

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi terus alami kemajuan dan membuat dampak yang banyak baik dampak positif maupun negatif dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi yang berkembang pesat ini juga dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi mulai dari inovasi paling sederhana hingga yang paling rumit sekalipun. Teknologi yang menjadi saat ini mengalami perkembangan yang pesat adalah *game online*. *Game* sendiri merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan dengan memakai gawai elektronik yang dikemas dalam bentuk multimedia dengan tampilan yang menarik untuk menghasilkan kepuasan para penggunanya (Junus, et al., 2021).

Game yang kini sudah menjadi bagian dari gaya hidup sebagian orang itu di berbagai kalangan baik secara umur mulai dari muda yang masih duduk di bangku sekolah hingga orang tua dan berada di berbagai kawasan mulai dari perkotaan hingga pedesaan. Sudah banyak sekali pemain *game online* di Indonesia. Menurut Vero (2022) jumlah *gamer* di Indonesia terus meningkat menjadi 43,9 juta orang di tahun 2019. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang mereka lakukan dengan riset pemasaran ASEAN, DecisionLab untuk melakukan survei *online* pada masyarakat Indonesia. DecisionLab mengirimkan undangan survei ke *online platform* yang terdiri lebih dari 750.000 responden yang di rekrut secara acak untuk mewakili populasi *online*. Responden dari kelompok berusia 16-40 tahun mengidentifikasi dirinya sebagai *gamer e-sports*, *streamer*, dan/atau hanya sebagai penonton *streaming game*.

Game online merupakan permainan yang perlu diakses dengan jaringan internet (Triatmojo, 2019). Kemudian dijelaskan oleh Darwis et. Al (2020) bahwa *game online* merupakan sebuah jenis video permainan yang bisa dijalankan apabila suatu instrumen yang dimainkan terhubung dengan jaringan internet. Ada beberapa jenis *game online*, yaitu *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) dan

MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter). Beberapa *game online* yang saat ini ramai dimainkan antara lain *Valorant, DOTA 2, League of Legends, Mobile Legend, Grand Theft Auto V* dan *PUBG Mobile*. Dalam beberapa jenis *game* ada suatu permainan yang menunjukkan beberapa konten kekerasan seperti memukul, tembak menembak, dan lain sebagainya. Bermain *game* mendatangkan dampak positif dimana seseorang merasa terhibur dengan permainan tersebut atau bahkan dampak negatif seperti perilaku agresif. Perilaku agresif dijelaskan sebagai perilaku yang berupaya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik atau verbal (Myers, 2010). Aspek-aspek yang memperkuat adanya perilaku agresif adalah agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Menurut Buss & Perry (1992), bentuk-bentuk perilaku yang termasuk dalam perilaku agresif antara lain agresif fisik, agresif verbal, kemarahan, dan permusuhan. Salah satu aspek perilaku ini diperkuat dengan berita yang dibuat oleh CNBC Indonesia pada tahun 2019 terkait dengan penembakan yang terjadi di Selandia Baru, dimana sang penembak mengaku bahwa tindakan yang ia lakukan itu terinspirasi dari *video game*. Lalu pada penelitian yang dilakukan oleh Saputri et. al (2019) menunjukkan tingkah laku yang seseorang lakukan dari respon yang ada dalam tindakan agresif pada saat seseorang bermain *game online*, yaitu perasaan emosi, melempar *handphone*, menghina atau mengejek dan marah. Penelitian tersebut juga diperkuat dengan *preliminary* yang peneliti lakukan pada beberapa informan yang merupakan pemain *game online* bahwa ditemukan ada salah satu perilaku yang sering muncul dan terjadi pada saat bermain, yaitu perilaku agresif.

“Dari jaman dulu masih main CS GO, udah banyak banget orang-orang yang suka kasih kalimat toxic ke tim nya sendiri atau bahkan tim musuh ya dan itu udah jadi hal yang biasa lah buat di lingkup game online tuh apalagi yang jenis game nya PvP.”

