

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online dapat dilihat di mana-mana dalam kehidupan kita sehari-hari. Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan dan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Berbagai jenis game online yang sering dimainkan saat ini adalah *Mobile Legends Bang Bang (MLBB)*, *Players Unknowns Battle Ground (PUBG)*, *Free Fire*, dan *League of Legend: Wildrift*. Salah satu Game Online yang paling populer yaitu adalah *Mobile Legend Bang Bang (MLBB)*. *Mobile Legends* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton developer*. *Game* ini dapat dimainkan diplatform mobile Android atau IOS. *Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* satu ini sukses mencuri perhatian para *gamers* di Indonesia sejak tahun 2016 (esportsnesia.com).

Menurut pengembang game *Mobile Legends* mengatakan bahwa pengguna aktif harian *Mobile Legends* di Indonesia mencapai angka 8 juta pemain (Kumparan.com). *Mobile Legends Bang Bang* memiliki lebih dari 80,6 juta pengguna aktif bulanan, dengan lebih dari 13 juta pemain aktif setiap hari masuk ke dalam game dikutip dari *Active Player*. *Mobile Legends* telah memperoleh lebih dari 1,5 juta pengguna aktif bulanan pada Februari 2022, dengan lebih dari 400 ribu lebih ditambahkan selama 30 hari terakhir (hitekno.com). Rata-rata usia pemain berusia 16-24 tahun dan 25-34 tahun masing-masing 27 persen. Penduduk yang berusia di atas 55 tahun pun juga bermain game yakni sekitar 5 persen (lokadata.beritagar.id).

Howe dan Strauss (2000) membagi generasi berdasarkan kesamaan rentang kelahiran dan kesamaan peristiwa sejarah. Peneliti lain juga membagi generasi dengan label yang berbeda, tetapi secara umum mereka memiliki arti yang sama. Generasi milenial dilahirkan dengan kemampuan atau keterampilan menguasai teknologi, seperti kemampuan untuk

mengerjakan banyak tugas secara bersamaan dengan menggunakan perangkat digital (Budiati, 2018).

Generasi Z adalah generasi yang lahir setelah generasi milenial atau disebut juga generasi post milenial. Mereka lahir antara tahun 2001 sampai dengan 2010. Gen Z, atau penduduk asli digital, lahir ke dunia digital dengan akses penuh ke teknologi komputer pribadi (PC), ponsel, perangkat game, dan Internet. Mereka lebih banyak menggunakan waktu luang mereka untuk menjelajahi Internet, dan lebih suka tinggal di dalam rumah dan bermain online daripada pergi keluar rumah. Generasi ini tidak hanya nyaman dengan teknologi, tetapi juga bergantung padanya. Persepsi populer di antara Gen Z adalah bahwa mereka sangat paham mengenai teknologi bahkan lebih dari generasi milenial (Qurniawati & Nurohman, 2018).

Santrock (2012) mengatakan bahwa masa remaja dipandang sebagai badai dan stress (storm and stress) untuk menyatakan bahwa masa remaja adalah masa yang dipenuhi oleh konflik dan perubahan suasana hati dan juga digambarkan sebagai masa kekacauan emosional. Istilah adolescence yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, yaitu mencakup kematangan fisik, sosial, mental, dan emosional (Hurlock, 2002). Remaja yang tidak dapat beradaptasi atau menyesuaikan dengan lingkungan yang sering berubah-ubah dapat melakukan perilaku maladaptive, contohnya yaitu perilaku agresif yang dapat merugikan diri sendiri dan juga orang lain (Santrock, 2017).

Menurut data yang dipublikasi KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) kasus agresivitas yang dilakukan remaja pada tahun 2016 mencapai 896 kasus, pada tahun 2017 mencapai 987 kasus, pada tahun 2018 mencapai 1.084 kasus, lalu pada tahun 2019 mengalami penurunan mencapai 947 kasus, dan pada tahun 2020 mengalami penurunan drastis yaitu mencapai 240 kasus. Bentuk-bentuk agresivitas yang dilakukan remaja antara lain tawuran pelajar, bullying, kejahatan seksual di sosial media, cyberbullying, kekerasan (baik secara fisik, psikis, maupun seksual),

sodomi/pedofilia, pembunuhan, pencurian, laka lantas, kepemilikan senjata tajam, penculikan, aborsi, dan terorisme (KPAI, 2020).

