

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).

Di lansir dari teknologi. bisnis.com 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 Sukarno (2014)

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 2 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 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, M. A. B., & 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* Simon et al. (2018).

Dikutip dari Okezone.com Ahmad (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*. Didukung pula oleh penelitian Saputra (2019) yang mengatakan bahwa 98% responden mengaku sebagai pengguna internet aktif, 97% menyatakan aktif menggunakan media sosial. Terkait dengan perangkat yang mereka gunakan untuk mengakses media sosial, hasilnya bahwa *smartphone* saat ini menjadi perangkat yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa untuk bermain *game* (85%) dan 15% menjawab menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. 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). *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 (2019). Bermain Game Online membuat para pemainnya merasakan 4 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 et al.(2009).

Adapula *game* lain yang juga digemari oleh para pemain *game online* di *smartphone* yaitu *Player Unknown's Battlegrounds* (sering disingkat PUBG) adalah sebuah permainan dengan *genre battle royale*, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara *daring*. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim. *PlayerUnknown's Battlegrounds* diluncurkan di *Steam* pada bulan Maret 2017. Walaupun belum genap satu tahun, tapi permainan ini telah membuat rekor baru, ada sekitar 877.844 pemain yang *daring* secara bersamaan pada tanggal 26 Agustus 2017 di *platform Steam*. Angka ini mengalahkan rekor jumlah pemain Dota 2 dalam waktu bersamaan yang hanya mencapai 842.919 Fitria (2018).

Dewasa awal merupakan masa peralihan dari masa remaja. Menurut (Santrock, 2002), masa dewasa awal adalah masa untuk berkerja dan menjalin hubungan dengan lawan jenis, terkadang menyisakan sedikit waktu untuk hal lainnya. Transisi dari masa remaja ke dewasa disebut sebagai masa beranjakdewasa yang terjadi dari usia 18 sampai 25 tahun. Masa ini ditandai oleh eksperimen dan eksplorasi, dimana banyak individu melakukan eksplorasi jalur

karir yang ingin mereka tekuni, ingin menjadi individu yang seperti apa, dan gaya hidup seperti apa yang mereka inginkan, hidup melajang, hidup bersama, atau menikah.

Dalam hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Andrew et al., 2022) dapat disimpulkan bahwa peningkatan kecenderungan adiksi game online pada mahasiswa selama masa pandemi terjadi karena memiliki beberapa faktor, seperti ekonomi, stres belajar, kurang pergaulan, terisolasi dan banyak waktu luang yang tidak digunakan secara bijak. Kemudian kecenderungan adiksi ini pada akhirnya dapat memberikan pengaruh pada perilaku agresi yang berkaitan dengan kontrol emosi terhadap individu. Begitu pula, apabila hasrat agresi tidak terpenuhi akan membuat mahasiswa menjadi kurang produktif dan dapat membuat individu melakukan hal-hal yang negatif.

Pengertian tentang agresi dikemukakan oleh Berkowitz (1974) agresi merupakan segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental, atau mencelakakan individu lain yang tingkah lakunya tidak diinginkan. Agresi menurut Chaplin (2001) adalah tindakan permusuhan yang ditujukan pada seseorang atau benda dan memaksakan kehendaknya sendiri atas orang lain atau benda, walaupun akan mengakibatkan kerusakan fisik.

Perbedaan gambaran perilaku agresi yang dilakukan oleh laki-laki maupun perempuan juga berkorelasi positif dengan bentuk agresi tertentu. Laki-laki cenderung terlibat dan melakukan agresi fisik dan verbal yang bersifat langsung, sedangkan perempuan cenderung banyak terlibat dalam tindakan agresi yang bersifat tidak langsung Hess & Hagen (2006). Selain berbeda bentuk kecenderungannya, laki-laki juga dianggap lebih agresif dibandingkan dengan perempuan.

