

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di jaman digital seperti ini, pasti banyak sekali teknologi saat ini seperti *smartphone*, laptop dan komputer. Teknologi ini digunakan tidak hanya untuk komunikasi, tetapi juga untuk bermain *game* dengan orang lain secara individu atau *online*. *Game online* adalah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet (Januar dan Turmudzi 2006: 52). Samuel (2010) menyatakan bahwa *online game* adalah *game* dengan internet di mana orang berinteraksi dengan orang lain untuk berkomunikasi, melakukan tugas, dan mencapai nilai tertinggi di dunia maya, isu yang akan saya angkat adalah agresivitas saat bermain *game online* kepada dewasa awal, di mana peneliti banyak melihat para pemain *game online* banyak melakukan agresivitas, seperti memukul, menghina, bahkan mengeluarkan kata-kata kasar dan jorok.

Online game adalah *game* orang banyak yang bisa memainkan *game*, secara bersama melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kebangkitan dan popularitas *online game*, *game online* sangat mudah diakses dari berbagai *platform* seperti komputer pribadi (PC), mesin *game*, dan *smartphone* (Kirali, Nagyorgi, Griffith, dan Dimitrovics, 2014). Saat ini terdapat berbagai jenis *online game*, seperti contoh *Mobile Legends* (ML), *Arena of Valor* (AOV), *Fortnite*, *DOTA 2*, *Genshin Impact* dan *Valorant*. *Game online* adalah salah satu kegiatan *refressing* paling populer, tanpa terkait dari budaya, usia, atau jenis kelamin.

We are social dan hootsuite (2021) Januari 2021, Indonesia memiliki 202,6 juta pengguna Internet dan 345,3 juta jaringan seluler aktif, atau 125,6% dari total populasi. Angka ini tergolong tinggi, karena sebagian orang menggunakan banyak *gadget* selama beraktivitas. Selain itu, sekitar 60,2% pengguna internet menggunakan aplikasi *game* di *gadget* dan laptopnya, sebagian besar adalah komunitas, dan sekitar 88,9% adalah *smartphone*. Menurut Agate Ceo Arief Widhiyasa, 68% pasar *game* Indonesia didominasi oleh *developer* China, antara lain *PUBG*, *Clash of Clans* (COC), dan *Genshin Impact*.

Online game bisa berdampak positif jika digunakan hanya untuk hiburan saja (Adams, 2013), seperti rasa lelah akan berkurang dengan bermain *online game online* (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009), tetapi saat ini banyak individu yang menyalahgunakan *game online*, seperti memainkannya secara berlebihan dan menjadikannya sebagai tempat pelarian dari kenyataan hidup, sehingga dapat menjadi kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths, 2009). Game online dapat mudah diakses oleh masyarakat luas, dengan kemudahan inilah menjadikan game online menjadi populer. Adanya game online ini dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi pengguna. Tapi fokus pada penelitian ini yaitu pada dampak negatif yang dialami oleh pengguna salah satunya adalah agresivitas.

Agresivitas ialah keinginan untuk melukai seseorang, mengekspresikan perasaan negatif, seperti contoh permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Buss & Perry, 1992). Hal senada juga disampaikan oleh Moore dan Fine (Koeswara, 1998, hlm. 5), yang mendefinisikan agresi sebagai perilaku fisik atau verbal terhadap seseorang atau terhadap objek. Agresi dapat dikelompokkan menjadi beberapa komponen agresivitas yang terdiri dari agresi fisik, agresi verbal (dengan kata-kata), kemarahan, dan permusuhan (Buss & Perry, 1992). Selain itu, Buss (1987) juga mengklasifikasikan agresi menjadi empat jenis, yaitu agresi verbal langsung, agresi verbal tidak langsung, agresi fisik langsung, dan agresi fisik tidak langsung. Agresivitas yang terjadi saat bermain *game online* antara lain memaki teman satu tim, menghina teman, sebagai pemula atau disebut lemah, memukul, bahkan membanting pintu di tempat umum, serta lingkungan sekitar dapat mempengaruhi tingkat agresivitas pada seseorang.

Peneliti memilih teori tersebut, dikarenakan data yang disampaikan terhadap teori tersebut sangat banyak seperti penjelasan dari agresivitas yang sangat spesifik, dan mudah dipahami oleh peneliti dan di teori tersebut, juga dijelaskan definisi-definisi dari agresivitas yang pada saat peneliti mencari teori lain belum ada atau tidak menemukan definisi dari agresivitas.

