan, dan ancaman melalui kata-kata.

Beberapa faktor yang mempengaruhi agresi menurut (Baron & Byrne, 2005), yaitu faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor situasional. Salah satu faktor yang menjadi penyebab Agresi verbal yaitu terletak pada faktor sosial, menurut Baron & Byrne tindakan Agresi ditimbulkan oleh perasaan frustrasi, provokasi, dan kekerasan media yang dilakukan individu dipicu karena sebuah intensitas bermain *game online* yang terbilang sering dan selama permainan tujuannya tidak tercapai, sehingga individu merasa frustrasi atas kekalahannya didalam *game* tersebut. Mendapat teman yang *toxic* juga dapat memicu agresi verbal karena keinginannya terhalang oleh orang lain.

Salah satu penyebab perilaku Agresi dalam faktor sosial adalah melihat model-model Agresi yang dapat dilihat melalui media TV, film dan permainan (*game*). Dengan ini dapat dikatakan bahwa Agresi verbal dilakukan oleh individu karena frustrasi atau tidak tercapainya suatu tujuan dan terprovokasi oleh lingkungan yang ada disekitarnya saat bermain *game online*. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Febrina, 2014) yang menyebutkan bahwa *game online* dikatakan sebagai media yang menjadi salah satu penyebab seseorang dapat berperilaku Agresi.

Perilaku Agresi verbal muncul karena tingkat kesulitan pada jenis *game* MOBA ini membutuhkan kerjasama kelompok dan keterampilan individual dalam permainannya sehingga menuntut para pemainnya untuk meningkatkan intensitas dalam bermain agar dapat lebih menguasai pertandingan di dalam jenis *game* MOBA Mobile Legends. Seperti yang dikatakan oleh (Chaplin, 2011), mengartikan intensitas sebagai kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman dan kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.

Tingginya intensitas seseorang dalam bermain *game* menyebabkan pemain tersebut mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Seperti halnya kegagalan dalam mencapai tujuan para pemainnya saat bermain dalam jangka waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan para *gamer* untuk memunculkan perilaku Agresi baik secara verbal dan non-verbal. Dollard (dalam Asyakur & Puspitadewi, 2017) menjelaskan bahwa frustrasi para pemain yang diakibatkan oleh suatu percobaan-percobaan yang tidak berhasil untuk memuaskan kebutuhannya, akan mengakibatkan perilaku Agresi. Jadi dapat dikatakan fenomena munculnya perilaku Agresi verbal yaitu karena intensitas bermain dari para pemain *game online*.

Griffiths, dkk. (2004) mengatakan bahwa intensitas bermain game merupakan banyaknya jam (rata-rata) individu dalam bermain game tiap minggu. Memainkan *game online* dengan waktu yang sering dan terus menerus saat memainkannya tanpa adanya jeda waktu untuk beristirahat dapat



menimbulkan masalah yang serius. Permasalahan yang terjadi belakangan ini adalah sikap Agresi yang timbul dari para pemain yang sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain *game online* (Haqq, 2016).

Intensitas bermain *game online* dapat dilihat melalui, 1). jumlah kesatuan waktu, jumlah kesatuan waktu merujuk pada intensitas atau frekuensi individu dalam bermain game. 2). Tema yang dimainkan, tema dalam bermain mempunyai arti penting karena remaja bermain disertai dengan usaha yang sungguh-sungguh untuk memahami isi cerita sehingga semakin banyak pengalaman-pengalaman yang didapat akan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku pada individu tersebut (Novianto dalam Madyanti, 2011)

Horrigan (2002) menyebutkan bahwa intensitas terdiri dari dua aspek, yakni : a. aspek frekuensi, aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain game online. b. lama mengakses, aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online. Dapat dikatakan bahwa intensitas bermain *game online* adalah kekerapan atau frekuensi para pemain dalam menggunakan waktunya untuk bermain *game online*.

Tentunya dalam bermain *game online* seseorang akan mendapatkan hal yang positif, berbeda dengan seseorang yang berlebihan ketika bermain *game online*. Individu yang sudah berlebihan dalam bermain *game online* tentu akan memunculkan dampak negatif seperti kekesalan, meluapkan emosi, mencaci dan memaki bahkan berkata yang tidak sepatutnya (goblok, anjing, jancok, idiot). Dalam penelitian Wibisono & Naryoso (2019) didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan ternyata mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Agresi verbal.

Intensitas bermain *game online* merupakan besarnya minat atau seringnya individu dalam memainkan permainan. Kartini (2016) menambahkan bahwa Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara online.

*Game online* pada saat ini dirancang dengan suatu *reinforcement* atau

suatu penguatan yang dimana begitu permainan tersebut berhasil dan mencapai suatu target tertentu maka akan mendapatkan sebuah *achievement*. Banyak dari individu yang terstimulasi akan sebuah hadiah yang diberikan oleh *game online* tersebut. Sehingga, para individu bermain *game online* secara berlebihan. Fauzan (dalam Apriyanti & Harmanto, 2015) mengatakan pada prinsipnya, *game* memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat individu menjadi sering untuk bermain *game online* secara berlebihan selama berjam-jam.

