

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dihindari karena sejalan dengan kemajuan penelitian ilmiah. Konsep-konsep inovatif diformulasikan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup melalui hasil yang menguntungkan. Teknologi telah memberikan beberapa kenyamanan kepada manusia dalam melaksanakan tugas. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi telah memberikan keuntungan besar bagi manusia (Ngafifi, 2014).

Teknologi yang sering disalahgunakan adalah penggunaan internet. Berbagai hal bisa didapatkan melalui teknologi internet seperti komunikasi, informasi bahkan sampai perangkat hiburan mudah didapat melalui internet. Pada dasarnya segala informasi atau hal yang dibutuhkan masyarakat dapat kita peroleh dengan mudah melalui internet. Baik itu untuk orang tua, muda bahkan anak-anak. Internet ini digunakan oleh para pebisnis, pelajar, pegawai pemerintah dan swasta, masyarakat bahkan kaum intelektual. Selain manfaat positif dari penggunaan internet, banyak juga dampak negatifnya karena internet menyediakan banyak hal yang kita butuhkan (Lestari & Paremeswara, 2021).

Kelompok-kelompok yang berbeda ini menggunakan internet berdasarkan kebutuhan mereka sendiri. Akan tetapi terdapat salah satu

pengunaan internet yang digunakan oleh seluruh kalangan mulai dari kalangan tua, remaja dan bahkan anak-anak. Diantara sarana hiburan populer yang berada di internet, sarana hiburan yang dimainkan oleh berbagai kalangan ini adalah *game online* (Thahir dkk., 2023).

Permainan digital interaktif yang dapat dimainkan melalui koneksi internet dikenal sebagai *game online* (Adiningtiyas, 2017). Selain itu, *game online* memiliki kemampuan untuk dimainkan secara *real time* atau bersamaan, meskipun dimainkan secara individu dengan jarak terpisah, karena terhubung ke jaringan (Putra dkk., 2019).

Orang-orang yang mencari jeda dari kehidupan sehari-hari yang monoton mungkin akan menemukannya di *game online*. Banyak orang, ketika mereka bosan, beralih ke permainan *online*. *Game online* terbaru yang sedang ramai dimainkan oleh banyak kalangan adalah *mobile legends*. *Mobile legends* telah mendapatkan popularitas yang luar biasa sebagai *game online* di Indonesia. *Game online* ini menarik karena formatnya yang berupa *multiplayer online arena (MOBA)*, yang memiliki berbagai elemen menarik. Kolaborasi yang efektif sangat penting dalam permainan berbasis internet ini, yang terstruktur dalam dua tim, yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Peta terdiri dari tiga jalur, lima hutan, delapan belas menara pertahanan, dan dua bos. Untuk keluar sebagai pemenang dalam permainan ini, para pemain hanya perlu menghancurkan menara utama musuh. (Putri dkk., 2021).

Pada tahun 2023, dari total populasi 275 juta jiwa, 78% akan memiliki akses ke internet, menurut penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Ini setara dengan 215 juta pengguna internet. Sebagian besar pengguna internet adalah pelajar dan dewasa muda (mereka yang berusia antara 13 dan 18 tahun), dengan 98,20% termasuk dalam demografi ini. Hampir semua pengguna ini mengakses internet menggunakan perangkat *mobile*, dengan 99,55% menggunakan *smartphone* atau tablet. 54,13% pengguna internet di Indonesia bermain *game online* setidaknya sekali sehari, sementara 42,33% dari mereka bermain *game online* selama empat jam atau lebih setiap harinya. (APJII, 2023).

Menurut laporan Media Indonesia (2022) jumlah pemain aktif *mobile legends* di Indonesia pada bulan Agustus 2021 mencapai 34 juta orang. Angka ini signifikan karena sekitar sepertiga dari total 90 juta pemain *mobile legends* global berasal dari Indonesia. Menurut Alfarizi (2019), Indonesia memiliki proporsi pemain *mobile legends* tertinggi, yaitu 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif, seperti yang dilaporkan oleh Nimo TV pada 17 Januari 2019.

Menurut Dihni (2022) seperti yang dilaporkan oleh *We Are Social*, Filipina menempati posisi teratas secara global dengan 96,4% dari populasinya terlibat dalam permainan *video game*, sementara Indonesia menempati peringkat ketiga dengan tingkat partisipasi 94,5%. Gurusinga (2021) menemukan bahwa di Indonesia, 77,5% remaja berusia antara 15 dan 18 tahun kecanduan bermain *game online*. Di antara remaja ini, 887.003 adalah laki-laki

dan 241.989 adalah perempuan, yang merupakan 22,5% dari total keseluruhan. Menurut laporan Michael (Merdeka.com) pada tahun 2021, sekitar 58% atau 12.876.174 orang yang terlibat dalam *e-sports* adalah anak muda di bawah usia 18 tahun.