Santrock (2011) mengatakan bahwa dewasa awal ialah istilah saat ini untuk menunjukkan dari masa remaja sampai dewasa dengan rentang usia mulai dari 18

tahun sampai dengan 25 tahun. Periode ini ditandai dengan kegiatan eksperimen dan eksplorasi transisi dari masa remaja ke masa dewasa yang ditandai dengan perubahan yang terus menerus, peneliti memilih dewasa awal dikarenakan peneliti melihat sendiri bahwa di dewasa awal banyak yang melakukan agresivitas pada saat bermain *game online* dan hal tersebut juga terjadi pada teman dari peneliti saat bermain bersama, seperti mengeluarkan kata-kata tidak pantas terhadap peneliti, dari hasil penelitian Tobing (2015), adanya korelasi yang kuat bermain *game online* dengan durasi yang lama terhadap perilaku, hiperaktivitas, masalah hubungan antara sesama, dan tidak ada hubungan antara sesama, dan pada penelitian tersebut adanya hubungan intensitas bermain *game online* dengan gejala emosional seseorang, dan di mana dengan bermain *game online* hal tersebut adalah pencetus dari munculnya agresivitas dari dewasa awal.

Fenomena agresivitas juga ditemukan oleh peneliti dalam salah satu *game online* yaitu *game online fps* hal tersebut diperkuat oleh data dari artikel carisinyal.com (2022) ada beberapa *game fps* yang menempati *top 10 game* populer di Indonesia seperti *counter strike global offensive, valorant, destiny 2*. Peneliti tertarik untuk meneliti agresivitas *game online fps* terhadap dewasa awal.

Berdasarkan studi awal yang telah peneliti lakukan, didapatkan bahwa agresivitas dilakukan oleh seseorang dalam bermain *game online* terutama *game FPS*. Hal tersebut terlihat dalam hasil wawancara pada AT yang berusia 21 tahun yang dilakukan pada tanggal 26 April 2022:

“Aku melakukan agresivitas gara-gara,ada musuh yang sombong terus kalau dia kill banyak,aku tau,waktu itu aku bot frag,kill ku dikit nah,dari sana aku langsung membalas dia dengan kata-kata kasar ganti,karena aku merasa bahwa harga diriku juga di injak- injak” (AT, 21 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dengan AT di atas terlihat bahwa AT pernah melakukan agresivitas terhadap lawan maupun kawan, seperti berkata-kata kasar. Hal serupa juga disampaikan oleh KY yang berusia 21 tahun:

“Ya...ya...ya... saya aku pas main valorant,pernah emosi sama lawan,waktu kuwi gara-gara dia ngelokne

*kancaku,yo awakmu kuwi,nah teko kono aku ngelokne
balas musuh ben kekek mental dengan kata-kata kasar”*
(KY, 21 tahun)”

Berdasarkan hasil wawancara dengan KY terlihat bahwa KY pernah melakukan agresivitas terhadap lawan dan kawan, terutama lebih banyak terhadap lawan.

Kedua hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa agresivitas terjadi pada dewasa awal saat bermain *game online*. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk melihat lebih dalam terkait gambaran agresivitas saat bermain *game online* pada dewasa awal, agresivitas yang ditampilkan adalah verbal yaitu kembali mengucapkan kata-kata kasar sebagai balasan dikarenakan tim musuh melakukan agresivitas terlebih dahulu, untuk aspek pertahanan diri dari agresivitas.

1.2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan penelitian yaitu:

- a. Variable penelitian yang di gunakan adalah agresivitas dengan aspek-aspek dari Bush dan Denny (1992) yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan.
- b. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran agresivitas saat bermain *game online* pada dewasa awal?

1.4. Tujuan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran agresivitas saat bermain *game online* pada dewasa awal.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini diharapkan dapat memperluas ilmu di bidang psikologi, khususnya psikologi klinis yang terkait dengan agresivitas pada

dewasa awal yang bermain *game online*.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Bagi komunitas *gamer*

Penelitian ini bisa diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai agresivitas seperti apa yang sering dilakukan dewasa awal pada saat bermain *game online*. Dengan demikian, diharapkan dapat mengurangi agresivitas pada dewasa awal saat bermain *game online*.

2. Bagi informan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran agresivitas dan beberapa agresivitas yang dilontarkan oleh dewasa awal pada saat bermain *game online* terhadap dewasa awal.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ketika ingin mengangkat tema yang serupa terkait gambaran agresivitas *game online* pada dewasa awal.