Hasil penelitian dari Trijaya (2009) remaja yang gemar bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul. Gejala pertama yaitu remaja bermain *game online* seharian dan sering bermain dalam jangka waktu yang lama (lebih dari tiga jam perhari). Biasanya dalam waktu satu minggu remaja bisa menghabiskan waktu sekitar 20-30 jam. Kedua, remaja bermain *game online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah dan tidak menghiraukan larangan orang tua untuk mengurangi intensitas bermain game online. Ketiga, mengorbankan kegiatan sosial dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain. Para pemain *game online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain game dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, dan belajar. Keempat, waktu untuk bermain lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar. Kelima, kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang). Keenam, menimbulkan rasa cemas bila tidak bermain *game online* dalam satu hari.

Untuk itu, berdasarkan pemaparan dan beberapa data yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresi Verbal Pada seluruh Mahasiswa pemain *Game Mobile Legend* Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui “Apakah ada hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresi Verbal

pada Seluruh Mahasiswa Pemain *Game* Mobile Legend mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresi Verbal Pada Seluruh Mahasiswa Pemain *Game* Mobile Legend Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat antara lain :

#### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Untuk memberikan pengalaman baru bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dan memperkuat landasan teoritis tentang Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresi Verbal pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya bagi mahasiswa lain.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Untuk memberi informasi bagi individu terutama untuk mahasiswa bahwa *game online* dapat membawa dampak positif diantaranya sebagai media hiburan, sarana komunikasi, merefleksi pikiran juga dapat dijadikan sebagai ladang penghasilan sampingan.

### **1.5 Keaslian Penelitian**

Dibawah ini ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Eliani, Yuniardi, & Masturah (2018) yang berjudul tentang “Fanatisme dan Perilaku Agresi Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola *K-Pop*” Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Subjek penelitian ini adalah

penggemar idola K-pop berjumlah 915 orang. Data dikumpulkan dengan skala fanatisme dan agresi verbal dalam skala sosial media. Penelitian ini menunjukkan ada hubungan positif fanatisme dengan perilaku Agresi verbal di media sosial pada penggemar-idola K-pop ( $r = 0,626$  dan  $p = 0,000$ ). Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada metode, tipe penelitian dan variabel terikatnya. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada fenomena, variabel bebas, lokasi penelitian, dan subjek penelitian.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Wibisono & Naryoso (2019) yang berjudul tentang “Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Mobile Legend* dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Anak Remaja” penelitian ini menggunakan teori General Aggression model (GAM) dan *parental mediation* dengan model *Interaction Restrictions*. Populasi penelitian adalah anak remaja yang berusia 16-18 tahun di Kota Semarang yang bermain *game Mobile Legend*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan Kendall's Tau b, menunjukkan hasil bahwa: nilai signifikansi dan korelasi (H1) yang dihasilkan dari hasil pengujian Kendall's Tau b dengan menggunakan SPSS didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.001 (dimana tingkat signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.01 ( $\leq 1\%$ )) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0.771 yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel memiliki korelasi yang positif, dan tingkat hubungannya terbukti positif kuat. Kesamaan penelitian terletak pada variabel penelitian, metode penelitian dan tipe penelitian. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan subjek penelitian.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2016) yang berjudul tentang “Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Intensi Berperilaku Agresi Pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda” Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Subjek dalam penelitian sebanyak 60 siswa. Hasil analisis pertama menunjukkan tidak ada hubungan antara konformitas teman sebaya dengan intensi berperilaku Agresi, nilai

yang diperoleh adalah  $T_{hitung} < T_{tabel}$  ( $T_{hitung} = -0,262$ ) dengan  $p > 0.05$  ( $p = 0,794$ ). Hasil analisis kedua menunjukkan ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku Agresi, nilai yang diperoleh adalah  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $T_{hitung} = 3,187$ ) dengan  $p < 0.05$  ( $p = 0,002$ ). Hasil analisis ketiga menunjukkan ada hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku Agresi, nilai yang diperoleh adalah  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $F_{hitung} = 5,492$ ) dengan Adjusted R Square = 0,132 dan  $p < 0.05$  ( $p = 0,007$ ). Kesamaan penelitian terletak pada variabel bebas dan metode penelitiannya. Sedangkan, perbedaannya terletak pada variabel terikat, lokasi penelitian, dan subjek penelitian.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Saputri, Widiastuti, & Pratama, (2019) yang berjudul tentang “Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresi Siswa Pengguna Game Online” Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sampel penelitian diambil dari keseluruhan populasi, yaitu sebanyak 107 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner online agresivitas pengguna game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk-bentuk perilaku Agresi siswa pengguna game online di SMA Negeri 1 Natar, yaitu bentuk perilaku lain sebesar 49%, agresi kemarahan sebesar 30%, agresi verbal sebesar 14%, agresi permusuhan sebesar 4%, dan agresi fisik sebesar 3%. Kesamaan penelitian terletak pada metode dan tipe penelitiannya. Sedangkan, perbedaannya terletak pada subjek, variabel, dan lokasi penelitiannya.