

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Santrock (2012) menyatakan bahwa masa remaja adalah masa dimana pengambilan keputusan pilihan dalam hidup semakin meningkat. Hal tersebut terlihat dari mulai berkembangnya pengambilan keputusan tentang masa depan, teman - teman yang akan dipilih, keputusan kuliah dan lain sebagainya. Kemampuan dalam pengambilan keputusan menjadi hal yang penting untuk dipelajari karena keputusan dapat menyebabkan konsekuensi yang sangat memengaruhi kehidupan setiap individu, kehidupan orang lain, dan kehidupan masyarakat. Sejalan dengan itu, mengingat usia remaja merupakan usia yang cukup labil dan rentan sehingga dapat mengakibatkan kecenderungan untuk mengalami peristiwa yang tidak diinginkan, hal ini dibuktikan dengan terjadinya kenaikan peristiwa – peristiwa yang terjadi di usia ini seperti kekerasan, bunuh diri, kehamilan di luar nikah dan infeksi *HIV*, maka kemampuan pengambilan keputusan sangat diperlukan pada diri remaja (DiClemente, Hansen & Ponton; Hampel, dalam Wolff, 2012).

Internet telah menjadi sarana penting yang membuka beragam peluang dan memberikan akses informasi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Dalam berbagai bidang kehidupan, internet telah menjadi alat yang memfasilitasi transformasi dan kemajuan yang pesat. Apriadi Tamburaka (2013) menjelaskan bahwa internet merupakan salah satu media yang dapat mempermudah dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi semenjak adanya *smartphone*, banyak pengguna

internet yang bisa menghabiskan sepanjang waktu dengan hanya melihat layar. Internet berguna dalam membantu mengisi waktu luang melalui berbagai macam fitur seperti sosial media, layanan *streaming*, *ebook*, dan *game online*. Hampir setiap remaja memiliki *smartphone* dan menggunakan fitur-fitur di dalamnya seperti, *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, dan media sosial yang lain. Salah satu bentuk dari keberadaan *new media* adalah fenomena munculnya *social network* (jejaring sosial). Mengapa disebut jejaring sosial karena adanya aktivitas sosial ternyata tidak hanya dapat dilakukan di dalam dunia nyata (*real*) tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (*unreal*). Setiap orang dapat menggunakan jejaring sosial sebagai sarana berkomunikasi, membuat status, berkomentar, berbagi foto dan video layaknya ketika kita berada dalam lingkungan sosial.

Berdasarkan laporan “*We Are Social*,” (2022), Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. begitu banyaknya jenis dan *genre game online* dengan biaya yang relatif murah, membuat *game online* menjadi daya tarik bagi semua kalangan. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet (Young, 2009). *Game online* merupakan sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur (Tekinbaş & Zimmerman, 2003). *Game online* merupakan atraksi yang sengaja dibuat menarik sehingga pemainnya dapat meluangkan waktu di depan layar untuk waktu yang lama (King & Delfabbro, 2018).

Mobile Legends menuntut pemainnya untuk meluangkan banyak waktu dalam permainan, dalam satu kali pertandingan kurang lebih akan memakan waktu 15-30 menit. Karakteristik dari *game MOBA* adalah banyaknya *hero* (karakter dalam permainan) yang tersedia. Banyaknya *hero* dalam *Mobile legends* mengharuskan penggunanya untuk belajar karakter dari masing-masing *hero*, maka dari itu intensitas dalam bermain *Mobile Legends* sangat diperlukan. Intensitas dapat diartikan seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu (Neuman, 2014). Tingginya intensitas bermain juga berdampak buruk pada fisik maupun psikis pemain. Dampak pada fisik dapat berupa kelelahan pada mata dan anggota fisik lain yang mengakibatkan kesehatan badan menurun. *Game online* dapat merugikan pemainnya apabila dimainkan secara berlebihan, seperti penurunan kemampuan penglihatan (Kiselev, 2020). Sedangkan dampak psikis seperti mudah marah, susah mengontrol emosi karena kekalahan saat bermain. Tingginya intensitas bermain *Mobile Legends* membuat banyak waktu terbuang sia-sia, berbeda dengan *pro-player* (pemain *game* profesional) yang menjadikan *game online* menjadi pekerjaan atau *streamer Mobile Legends* yang mendapat penghasilan dari bermain *game*. Terlalu lama bermain *game* dapat mendistorsi antara realitas dan fantasi (Trisnani & Wardani, 2018).