Menurut Santrock (2013), remaja merupakan individu berusia antara 12 hingga 21 tahun. Oblinger & Oblinger (dalam Novrialdy, 2019) mengidentifikasi remaja saat ini sebagai generasi pascamillennial yang tumbuh dalam lingkungan teknologi yang sangat terjangkau, sehingga mereka dianggap sebagai generasi yang paling mahir dalam menggunakan teknologi. Masa remaja juga merupakan periode ketidakstabilan di mana remaja cenderung eksploratif terhadap hal-hal baru dan rentan terhadap fenomena *fomo* (*fear of missing out*), tren remaja *fomo* dalam hal ini adalah bermain *game online*, seperti yang disebutkan oleh Jordan & Andersen (2017). Menurut Hurlock (dalam Novrialdy, 2019), eksplorasi ini dapat berisiko mengarah kepada perilaku yang bermasalah.

Game online pada dasarnya memberikan dampak positif saat digunakan sebagai sarana hiburan karena dapat membantu mengurangi stres dan menghilangkan kepenatan, seperti yang ditegaskan oleh penelitian Novrialdy (2019). Bermain *game online* juga dapat meningkatkan keterampilan dalam mengelola dan memimpin kelompok, memperkaya kemampuan optimisme, serta membantu dalam menangani frustrasi dan kecemasan secara adaptif (Granic dkk., 2014).

Selain berdampak positif, *game online* tanpa disadari dapat memiliki dampak negatif yang dapat memicu perilaku agresi. *Game online* modern sering kali menekankan aspek kompetitif dalam permainannya. Kebiasaan bermain *game* dengan tema kekerasan dan kompetitif merupakan faktor risiko yang dapat meningkatkan kemungkinan perilaku agresif sehari-hari, seperti kegelisahan dan rasa kesal (Greitemeyer, 2014).

Penting bagi *game online* untuk menyediakan sarana komunikasi di antara para pemain agar mereka dapat membentuk hubungan virtual. Sarana komunikasi ini bisa berupa *chatting* (pesan teks langsung) atau *voice note* (rekaman suara), yang sering kali tidak diatur oleh aturan atau hukum penggunaan tertentu. Seiring berjalannya waktu, ruang komunikasi ini dapat menjadi tempat di mana kata-kata yang tidak pantas atau kasar sering kali dilontarkan (Putri dkk., 2023).

Menurut Rochansyah (2023), dalam permainan *game online* seperti *mobile legends*, terdapat berbagai perilaku agresi yang dapat terjadi, seperti serangan terhadap karakter, kompetensi, penampilan fisik, konsep diri, ancaman yang tidak jelas namun tersirat, penghinaan, lakan, omelan, ejekan, penggunaan kekuatan verbal, kata-kata kasar, dan pelecehan verbal. Secara umum, perilaku semacam ini dikenal sebagai agresi verbal.

Dalam penelitian ini, istilah agresi verbal didefinisikan menurut Anderson dan Huesmann (2003) yang menyatakan bahwa ketika seseorang melakukan aktivitas dengan maksud untuk menyakiti orang lain, baik secara

langsung maupun tidak langsung, maka hal tersebut termasuk dalam kategori agresi verbal. Buss dan Perry (dalam Oktaviani & Ningsih, 2021) mendefinisikan agresi verbal sebagai serangkaian perilaku, termasuk menolak berkomunikasi, menggunakan kata-kata kotor, menyebarkan pernyataan yang memfitnah, menggunakan sarkasme, dan menahan bantuan, dengan tujuan untuk mengancam, menyakiti, dan merusak orang lain secara verbal.

Secara umum, pemain *game online* cenderung menunjukkan agresi verbal terhadap sesama pemain saat tim mereka sedang kalah atau bahkan saat unggul. Agresi verbal sering kali dianggap sebagai hal yang biasa terjadi dalam hubungan pertemanan, di mana anggota tim yang merasa dekat satu sama lain menganggapnya sebagai hal lumrah. Namun, penting untuk dicatat bahwa agresi verbal dapat menjadi awal dari agresi fisik, yang kadang-kadang tidak disadari oleh para pelaku. Dampak dari agresi verbal yang berkelanjutan dapat mengakibatkan perasaan sedih, penurunan rasa percaya diri, dan dalam kasus yang parah dapat menyebabkan depresi (Chaq dkk., 2018).

Agresi verbal yang terjadi dalam konteks *game online* dapat dengan mudah terbawa ke dalam perilaku sehari-hari. Quwaider dkk. (2019) menyatakan bahwa perilaku seseorang cenderung berlanjut dari satu dimensi ke dimensi lainnya secara alami. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Rodriguez-Villa dkk. (2021), yang menunjukkan bahwa kecenderungan melakukan agresi verbal selama bermain *game online* bisa tercermin dalam pola interaksi sehari-hari.