Agresi verbal adalah bentuk perilaku agresi yang merupakan suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran tersebut secara verbal atau melalui kata-kata dan langsung ataupun tidak langsung, seperti memaki, menolak berbicara, menyebar fitnah, tidak memberikan dukungan Qatrunnada (2020).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan 10 orang mahasiswa Universitas Bhayangkara, 9 orang diantaranya mengatakan sering melakukan agresi verbal karena mengalami kekalahan berulang kali saat bermain game. Perilaku agresif secara verbal seperti: berbicara sampah (mengatakan hal-hal kasar atau kotor), bersikap sarkastik atau menyindir rekan satu tim, menghina orang lain dengan menyebut nama binatang dalam obrolan suara game, mengurangi kemampuan teman untuk menolak bermain dengan miliknya. teman karena mereka tidak bisa bermain dengan baik. Kemudian, dalam wawancara, dari 10 siswa mengatakan rentan terhadap agresi verbal karena kehilangan sinyal, mengalami lag smartphone, mengutuk orang yang mengganggu mereka saat bermain, dan memprovokasi kata-kata kasar dari musuh melalui voice chat game. Kemudian dua siswa lagi mengatakan bahwa mereka menggunakan agresi verbal karena mereka benar-benar ingin menjadi racun dalam permainan dan menganggapnya bermanfaat.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian yang dilakukan oleh Sakinah (2021) yang berjudul Hubungan Antara Tingkat Kecerdasan Emosi Dan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Pemain *Game Online*. Penelitian ini untuk bertujuan membuktikan hubungan tingkat kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain *game online*. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif korelasional dengan bentuk verifikatif, menggunakan skala adaptasi dari *The Schutte Self Report Emotional Intelligence Test (SSEIT)* untuk variabel kecerdasan emosi dan skala adaptasi dari *Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)* untuk variabel perilaku agresif yang kemudian ditambahkan dengan aitem–aitem buatan sendiri berdasarkan aspek kecerdasan emosi dan aspek perilaku agresif. Populasi dalam penelitian ini menggunakan perhitungan populasi infinit sehingga ditemukan minimal jumlah subyek sebanyak 151 pemain *game online* yang berada pada masa dewasa awal, memainkan setidaknya satu dari ketiga jenis *game populer* yaitu, *FPS*, *MOBA*, atau *RPG* dan tergabung dalam komunitas virtual melalui salah satu dari media berikut (*Discord, LINE, Facebook, Whatsapp*). Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji product moment pearson dengan bantuan SPSS, hasilnya kedua variabel memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya variabel

kecerdasan emosi dan perilaku agresif memiliki hubungan yang signifikan. Nilai koefisien korelasi dari kedua variabel adalah $-0,473$ artinya hubungan korelasi antar dua variabel cukup kuat dan keduanya berkorelasi negatif. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima, artinya terdapat hubungan negatif antara tingkat kecerdasan emosi dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain *game online*. Berarti, semakin tinggi kecerdasan emosi gamers yang berada pada masa dewasa awal maka semakin rendah kecenderungan perilaku agresifnya.