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan narasumber pertama yaitu KN berusia 19 tahun yang saat ini masih menempuh pendidikan sarjana pada tanggal 30 Desember 2023 mendapatkan hasil sebagai berikut: narasumber KN menjelaskan jika dirinya pernah bermasalah dan melakukan perdebatan dengan kedua orang tuanya. Perdebatan tersebut mengenai dirinya yang ingin memilih

berfokus pada dunia *game online* dan menjadi seorang *pro player* (pemain profesional dalam *game online*), KN memiliki pemikiran bahwa dunia *game online* mulai mengalami perkembangan, para *team E-sport* (tim profesional dalam permainan *game online* yang sudah menjadi sebuah perusahaan) berani memberikan gaji yang tinggi untuk para pemain yang direkrut, KN ingin menjadi seorang *pro player* dalam *game mobile legends*, namun keinginan tersebut mendapatkan penolakan dari kedua orang tuanya, kedua orang tuanya ingin jika KN harus melanjutkan pendidikannya agar mendapatkan pekerjaan yang jelas. Meskipun mendapat penolakan dari orang tuanya KN masih memaksakan diri untuk berlatih keras sehingga menyebabkan permasalahan dalam keluarga.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan narasumber kedua yaitu OP berusia 20 tahun yang berstatus lulusan SMA pada tanggal 30 Desember 2023 mendapatkan hasil sebagai berikut: Narasumber OP memberikan penjelasan bahwa dirinya bermain *game online* terutama jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Area)*, selain jenis *game online MOBA* OP juga bermain berbagai jenis game dengan tipe yang beragam seperti *game console, playstation, dan mobile games*. OP memiliki keahlian bermain game yang cukup baik, kemampuannya dalam memahami permainan dan strategi sering membuatnya menjadi *MVP (Most Valuable Player: pemain yang unggul dan memiliki peran penting dalam sebuah permainan)* sehingga dapat dengan mudah memenangkan sebuah permainan. Permainan yang lebih baik dibanding rekan-rekannya membuat OP menjadi percaya diri dan menimbulkan kecenderungan narsistik sehingga OP sering bersikap berlebihan seperti memberikan perkataan kasar dan cenderung provokatif

kepada lawan bermain ataupun rekan dalam timnya. OP sering berkata kasar dan merendahkan lawannya dalam *chat box game* (tempat bertukar pesan secara langsung didalam sebuah game), sikap yang berlebihan dari OP merupakan pengaruh dan sifat narsistik yang timbul dari kemampuannya dalam bermain *game online*, sikap agresi tersebut merupakan hasil dari pemilihan keputusan yang salah sehingga menimbulkan permasalahan bagi dirinya dan orang sekitarnya.

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan narasumber ketiga yaitu AJ berusia 19 tahun yang berstatus lulusan SMA, pada tanggal 30 Desember 2023 didapatkan hasil seperti berikut: Narasumber AJ memberikan penjelasan jika dirinya memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam bermain *game online*, dirinya merasa jika kemampuan atau *skill* nya lebih baik dibanding dengan rekan-rekan bermainnya. AJ merasa percaya diri karena pengalamannya dalam bermain game lebih lama dibandingkan dengan rekan-rekannya. AJ adalah seorang pemain *game online* berjenis *FPS (First Person Shooter)*, didalam sebuah permainan AJ sering mendominasi dan menjadi pemain yang memiliki kontribusi besar bagi timnya, pengaruh yang begitu besar dalam permainan membuat AJ cenderung memiliki sifat narsistik yang berlebihan, AJ sering menghina dan memprovokasi lawan yang kalah dalam sebuah pertandingan. Hal tersebut juga terjadi pada saat AJ dan timnya kalah, AJ cenderung tidak ingin menerima kekalahan tersebut dan menyalahkan rekan timnya, keputusan AJ sering menimbulkan permasalahan dengan lingkungan sekitarnya. AJ juga menjadi pribadi yang memiliki kecenderungan narsistik dan selalu memamerkan *achievement* (perolehan pengalaman dan penghargaan dalam sebuah *game*) pada

game yang ia mainkan seperti hasil poin *ranked game* (tingkatan dalam bermain *game*), hasil *matching* (rangkuman hasil pertandingan), dan *skin* (item khusus dalam game yang dibeli dengan uang). AJ menganggap semua perolehan yang sudah dia miliki merupakan hal yang wajar untuk dipamerkan berkat usaha dan kerja kerasnya dalam bermain *game*.

Dilansir dari *vice.com* pada tanggal 29 Maret 2022 Aksi pembunuhan sadis yang menewaskan ibu dan ketiga anaknya awal tahun 2022 telah menggegerkan warga kota Lahore, Pakistan.