(Y, 20 tahun)

“Aku tuh sempet kaget pas ada orang yang tiba-tiba ngirim chat gitu isinya kalo gak salah kayak ngejelek-jelekin atau hina-hina orang gitu lah. Apalagi aku disitu masih terbilang baru kan ya pas main game itu. Terus sempet dulu pas aku main game gitu kan bisa dibilang aku orang nya lumayan beban lah kalo main,

hahaha. Nah aku pernah kena perilaku kurang enak kadang kalo aku mainnya gak bener gitu suka dimarahin sama temen aku atau bahkan diejekin gak bisa main lah.”

(D, 21 tahun)

“Wah kalo perilaku agresif tuh banyak banget sih di game, dan menurut gue itu hal yang biasa banget karena gue juga kadang suka ngomong kasar, terus mainnya ngaco biar orang-orang pada emosi hahaha.”

(R, 18 tahun)

“Gw kalo ada teman satu tim yang mainnya gak bener, asli dah itu bikin gw marah dan kesel banget. Bener-bener kalo main sama orang random tuh susah banget diajak kerjasama dan itu suka bikin aku emosi”

(B, 23 Tahun)

“Gue gak tau ini masuk perilaku agresif atau gak tapi kadang kalo lagi di satu situasi, terus kalah gitu ya di round tersebut, gue tuh biasa reflek buat mukul tangan ke meja entah itu karena gue kalah karena by 1 sama musuh atau temen yang ngalahin”

(M, 21 Tahun)

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu mendukung argumen tersebut dengan adanya perilaku agresif yang dilakukan oleh pemain *game online*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sakinah (2021) pada usia 18-30 tahun dengan total subjek 151 orang menjelaskan seseorang yang bermain permainan jenis *FPS* cenderung terdapat perilaku agresif sebesar 52%, kemudian pada orang yang memainkan jenis *MOBA* cenderung berperilaku agresif sebesar 25%, dan pada individu yang memainkan jenis *game online RPG* mendapat nilai keinginan untuk bertindak agresif sebesar 21%.

Perilaku agresif adalah perilaku yang seringkali menimbulkan dampak yang negatif. Ancaman dari perilaku agresif remaja tentu saja tidak bisa dipungkiri keberadaannya. Dampak dari perilaku tersebut tidak hanya terjadi pada pelaku, namun terjadi pada orang-orang yang berada disekitar pelaku maupun korban dari perilaku agresif. Penelitian Rahmawati dan Asyanti (2017) membahas beberapa

dampak negatif dari perilaku agresif terhadap pelaku dan orang-orang yang dekat dengan pelaku, seperti pelaku sering terlibat dalam perkelahian yang menyebabkan ketidaknyamanan secara fisik. Pelaku kemudian dihindari oleh orang lain di sekitarnya dan mendapat reputasi buruk dari penduduk setempat. Ketika perilaku kekerasan menargetkan suatu kelompok, hal ini memiliki pengaruh pada masyarakat, yang mengarah pada munculnya rasa tidak stabil dan ketakutan. Kesulitan akademis, kriminalitas, penyalahgunaan narkoba, dan masalah kesehatan mental adalah beberapa dampak merugikan dari perilaku agresif (Haniyah et al., 2022)

Perilaku agresif juga berdampak negatif pada interaksi sosial. Kepribadian agresif sering kali kesulitan untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang sehat dengan orang lain (Mahabbati, 2012). Dalam konteks sosial, profesional, atau pendidikan serta di rumah, tempat kerja, atau di tempat lain, perilaku agresif verbal atau fisik dapat menyebabkan permusuhan, konflik, dan keterasingan di antara orang-orang (Fathoni & Setiawati dalam Hapsah & Muslim, 2021). Akibatnya, mereka yang berperilaku agresif akan mengalami isolasi sosial karena mereka lebih cenderung dijauhi oleh teman-temannya karena takut disakiti atau dipukuli dan lebih cenderung dibenci oleh teman-temannya karena perilaku agresif mereka (Salmiati, 2015).