Robert Baron (2005) menyatakan agresi merupakan tingkah laku individu yang ditujukan untuk mencelakakan atau melukai individu lain. Menurut Myers (2012) agresi merupakan perilaku fisik atau verbal yang dapat menyebabkan kerusakan atau bertujuan untuk menyakiti orang lain. Breakwell (2002) mendefinisikan agresi sebagai setiap bentuk perilaku yang ditujukan untuk menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orang tersebut.

Menurut Saputra dkk (2017) perilaku agresi merupakan perilaku yang dilakukan secara sengaja dan bertujuan untuk melukai secara fisik, verbal, dan merusak atau menghancurkan harta benda milik orang lain. Contoh agresi fisik yaitu memukul, menendang atau melukai secara fisik. Lalu agresi verbal yaitu seperti mencaci, memaki, mengumpat, dan mengejek. Dan agresi yang merusak harta benda orang lain yaitu seperti merusak jam, motor, handphone, dan benda milik orang lainnya.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perilaku agresi yaitu faktor internal dan eksternal. Keluarga, teman sebaya, tetangga dan sekolah merupakan faktor eksternal penyebab dari perilaku agresi. Sedangkan hormon, stress, frustrasi, konsep diri, dan emosi merupakan faktor internal penyebab terjadinya perilaku agresi (Susantyo, 2011).

Menurut Astuti (2012) kematangan emosi adalah kesadaran yang mendalam terhadap kebutuhan, keinginan, cita-cita, suasana perasaan serta pengintegrasian sehingga dapat memberikan reaksi emosional yang stabil, tidak berubah dari satu suasana hati ke suasana hati yang lain serta mampu mengontrol atau menangani emosi yang timbul secara baik walaupun di situasi yang kurang menyenangkan. Kematangan emosi sangat berdampak pada pola perilaku remaja, karena kematangan emosi dapat menyebabkan remaja berperilaku realistis dan tidak terburu-buru dalam mengambil keputusan.

Menurut Brewer & Hewstone (2004) Emosi adalah suatu hal yang dapat memotivasi hidup kita. Kita dapat mengatur kehidupan untuk memaksimalkan emosi positif dan meminimalkan emosi negatif. Selanjutnya menurut Daniel Goleman (2003) emosi adalah suatu perasaan dan pikiran serta suatu keadaan biologis dan psikologis yang khas dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Remaja dapat dikatakan memiliki kematangan emosi apabila telah memiliki karakteristik seperti mudah menunjukkan cinta dan kasih sayang, mampu untuk menghadapi kenyataan, memiliki kemampuan menilai dengan positif mengenai pengalaman hidup, mampu berfikir secara positif mengenai diri pribadi, penuh dengan harapan, memiliki minat untuk memberi, memiliki kemampuan untuk belajar dari pengalaman, dan mempunyai kemampuan menangani permusuhan konstruktif, serta berfikir terbuka (Kapri & Rani, 2014).

Hurlock (2011) mengemukakan seorang remaja yang memiliki pengelolaan emosi yang baik apabila mampu menilai situasi dengan kritis terlebih dahulu sebelum bereaksi secara emosional. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Ubaidillah (2014) menemukan bahwa emosi yang dialami oleh remaja dapat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan. Rendahnya kemampuan pengelolaan emosi dapat membuat remaja tidak berpikir panjang akan konsekuensi dari sebuah keputusan yang diambil, sehingga remaja membuat keputusan yang tidak tepat.

Kemampuan untuk mengelola emosi dapat disebut dengan regulasi emosi. Regulasi emosi adalah pembentukan emosi yang dimiliki seseorang dan pengalaman atau bagaimana seseorang mengekspresikan emosi yang dimilikinya. Oleh karena itu, regulasi emosi berhubungan dengan bagaimana emosi itu diatur, bukan bagaimana emosi mengatur yang lain (Gross, 2014). Pengalaman dan ekspresi emosi bersifat subjektif, dimana seseorang mempersepsi emosi yang sama secara berbeda (Ramadhani et al., 2016). Regulasi emosi merujuk pada kemampuan untuk mengamati, memahami, menerima, dan terlibat dalam perilaku yang diarahkan saat emosi tersebut muncul. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi

regulasi emosi diantaranya yaitu usia, kepribadian, lingkungan, kepribadian, religiusitas dan pola asuh. Usia adalah salah satu yang mempengaruhi regulasi emosi, dimana ketika semakin bertambahnya usia seseorang maka emosinya akan semakin terkontrol (Nisfianoor & Kartika, 2004).