Menurut Almajid (2019), penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak perilaku agresi verbal yang merendahkan yang dilakukan oleh pemain selama bermain *mobile legends*. Hal itu juga dibuktikan berdasarkan pratenitian yang dilakukan pada Januari 2024 terhadap remaja di Karawang yang bermain *game online mobile legends* dengan jumlah 33 responden, sebanyak 88% remaja melakukan perilaku mengejek dengan merendahkan diri orang lain, 83% membantah dengan tidak segan berkata kasar dan melampiaskan kemarahan melalui kata-kata, 76% membual dengan menyombongkan diri saat bermain *game online*, 71% mengancam dengan mengintimidasi lawan dengan ucapan merendahkan, 67% berteriak dengan membentak lawan saat bertanding dan 82% melakukan perilaku menipu seperti membohongi lawan agar bisa menang atau menolak ajakan teman yang menjadi beban di *game online* dengan alasan sudah cukup orang.

Kontrol diri merupakan faktor internal yang dapat mempengaruhi kecenderungan individu untuk merespons dengan agresi verbal, dimana kontrol diri berperan sebagai mekanisme penghambat dalam pelepasan respons agresif (Krahe, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Asnidar dkk. (2022), Nabila (2023), dan Natingkaseh dkk. (2022) menunjukkan bahwa mereka yang memiliki kemampuan dalam mengatur kontrol diri mereka cenderung tidak terlibat dalam kekerasan verbal, sementara mereka yang memiliki kontrol diri yang rendah lebih rentan terhadap agresi verbal.

De Ridder dkk. (2011) mengatakan bahwa kontrol diri terkait erat dengan kapasitas individu untuk mengatur emosi dan motivasi internal mereka, yang memungkinkan mereka untuk membuat pilihan yang tepat dan berperilaku sesuai dengan norma dan harapan masyarakat. Kontrol diri, sebagaimana didefinisikan oleh Tangney dkk. (dalam Rosalinda & Satwika, 2019), mengacu pada kapasitas individu untuk mengatur tindakan mereka dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip moral dan peraturan masyarakat. Hal ini memungkinkan mereka untuk menahan reaksi impulsif dan nalar yang mungkin bertentangan dengan norma-norma ini, yang pada akhirnya mendorong perkembangan perilaku positif.

Kontrol diri adalah kapasitas mendasar yang memungkinkan orang untuk menolak reaksi yang tidak menyenangkan dan menyalukannya ke arah perilaku yang lebih positif, seperti disiplin diri, aktivitas non-impulsif, gaya hidup sehat, perilaku etis di tempat kerja, dan konsistensi (Tangney dkk., 2004). Berk (dalam Chaq, 2018) menegaskan bahwa kontrol diri sangat penting dalam menekan impuls atau keinginan sementara yang menyimpang dari perilaku yang diterima secara sosial.

Menurut Marsela dan Supriatna (2019), kekurangan kontrol diri dapat menyebabkan kesulitan dalam mengatur perilaku dan menentukan tindakan yang tepat, yang dapat mengarah pada perilaku agresif. Widiarti (dalam Chaq, 2019) menjelaskan bahwa ketidakmampuan individu dalam mengendalikan diri

dapat berpotensi menimbulkan krisis identitas, yang pada gilirannya meningkatkan risiko perilaku negatif dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini mendukung klaim ini. Menurut Asnidar dkk. (2022), individu yang menunjukkan tingkat agresi verbal yang lebih rendah lebih cenderung memiliki kontrol diri yang tinggi. Terdapat pengaruh antara kontrol diri dengan perilaku agresi verbal menurut penelitian yang dilakukan oleh Nabila pada tahun 2023. Penelitian oleh Natingkaseh dkk. (2022) menunjukkan bahwa agresi verbal berbanding terbalik dengan kontrol diri. Orang yang memiliki kontrol diri lebih tinggi terhadap emosi mereka cenderung tidak agresif atau melakukan kekerasan dalam berbicara, sedangkan hal sebaliknya terjadi pada individu yang kontrol dirinya rendah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang.

B. Rumusan Masalah

Melihat permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah kontrol diri berpengaruh terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang?”.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat kepada pembaca, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mampu berbagi apa yang kita ketahui tentang agresi verbal di kalangan *gamer mobile legends* remaja Karawang dengan kemajuan penelitian psikologi.
- b. Bergabung dengan barisan mereka yang telah berkontribusi pada literatur tentang agresi remaja dan kurangnya kontrol diri.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis kepada pembaca, diantaranya:

- a. Bagi Remaja

Menjadi tambahan ilmu pengetahuan kepada remaja sehingga dapat menilai sendiri tingkatan kontrol diri dan agresi verbal yang dimiliki.

b. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi dan gambaran berkaitan dengan kontrol diri dan agresi verbal remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Informasi ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian di masa depan tentang perilaku agresi verbal pemain *game online* remaja.