Sebuah penelitian (Andrew et al., 2022) berjudul Hubungan Kecenderungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Pada Masa Pandemi. Saat ini, di masa pandemi Covid-19, jumlah pemain online meningkat secara signifikan. Peningkatan tersebut karena jutaan orang diperintahkan untuk selalu berada di rumah untuk mencegah penyebaran virus Covid-19, dan waktu yang dihabiskan untuk bermain game online juga meningkat selama pandemi. Telah diamati bahwa telah terjadi peningkatan jumlah pemain game online yang mengetahui bahwa game online mengandung unsur kekerasan. Hal ini mengarah pada perilaku agresif terhadap anak khususnya pelajar, karena game online mendorong perilaku agresif hingga perilaku yang tidak sesuai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kecenderungan adiksi dan perilaku agresif siswa bermain game online di masa pandemi. Dalam penelitian ini yang menggunakan teknik pengumpulan data dengan purposive sampling dengan metodologi penelitian kuantitatif, diikuti oleh 150 siswa dan instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Kuesioner Kecanduan Game Online Indonesia dan skala Kuesioner Agresi. Berdasarkan uji reliabilitas menunjukkan skor *Cronbach's alpha* sebesar $0,763$ untuk ketergantungan dan $0,756$ untuk agresi ketika masing-masing instrumen memiliki 21 dan 29 pertanyaan. Kemudian dari hasil uji validitas diperoleh *r*-tabel sebesar $0,1603$, dan semua pertanyaan alat ukur memiliki skor *r* hitung $> 0,1603$ yang menunjukkan bahwa pengukuran tersebut valid. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara kecanduan game internet dengan perilaku agresif pada siswa di masa pandemi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Reza, 2020) yang berjudul *Intensitas bermain game online mobile player unknown's battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan agresivitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 201 partisipan yang diambil dengan menggunakan teknik Purposive sampling dengan menetapkan karakteristik khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan adalah skala *Likert Brief Aggression Questionnaire (BAQ)* dan skala intensitas. Hasil dari penelitian ini dianalisis menggunakan SPSS 25 dengan teknik korelasi product moment Pearson dimana koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,16 dan koefisien korelasi (r) 0,40 sebesar nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat dikatakan terdapat hubungan positif dan signifikan dengan tingkat sedang antara intensitas dan agresivitas. Dengan demikian semakin seseorang memiliki intensitas yang tinggi maka semakin besar pula kecenderungan agresivitas pada dirinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Khaerullah et al. (2020) yang berjudul *Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut Yang Mengalami Kecanduan Game Online*. Agresi merupakan salah satu bentuk perilaku negatif yang menjadi masalah cukup besar ketika seorang perawat memiliki sehingga mempengaruhi kualitas pelayanan yang diberikan kepada klien. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat agresi pada mahasiswa yang kecanduan game online di kampus Universitas Padjadjaran Garut. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Sampel diambil dengan menggunakan metode purposive sampling, total sampel 120 siswa. Kuesioner agresi digunakan sebagai instrumen penelitian. Dari hasil penelitian diketahui bahwa agresi Universitas Padjadjaran mahasiswa Kampus Garut yang kecanduan game online, sebagian besar responden memiliki tingkat agresi fisik yang tinggi 61 responden (50,8%), mayoritas responden level tinggi. Agresi verbal 68 responden (56,7%), mayoritas responden tingkat kemarahan tinggi 72 responden (60%) dan mayoritas responden tingkat permusuhan tinggi 68 responden (56,7%). Berdasarkan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa responden mengalami tingkat agresi yang tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Elwindra, 2021) yang berjudul Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa di STIKES PHI Tahun 2021. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode analitik menggunakan pendekatan cross sectional. Proses penelitian telah dilaksanakan pada bulan Mei-Agustus 2021 di STIKES PHI Bekasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa STIKES PHI yang berjumlah 121 mahasiswa. Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah purposive sampling sebanyak 107 responden. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat dan bivariat menggunakan Chi Square. Variabel independen dalam penelitian ini adalah: jenis kelamin, usia, jurusan, tingkat, jenis device, jenis game, durasi hari/minggu, durasi jam/hari dan kecanduan game online, dan variabel dependen yaitu perilaku agresif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara jenis kelamin, jenis game, durasi bermain, kecanduan game online dengan perilaku agresif. Kesimpulan penelitian adalah mahasiswa kecanduan game online tinggi cenderung lebih berperilaku agresif dibandingkan dengan mahasiswa dengan kecanduan game online rendah

Dari pemaparan penelitian sebelumnya oleh peneliti lain, dapat disimpulkan bahwa kesenjangan atau perbedaan yang dibuat oleh peneliti sebelumnya dengan peneliti saat ini sangat terlihat. Dalam hal ini yang menjadi perbedaan dari penelitian ini adalah kajian agresi verbal pada mahasiswa yang menggunakan game online di Universitas Bhayangkara.

Seperti yang telah dikemukakan di atas dan dalam pemaparan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana gambaran agresi verbal pada mahasiswa yang menggunakan game online di Universitas Bhayangkara?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari membuat penelitian ini untuk mendapatkan gambaran Agresi Verbal Pada Mahasiswa Pengguna *Game Online* Di Universitas Bhayangkara

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan pembelajaran bagi masyarakat umum dan mahasiswa untuk dapat member manfaat dalam menambah pengetahuan ilmu psikologi khususnya dalam bidang ilmu psikologi sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi mahasiswa, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi dan menambah wawasan tentang perilaku kecanduan *game online* yang terjadi pada kalangan mahasiswa dan bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk perhatian masyarakat terhadap perilaku Kecanduan *game online*, khususnya yang terjadi pada mahasiswa.

Bagi peneliti, penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan studi untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) Jurusan Ilmu Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Serta sebagai bentuk pengaplikasian ilmu pengetahuan selama perkuliahan ke dalam ilmu nyata. Bagi peneliti selanjutnya, yang ingin melanjutkan atau tertarik untuk meneliti penelitian serupa diharapkan dapat menggali lagi dari bagaimana masalah gambaran Perilaku Agresi verbal Pada Pemain *Game Online* di Universitas Batanghari Jakarta Raya yang lebih baik lagi.