Selain itu, perilaku kekerasan dapat berdampak buruk pada kesehatan psikologis pihak-pihak yang terlibat. Orang yang berperilaku agresif sering kali memiliki tingkat stres yang tinggi, dan mereka sering kali kesulitan untuk mengendalikan emosi mereka, sehingga sulit bagi mereka untuk mengatasi emosi yang kuat seperti kemarahan dan ketidaksabaran (Lasmini & Safitri, 2008). Perilaku agresif berpotensi membuat orang lain di sekitarnya mengalami trauma psikologis (Putri, 2019). Perilaku agresif dapat memiliki dampak besar dalam situasi sosial dan hukum selain berdampak buruk pada hubungan interpersonal dan kesehatan psikologis. Agresi dengan kekerasan fisik dapat menyebabkan luka fisik pada korban dan dampak hukum yang besar bagi pelaku. Reputasi seseorang di masyarakat juga dapat terkena dampak negatif dari kecenderungannya untuk

melakukan perilaku kekerasan (Dishion, French, & Patterson dalam Susantyo, 2011).

Peminat *game online* lebih banyak didominasi oleh orang-orang dengan usia *emerging adult*, yaitu antara umur 18-25 tahun. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Paramastri (2021) kepada 100 responden, dimana hasil tersebut menunjukkan 81% responden berasal dari usia 18 hingga 28 tahun, kemudian disusul usia di atas 28 tahun sebesar 12% dan 7% dari usia di bawah 18 tahun dimana dalam penelitian ini menunjukkan bahwa usia 18-28 tahun memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan umur lainnya sehingga menunjukkan bahwa mayoritas pemain *game online* berada pada usia *Emerging adulthood*. *Emerging adulthood* merupakan individu yang berusia 18-25 tahun dimana pada usia ini penemuan identitas merupakan fitur yang paling menonjol dari perkembangan menuju masa dewasa (Arnett, 2015). Seorang *emerging adult* berada pada masa ia ingin mencari jati dirinya melalui lingkungan disekitarnya. Menurut Lewin et. al (2013), pada tahap perkembangan *emerging adult* ditandai dengan ketidakstabilan gaya hidup misal, berganti pekerjaan dan mengevaluasi kemungkinan gaya hidup yang sesuai dengan dirinya. Pengaruh teman sebaya menjadi faktor risiko terjadinya perilaku agresif pada seseorang. Pernyataan tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Teofanda (2020) dimana responden berusia 18-25 menunjukkan bahwa variabel perilaku agresif kategori tinggi sebanyak 32,8% dan kategori rendah sebanyak 67,2%.

Salah satu dari tujuh tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh tahap dewasa adalah mengendalikan emosi, yang melibatkan pemahaman, pengenalan, dan penerimaan terhadap emosi yang dirasakan sehingga mereka dapat menemukan cara untuk mengekspresikan emosi tersebut dengan mengontrol dan menghadapinya dengan tepat (Chickering & Reisser, dalam Haniyah et al., 2022). Dalam konteks perkembangan ini, terdapat beberapa fase dalam perkembangan perilaku agresif pada masa *emerging adulthood*. Fase-fase ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yang spesifik pada tahap *emerging adulthood*, seperti penemuan identitas, stres dan ketidakpastian masa peralihan, serta penyesuaian hubungan sosial. Pertama-tama, *emerging adulthood* adalah masa ketika seseorang secara

aktif mencari tahu siapa dirinya (Permana & Astuti, 2021). Orang dewasa yang sedang berkembang mengalami transformasi yang signifikan pada masa ini tentang identitas mereka dan eksplorasi identitas diri. Orang dapat dengan bebas bereksplorasi karena tidak tunduk pada pengawasan atau peraturan orang tua (Sutanto, Monica. A. & Muttaqin, 2021). Eksplorasi ini dapat berupa mencoba berbagai alternatif hubungan pendidikan, pekerjaan, dan interpersonal. Namun, proses eksplorasi ini juga dapat menimbulkan ketegangan dan konflik di dalam diri seseorang.

