

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Muyassaroh (2022) istilah remaja berasal dari bahasa latin “*Adolescere*” kata bendanya “*Adolescentia*” yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Menurut Soetjiningsih (2012) masa remaja pada usia antara 12 sampai 21 tahun yaitu masa remaja awal (12 sampai 15 tahun), masa remaja tengah (15 sampai 18 tahun), dan masa remaja akhir (18 sampai 21 tahun). Masa remaja merupakan masa transisi sehingga akan banyak penyesuaian-penyesuaian diri yang dialaminya. Penyesuaian diri pada masa remaja ini biasanya akan menimbulkan adanya konflik, jika tidak diarahkan dengan benar maka akan mengalami penyimpangan perilaku (Istiqomah, 2017).

Pada jaman sekarang teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya, kemajuan teknologi saat ini mendorong semakin banyaknya pabrik ponsel yang semakin canggih sehingga memudahkan individu untuk mengakses ilmu pengetahuan, mencari informasi, bermain sosial media dan bermain *game online* (Wahyuningsih, 2021). Perkembangan seperti itu maka akan menjadikan para pengguna *game online* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi beralih ke *game* maya dibandingkan *game* tradisional seperti catur, ular tangga, petak umpet, dan sebagainya (Nugraha, 2018) dengan persoalan seperti itu akan menunjukkan bahwa *game* maya akan terasa lebih menarik yang disebabkan karena tampilan gambar

disetiap karakter atau pameran serta fitur-fiturnya lebih bagus sehingga menarik perhatian penggunanya, oleh karena itu terpaan permainan tradisional di era 2000an yang mengangkat fenomena *game online* dapat mempengaruhi kebiasaan remaja di era saat ini banyak memegang teguh kepada kecanggihan teknologi seperti dimana-mana individu selalu tidak jauh dengan membawa gadgetnya, seringkali tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya karena menganggap pribadinya lebih penting seperti bermain *mobile legends* sehingga akan berdampak pada pola perilakunya.

Gamers adalah seseorang yang bermain dan menyukai *game*, tidak peduli jika hanya bermain satu *game* saja, tidak memiliki peralatan yang berkualitas tinggi, bahkan jika dia tidak terlalu hebat dalam memainkan *game* tersebut. Selama dia masih bermain dan menyukai *game* maka orang tersebut adalah *gamers* (Satryan dan Gusrianty, 2020). *Game online* adalah *game* berbasis elektronik dan visual yang menggunakan jaringan internet sehingga mempunyai perbedaan besar dengan *game-game* lainnya yaitu pemain bukan hanya bermain dengan orang yang ada di sebelahnya melainkan juga dapat bermain dengan beberapa pemain di lokasi yang lain (Kustiyani, 2019). Sedangkan menurut Setiawati dan Gunado (2019) *game online* adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet sehingga memungkinkan penggunanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lainnya yang mengakses *game* tersebut di waktu yang bersamaan. Dikalangan remaja, biasanya bermain *game online* 3 jam dalam sehari atau 20 jam dalam seminggu (Murti, 2012).

Seseorang yang mempunyai keterampilan sosial rendah, cenderung lebih banyak menggunakan media sosial maupun media *game*, bahkan hingga ke taraf yang dikatakan kecanduan (*addiction*) (Majorsy dkk, 2013). *Game online* ini memiliki tujuan untuk menghibur (Putri Dkk, 2019), memberikan rasa senang, sebagai media refreshing, mengisi waktu luang, dan sarana untuk menemukan teman-teman baru karena sebagian besar *game online* dapat dimainkan bersamaan dengan banyak orang.

Menurut Harsan (2011), *Game online* memiliki banyak *genre* mulai dari *Role Playing Game* *Puzzle* hingga *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Saat ini, salah satu *game online* yang sedang populer dimainkan oleh para remaja di Indonesia adalah *Mobile Legends BangBang* (MLBB) (Putri Dkk, 2019). *Game Online Mobile Legends* muncul sejak tahun 2016 dan mulai dikenal pada tahun 2017 bahkan ditahun 2018 *Mobile Legends* sangat terkenal akan kepopulerannya (Abriani dkk, 2018) *game mobile legends* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali pengguna piranti atau perangkat *mobile*, baik yang dijalankan dengan android maupun *Iphone Operating System* (IOS). *Mobile Legends* termasuk tipe *game* MOBA yang memerlukan kerjasama tim dan strategi tim untuk melawan tim musuh. Pemain 5 vs 5 dengan berbagai tipe macam pilihan katakter *hero* dan tipe *skill* yang berbeda-beda. Terdapat juga berbagai mode yang dapat dimainkan sesuai dengan *level up* yang digunakan para pemain seperti *Match up mode*, *Classic mode*, *Ranked mode*, *Brawl Human vs Ai mode* dan *Custom mode* (Abriani, 2018). Selain itu, dalam *Mobile Legends* terdapat peringkat (*Rank*). *Game mobile legends* memiliki karakteristik pembeda dengan *game action* yang lain, diantaranya:

Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mythic (Jamal dan Azizah, 2018).