Berdasarkan penelitian Saputri (2016) semakin dewasa usia seseorang semakin bagus kemampuan dalam regulasi emosinya, seperti semakin baik mengendalikan emosi yang muncul dan pengelolaan terhadap amarahnya. Dan menurut penelitian Kahfi & Hartono (2016) komitmen beragama islam terdapat hubungan yang positif dimana semakin tinggi komitmen seseorang dalam beragama maka akan semakin tinggi regulasi emosinya. Pada penelitian Wijaya (2014) menjelaskan bahwa remaja yang memiliki pengelolaan emosi yang rendah yaitu salah satunya ditandai dengan menyakiti dirinya sendiri. Cara ini diyakini mampu memberikan ketenangan sesaat serta dapat membebaskan remaja dari rasa sakit secara psikologis yang dialaminya.

Menurut Farichah et al., (2019) remaja yang memiliki karakteristik regulasi emosi rendah diantaranya yaitu, memiliki permasalahan dengan teman sebaya disekitar lingkungannya. Karakteristik remaja yang memiliki regulasi emosi yang rendah cenderung akan bertindak tidak sesuai dengan norma yang ada, seperti menjadi pelaku bullying antar teman, pesimis, tidak percaya diri, mudah menyalahkan orang lain, dan meluapkan emosinya dengan hal-hal negatif seperti berkelahi dengan teman, dendam, pasrah, mudah marah, putus asa, dan lain-lain. Karakteristik remaja yang memiliki regulasi emosi yang tinggi diantaranya akan bertindak positif dan berkembang dengan baik dalam menjalankan kehidupannya

Seseorang yang memiliki regulasi emosi yang tinggi akan mampu berperilaku dengan benar dan dapat menguntungkan dirinya sendiri maupun orang lain seperti berkerjasama, bersahabat, menolong, dan lain-lain. Tetapi seseorang yang memiliki regulasi emosi yang rendah dapat memunculkan dampak negatif karena ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi yang dimiliki sebab kurang memahami emosi yang dirasakan dan memahami

kejadian yang di alami sehingga menyebabkan kesulitan melakukan perubahan emosi dalam melakukan penyelesaian masalah yang dialami, selain itu regulasi emosi dapat digunakan untuk memodulasi pengalaman positif dan juga negatif (Robertson, Daffern, & Bucks, 2012).

Dari berbagai permasalahan terhadap emosional yang dialami oleh remaja dan juga berbagai kasus yang ada karena kurangnya kemampuan individu dalam meregulasi emosi yang dimilikinya sehingga menyebabkan adanya perilaku yang tidak sesuai dan tidak sesuai dengan norma. Oleh karena itu, sebagaimana fenomena yang telah dijabarkan membuat peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai apakah terdapat hubungan antara regulasi emosi dengan agresi verbal para pemain game online yang khususnya yaitu para remaja dan hal ini juga menjadi keterbaruan dalam penelitian ini karena karakteristik responden yang di lakukan yaitu remaja generasi post milenial. Sehingga diharapkan para remaja generasi post milenial dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi dan mendapatkan solusi untuk permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian mengenai regulasi emosi dan agresi verbal telah banyak diteliti oleh beberapa peneliti. Berikut beberapa penelitian terdahulu mengenai regulasi emosi terhadap game online.

Pada penelitian yang dilakukan pada jurnal milik Sri Wahyuni pada tahun 2013. Yang berjudul Hubungan Efikasi Diri dan Regulasi Emosi dengan Motivasi Berprestasi pada Siswa. *Teknik pengambilan sampel menggunakan Stratified Random Sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara efikasi diri dengan motivasi berprestasi.*