Ketika berusaha menciptakan identitas yang sesuai dengan keyakinan dan tujuan pribadi mereka, mereka bisa saja merasa di bawah tekanan untuk memenuhi ekspektasi lingkungannya (Arini, 2021). Pada masa ini, seseorang harus beradaptasi dengan lingkungannya, termasuk keluarga, masyarakat, dan teman sebayanya. Namun, hal tersebut dapat menyebabkan orang melakukan penyesuaian yang salah dalam upaya mencapai penyesuaian diri yang baik. Perilaku agresif merupakan salah satu perilaku yang tidak diinginkan yang mencerminkan penyesuaian diri yang salah (Choirudin, 2015). Masa *emerging adulthood* menunjukkan perilaku yang unik dan kesulitan untuk mengontrol emosi dan perilaku mereka saat mereka bertransisi menuju masa dewasa dan tidak hanya harus menyelesaikan tujuan perkembangan tetapi juga menghadapi berbagai tekanan (Hardoni, Y., Neherta, M., Sarfika, 2019). Pada usia ini, berbagai masalah psikologis sering terjadi, termasuk perilaku kasar, kurang berprestasi secara akademis, perilaku yang mengganggu, perilaku antisosial, depresi, kecemasan, dan kemarahan. Selain itu, mereka juga berpeluang menjadi pengangguran, bertindak agresif, dan terlibat dalam masalah (Kusumaryani dalam Hardoni, Y., Neherta, M., Sarfika, 2019).

Usia *emerging adulthood* diharapkan menjadi periode perkembangan yang positif, di mana individu mengalami pertumbuhan dan matang secara emosional. Pada titik ini, individu seharusnya dapat lebih mengendalikan diri, mengekspresikan emosi dengan cara yang sehat, dan menyelesaikan masalah tanpa menggunakan kekerasan dalam bentuk apa pun. Pentingnya menahan diri dari tindakan kekerasan, tidak melukai orang lain, dan menggunakan metode penyelesaian masalah yang mudah beradaptasi ditekankan oleh standar sosial dan

etika. Namun, tidak semua orang pada tahap awal masa dewasa berkembang sejalan dengan tuntutan moral ini. Pada titik ini, berbagai faktor mungkin berdampak pada perilaku agresif. Kesulitan dalam mengelola dan mengendalikan emosi adalah salah satu masalah utama. Sebagai cara untuk mengekspresikan perasaan yang tidak menyenangkan, kondisi ini dapat menimbulkan konflik emosional yang meningkatkan kemungkinan untuk bertindak agresif (Goleman dalam Krisdiyanto, 2022).

Ikatan sosial seseorang, terutama dengan teman sebaya, dapat mempengaruhi perilaku agresif mereka saat beranjak dewasa. (Santrock dalam Susanto, 2018). Menurut Mayers (dalam Susanto, 2018), konformitas adalah pergeseran perilaku atau keyakinan yang disebabkan oleh tekanan dari kelompok melalui pemenuhan, kepatuhan, dan penerimaan. Dalam mengembangkan perilaku kekerasan pada masa *emerging adulthood*, lingkungan juga memiliki pengaruh yang cukup signifikan (Susantyo, 2017). Individu dapat terpengaruh untuk meniru dan mengadopsi kebiasaan yang sama jika mereka terpapar pada situasi yang menunjukkan kecenderungan agresif atau kekerasan.

Penyebab perilaku kekerasan pada masa *emerging adulthood* mungkin juga disebabkan oleh masalah kesehatan mental. Orang dewasa yang baru tumbuh rentan terhadap depresi karena mereka sedang mengalami masa perubahan dan ketidakstabilan. Untuk mencegah munculnya perilaku berbahaya, depresi yang terjadi pada orang dewasa awal harus segera diatasi (Al Kahfi & Hamidah, 2017). Perilaku agresif dapat muncul dalam berbagai bentuk pada orang yang baru saja memasuki masa dewasa. Mulai dari tindakan non-kekerasan secara verbal seperti menggunakan bahasa kasar atau membuat ancaman, hingga kekerasan fisik yang membahayakan orang lain ((Susantyo, 2011).

Menurut Basith (2017) intensitas seseorang untuk bermain *game online* dapat menjadi salah satu faktor dan penyebab yang dapat menimbulkan dan cenderung berperilaku agresif. Pernyataan ini didukung oleh penelitian dari Putri (2021) pada 110 responden menambahkan bahwa perilaku agresif kategori sedang sebesar 54,5% (60 subjek) dan tingkat intensitas bermain *game online* kategori tinggi yaitu sebesar 43,6% (48 subjek) sehingga ada korelasi antara perilaku agresif dengan