Wibisono dan Naryoso (2019) menyebutkan bahwa bermain *game mobile legends* bukan hanya memberi hiburan namun *player* juga merasakan tantangan-tantangan untuk dituntaskan sehingga bermain *game mobile legends* secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada *player*, ketika dalam kondisi kalah dapat menyebabkan pemain memunculkan tindakan-tindakan agresif dengan menyerang dan menyakiti baik secara fisik maupun verbal kepada orang lain, diri sendiri dan juga benda. Wibisono dan Naryoso juga menyebutkan bahwa terdapat dampak buruk dari *game mobile legend* yaitu kebanyakan remaja semakin kecanduan dalam *game* tersebut sehingga menimbulkan dampak emosi dan kata-kata kasar saat kalah dalam *game* maupun diluar *game*. Dilansir dari situs Viva.com dua remaja di Kendari Sulawesi Tenggara terlibat perkelahian yang disebabkan karena masalah *mobile legends*, kedua remaja tersebut bermain *game mobile legends* bersama lalu ketika mereka kalah keduanya adu argumentasi hingga pukul-pukulan (Ngazis dan Hasanah 2018).

Player dapat menunjukkan sikap agresif dengan menyerang dan melukai baik secara fisik maupun non verbal, kemudian permainan sudah terlihat tidak kompak, mengakibatkan kekalahan pada *team* dan sudah banyak kasus tanpa disadari bermain *game mobile legend* menimbulkan keagresifan yang berdampak emosi dan melakukan kekerasan secara verbal (Wibisono dan Naryoso, 2019).

Game online dapat memunculkan agresivitas, baik secara verbal seperti mengumpat, berkata kasar, ataupun non verbal seperti memukul, mengganggu, dan

menyerang orang lain (Toda & Oh, 2016). Umpatan dan makian sudah menjadi hal yang wajar kita temui di dalam *game mobile legends* mengumpat dan memaki *player* lain adalah hal yang sudah menjadi kebiasaan kebanyakan para *player mobile legends* (Murti, 2021). Hollingdale dan Greitemeyer (2014) menyebutkan bahwa *game online* yang berjenis kekerasan dapat memberikan dampak negatif yakni perilaku kekerasan dalam kehidupan nyata.

Fenomena yang menunjukkan perilaku agresif pada remaja, seperti yang terjadi di Rusia, remaja laki-laki berusia 15 tahun menikam seorang wanita yang berusia 21 tahun menggunakan pisau dapur. Diketahui bahwa ia mempraktikkan sebuah skenario pembunuhan yang berasal dari *game* kekerasan (Sugi, 2018). Selain itu, terjadi penikaman oleh seorang remaja berusia 16 tahun di Mesir kepada gurunya sendiri hingga tewas pada November 2018, remaja tersebut mengaku kepada polisi bahwa ia meniru karakter-karakter di dalam *game* kekerasan (Jemadu, 2018). Di Indonesia pada tahun 2018, terjadi pembunuhan supir taksi *online* di Jawa Tengah yang dilakukan oleh dua pelajar SMK berusia 16 dan 18 tahun, diketahui bahwa dua pelajar tersebut melakukan aksinya karena terinspirasi dari video *game* (Permana, 2018). Tidak hanya itu, ada juga pemain yang sampai berkelahi karena kalah dalam permainan *mobile legends* dan menjadi bahan candaan di media sosial (Ngaziz dan Hasanah 2018). Murti (2021) menyatakan bahwa banyaknya video *games* yang mengusung tema kekerasan hal itu dapat berdampak meningkatkan agresi yang mengakibatkan frustrasi.

Agresivitas adalah adanya perasaan marah atau permusuhan atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan secara fisik, verbal maupun

menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang mengancam dan merendahkan (Widyastuti, 2020). Agresivitas merupakan tingkah laku menyerang baik secara fisik maupun verbal ataupun berupa ancaman yang disebabkan adanya rasa permusuhan (Jahja, 2011). Faktor-faktor penyebab terjadinya perilaku agresi tersebut antara lain: emosi yang tidak terkontrol, harga diri yang terusik, pengalaman yang tidak menyenangkan, pengaruh dari kelompok teman sebaya, ingin mendapat perhatian lebih, kurangnya rasa percaya dari orang-orang disekitarnya, serta adanya provokasi dari pihak lain diluar kelompoknya (Pratiwi, 2019).