Adapun penelitian yang dilakukan pada jurnal milik Hairul malik, Dhian ririn lestari, dan Ifa hafifa pada tahun 2018. Yang berjudul Kecanduan Game Online Pada Regulasi Emosi Remaja Di Game Center Panglima Batur Banjarbaru. Teknik pengambilan sample menggunakan metode kuisioner dengan teknik cluster random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan anantara kecanduan game online

terhadap regulasi emosi. Presentase yang memiliki regulasi emosi positif lebih besar daripada yang memiliki regulasi emosi negatif. Hal tersebut dapat dikarenakan beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi regulasi emosi seseorang sehingga tidak dapat dikatakan bahwa kecanduan game online adalah penyebab utama regulasi emosi seseorang itu bersifat negatif.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh jurnal milik Anita Nurazmi, Veny Elita, Wan Nishfa Dewi pada tahun 2018. Yang berjudul Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja. Teknik pengambilan sample menggunakan teknik proportional stratified random sampling. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner yang sudah dimodifikasi dan diuji dengan uji validitas dan reliabilitas. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif korelasional dengan pendekatan cross sectional. Hasil penelitian terdapat ada hubungan antara adiksi game online dengan regulasi emosi pada remaja. Dan merekomendasikan remaja untuk dapat mengatur waktu dan mengendalikan diri saat bermain game online agar tidak berdampak pada regulasi emosi.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh jurnal milik Puteri Rahmadina, Nelia Afriyeni, dan Septi Mayang Sarry pada tahun 2018. Yang berjudul Hubungan Regulasi Emosi Dengan Problematic Internet Use Pada Mahasiswa Pengguna Media Sosial di Universitas Andalas. Alat ukur yang dipakai adalah ERQ (*Emotional Regulation Questionnaire*) oleh Gross dan John (2003) dan GPIUS 2 (*General Problematic Internet Use Scale 2*) oleh Caplan (2010). Teknik pengambilan sampel menggunakan Proportionate Random Sampling. Hasil Penelitian menjelaskan tidak ada hubungan yang signifikan antara regulasi emosi dengan problematic internet use pada mahasiswa pengguna media sosial universitas andalas.

Adapun pada penelitian yang dilakukan oleh jurnal milik Nata Winanda, Muhammad Nurwahidin, Yusmansyah pada tahun 2022. Yang berjudul Hubungan Regulasi Emosi Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Ajaran 2020/2021. Metode dalam riset ini adalah kuantitatif korelasional. Analisis data menggunakan korelasi Product Moment. Hasil penelitian terdapat

hubungan negatif dan signifikan antara regulasi emosi dengan intensitas bermain game online, pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kalianda. Artinya semakin tinggi regulasi emosi yang dimiliki oleh siswa maka akan semakin rendah intensitas bermain game online begitu juga sebaliknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah Isnaini, Eka Malfasari, Yeni Devita, Rina Herniyanti pada tahun 2021. Yang berjudul Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Remaja. Desain penelitian adalah kuantitatif berbentuk korelasi dengan rancangan cross sectional. Penelitian ini dilakukan di salah satu komunitas game online PUBG Pekanbaru dengan sampel penelitian sebanyak 48 responden dan menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan berupa skala likert Brief Aggression Questionnaire (BAQ) dan skala intensitas. Alat ukur yang digunakan untuk variable intensitas bermain game online adalah kuesioner penelitian yang telah di uji validitas dengan validitas 0,906 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,906 dan untuk variabel perilaku agresif verbal adalah kuesioner penelitian yang telah di uji validitas dengan r hasil dengan validitas indeks diskriminasi $r_{ix} \geq 0,30$ nilai koefisien alpha sebesar 0,906 dan reliabilitas 0,931. Analisa yang digunakan uji chi-square. Hasil penelitian menunjukkan 64,58% responden dengan intensitas bermain game online tinggi dan 66,67% responden dengan perilaku agresif verbal tinggi. Hasil uji statistik p value $0,002 < (0,05)$ sehingga di dapatkan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja.

Merujuk pada pembahasan tersebut, maka permasalahan yang akan diteliti adalah apakah terdapat Hubungan Antara Regulasi Emosi dengan Perilaku Agresi Verbal pada Generasi Post Milenial?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Apakah Terdapat Hubungan Antara Regulasi emosi dengan perilaku agresiverbal game online pada generasi post milenial.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk penulis dan juga pembaca mengenai regulasi emosi pada remaja generasi post milenial. Dan dengan temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan ilmu.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara praktis bagi para remaja post milenial. Dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan pengetahuan dan informasi untuk meningkatkan emosi yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