intensitas bermain *game online*. Menurut Kartini (2016), intensitas bermain *game online* merupakan besarnya ketertarikan seseorang untuk bermain permainan melalui akses *online*. Aspek-aspek yang mendukung definisi intensitas adalah frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional (Chaplin 2014). Seorang *emerging adult* bermain *game* untuk menghilangkan kebosanan atau *refreshing* dari kesibukan kuliah atau bahkan bekerja. Namun, banyak juga mereka yang menghabiskan waktunya lebih lama dan bahkan lebih memilih untuk bermain *game online* daripada melakukan pekerjaan yang lainnya. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Erik & Syenshie (2020) pada 120 remaja pria dimana durasi bermain pada remaja di kategori *low* (< 2 jam) sebanyak 29 responden (28,4%), kemudian pada kategori *high* (> 2-7 jam) dengan 43 responden (42,2%) dan kategori *heavy* (> 7 jam) pada 30 responden (29,4%). Peneliti juga melakukan *preliminary* kepada 25 subjek berumur 18-25 tahun dimana sebanyak 74% subjek menyatakan bahwa ia bermain dengan perhatian penuh pada *game* yang dimainkannya dan 26% subjek tidak terlalu memerhatikan secara penuh kepada permainan tersebut. Hal tersebut dapat memperkuat aspek intensitas yaitu lama waktu seseorang dalam bermain dan perhatian penuh terhadap *game* tersebut dimana dalam satu kondisi seseorang semakin lama dan larut dalam permainan tersebut dimana permainan tersebut terdapat perilaku agresif maka adanya kemungkinan individu dapat mengikuti perilaku tersebut.

Penelitian sebelumnya yang membahas tentang hubungan intensitas bermain *game* dengan perilaku agresif seseorang menurut Oktaviana & Nurjanah (2021) yang dilakukan pada remaja menjelaskan hasil dari 96 responden bahwa persentase intensitas bermain *game online* yang rendah didapatkan perilaku perilaku agresif rendah sebanyak 14 orang (46,7%), perilaku perilaku agresif sedang sebanyak 13 orang (43,4%), dan perilaku perilaku agresif tinggi sebanyak 3 orang (10%). Kemudian pada intensitas bermain *game online* sedang didapatkan perilaku perilaku agresif rendah sebanyak 3 orang (7,5%), perilaku perilaku agresif sedang 36 orang (90%), dan perilaku perilaku agresif tinggi 1 orang (2,5%). Pada intensitas bermain *game online* yang tinggi didapatkan perilaku perilaku agresif rendah sebanyak 2 orang (7,7%), perilaku perilaku agresif sedang sebanyak 6 orang

(14,9%), dan perilaku perilaku agresif tinggi sebanyak 18 orang (69,2%), sehingga menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Berdasarkan hal yang sudah dijelaskan diatas, hal ini menarik peneliti karena masih belum adanya penelitian sebelumnya yang membahas hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif seseorang di usia *Emerging adulthood* sehingga penelitian ini akan menilai perihal hubungan yang diberikan *game online* terhadap para penggunanya yang berusia *Emerging adulthood* dengan judul hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada pemain di usia *Emerging adulthood*.

1.2 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini dapat terstruktur dan tidak melebar dari pembahasan yang akan dimaksud, batasan yang akan digunakan dalam penelitian korelasional berjudul hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pemain di usia *Emerging adulthood*, yaitu :

- a. Variabel yang diterapkan pada penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif pemain di usia *Emerging adulthood*.
- b. Partisipan dalam penelitian ini yaitu pemain *game online* di masa *Emerging adulthood* yaitu usia 18-25 tahun.
- c. Penelitian ini difokuskan untuk menguji hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif.

1.3 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku pemain di usia *Emerging adulthood* saat ini?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti ada atau tidaknya hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pemain di usia *Emerging adulthood* saat ini.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan dari penelitian sebelumnya khususnya pada Psikologi Klinis terlebih pada topik intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pemain.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pemain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu tambahan terkait hubungan intensitas bermain dengan perilaku agresif yang dilakukan pada saat bermain pada lingkungan sekitar.

b. Bagi *Developer Game online*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran dan informasi terkait hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pemain.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi baru dan literatur untuk penelitian yang akan dilakukan nantinya dimana memiliki kaitan dengan hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pemain