Hal ini diperjelas berdasarkan wawancara penulis dengan ketiga subjek yang berinisial R, I dan NA pada tanggal 14 Juli 2022. Wawancara pertama kali dilakukan pada subjek R di Kudus. R merupakan seorang remaja yang berumur 20 tahun. Wawancara yang dilakukan dengan subjek R ini menunjukkan hasil bahwa subjek memiliki dorongan untuk melakukan agresivitas baik secara verbal dan non verbal ketika bermain *game mobile legends*. Subjek menyatakan bahwa ketika sinyal internetnya jelek, mendapat tim *noob* dan diganggu ketika main *game*. Hal ini terlihat dari subjek yang berbicara kotor ketika bermain *game*.

Wawancara yang kedua pada subjek I yang berusia 17 tahun di Jepara. Hasil dari wawancara dengan subjek I menunjukkan bahwa subjek cenderung memiliki dorongan untuk melakukan tindakan agresif baik secara verbal maupun non verbal ketika bermain *mobile legends*, terutama saat subjek kalah dalam bermain, ditelfon, teman yang AFK, atau pada saat ada *player* yang *toxic* suka mengejek. Hal ini

terlihat dari subjek yang mengatakan bahwa akan menendang kursi dan mengumpat ketika bermain *game*.

Wawancara yang ketiga dengan NA berusia 17 tahun di Jepara. Hasil wawancara yang dilakukan dengan NA menunjukkan bahwa subjek cenderung memiliki dorongan untuk melakukan tindakan agresif baik secara verbal maupun non verbal ketika bermain *Mobile Legends*, terutama saat subjek internetnya kurang stabil, teman yang AFK dan teman ada yang *ngetroll* (membuat kacau atau tidak niat bermain). Hal ini terlihat dari subjek yang mengatakan bahwa akan mengumpat atau membanting HP digunakan ketika bermain *game*.

Denson, DeWall, dan Finkel (2012) menyatakan bahwa individu yang kurang bisa mengendalikan keinginan-keinginan pada dirinya dapat memicu munculnya tindakan agresif, dan kontrol diri dapat meredam perilaku agresif dengan memikirkan norma sosial serta aturan-aturan yang berlaku.

Salah satu faktor kepribadian yang mempengaruhi munculnya perilaku agresi yaitu kontrol diri (Auliya dan Nurwidawati, 2014). Kontrol diri diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa kearah konsekuensi positif (Ghufron & Risnawati, 2020). Kontrol diri yang lemah pada seseorang mengarahkan pada konsekuensi negatif, yang akan merugikan orang lain dan merugikan dirinya sendiri. Individu yang kurang dapat mengontrol dirinya dari dorongan-dorongan yang bersifat negatif, maka mereka dominan akan berperilaku agresif (Fasilita, 2012).

Telah ada penelitian terdahulu yang juga membahas hubungan kontrol diri dengan perilaku agresif, dimana jika individu memiliki kontrol diri yang rendah dapat berpengaruh pada perilaku yang muncul termasuk perilaku agresif. Diketahui hasil dari sebuah penelitian yang dikemukakan oleh (Hapsari Dkk, 2013) bahwa terdapat korelasi negatif yang signifikan antara agresivitas dengan kontrol diri remaja pemain *game online*, yang berarti bahwa semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin rendah pula agresivitasnya, dan sebaliknya semakin rendah kontrol diri pada remaja pemain *game online* maka akan semakin tinggi agresivitasnya. Ada teori yang dikemukakan oleh Sentana (2017) bahwa semakin tinggi tingkat kontrol diri pada remaja maka semakin rendah tingkat agresivitasnya, begitu juga sebaliknya semakin rendah tingkat kontrol diri pada remaja maka semakin tinggi tingkat agresivitasnya. Remaja dengan tingkat kontrol diri yang tinggi mampu untuk mempertimbangkan konsekuensi dari perbuatan-perbuatan mereka dan dapat menghindari untuk berperilaku agresif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja *Gamers Mobile Legends*”.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresivitas pada remaja *gamers mobile legends*.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya psikologi sosial yang berkaitan dengan kontrol diri dengan perilaku agresivitas pada remaja *gamers mobile legends*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresivitas pada *gamers mobile legends*

b. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji bidang yang sama guna menyempurnakan hasil penelitian ini.