Berdasarkan keterangan polisi pada 19 Januari, pelaku bernama Zain Ali, 18 tahun, mengungkap dia menembak mati ibu dan kakak-beradiknya untuk meluapkan kekesalan setelah kalah bermain *video game*. “Saya stres karena selalu kalah dalam game. Saya menembak semua orang karena mengira mereka akan hidup lagi seperti karakter *game*,” tutur Ali yang kini masih ditahan polisi. *Game* yang dimainkan adalah *PlayerUnknown’s Battlegrounds* atau *PUBG*. Tak lama setelah penangkapan Zain Ali pada 28 Januari, seorang perwira tinggi polisi mengaitkan pembunuhan Naheed dengan *PUBG* dalam suratnya yang ditujukan kepada pemerintah provinsi. Dia mengutip serangkaian pembunuhan yang terjadi di Lahore pada April 2020. Kala itu, pemain *PUBG* meracuni saudara, teman dan saudara iparnya pakai sabu-sabu karena kesal konsol gamenya dijual.

Menurut Anderson dan Dill (2000), menyatakan bahwa permainan *video game* yang bersifat agresif dapat meningkatkan perilaku agresif pemainnya melalui pengambilan keputusan yang dipengaruhi oleh frustrasi dan stres yang dialami selama bermain. Mereka menunjukkan bahwa keputusan yang diambil di bawah

tekanan atau frustrasi dapat memperbesar kemungkinan perilaku agresif dalam *game online*. Selain itu, penelitian oleh Gentile dan Bushman (2008) juga menyatakan bahwa pengambilan keputusan yang didorong oleh emosi negatif, seperti frustrasi atau kemarahan, dapat memicu perilaku agresif dalam konteks permainan video, penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi antara emosi dan pengambilan keputusan berperan penting dalam mempengaruhi tingkat agresi pemain.

Menurut Vasalou et al. (2008), pengambilan keputusan dalam *game online* melibatkan proses kognitif di mana pemain menilai berbagai opsi dan memilih strategi yang dianggap paling efektif untuk mencapai tujuan permainan, sering kali di bawah tekanan dan dengan informasi yang tidak lengkap. Dijelaskan bahwa keputusan ini dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk dinamika permainan dan interaksi sosial dengan pemain lain. Selain itu, dikutip dari *Games and Cognitive Science* (2013) menambahkan bahwa pengambilan keputusan dalam *game online* sering kali melibatkan evaluasi cepat dari berbagai kemungkinan tindakan, dengan pemain membuat pilihan strategis berdasarkan kondisi permainan saat itu dan tujuan yang ingin dicapai.

Pengaruh pengambilan keputusan pada pemain game online terhadap perilaku agresi telah diteliti dalam beberapa studi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anderson dan Bushman (2001), paparan berulang terhadap konten agresif dalam game dapat meningkatkan respons emosional agresif, yang dapat memengaruhi pengambilan keputusan pemain. Dalam situasi ini, pemain cenderung lebih impulsif dan mengambil risiko yang lebih tinggi, sering kali tanpa

mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang. Ini menunjukkan bahwa "ketika pemain terpapar situasi yang memicu agresi, mereka dapat menjadi lebih impulsif dan cenderung mengambil risiko lebih tinggi dalam pengambilan keputusan mereka" (Anderson & Bushman, 2001).

Menurut Robbins dan Judge (2017), Pengambilan keputusan adalah proses kognitif yang melibatkan pemilihan dari berbagai alternatif untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi hasil akhir dari keputusan tersebut. Sementara itu, Schwenk (2004) menyatakan bahwa pengambilan keputusan mencakup berbagai tahap mulai dari identifikasi masalah, pencarian alternatif, hingga evaluasi dan pemilihan solusi yang dianggap paling efektif untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Perilaku agresi yang dipicu oleh *game online* sering terjadi karena adanya *losestreak* atau kekalahan beruntun. *Losestreak* cenderung menimbulkan dampak emosi dan perilaku agresi secara verbal seperti perkataan kasar dan menyalahkan anggota tim yang lain. Perilaku agresi yang dilakukan pemain disebabkan oleh bahasa dan budaya pemain yang berbeda, pesimisme yang dialami pemain saat tidak adanya harapan untuk menang, dan perbedaan kualitas grafik dan internet tiap perangkat (Adinolf & Turkay, 2018).

Perilaku agresi tidak hanya dilakukan secara fisik akan tetapi juga dilakukan secara verbal. Perilaku agresi verbal adalah kekerasan yang tidak dilakukan secara fisik melainkan perkataan, dimana bentuk dari agresi verbal yaitu kata-kata umpatan, mengejek, mencela. Perilaku agresi verbal biasanya ditunjukkan oleh para remaja yang sedang bermain *game online*. Agresi verbal sudah menjadi hal yang

cukup umum ditemui bagi para pemain *game online*. Banyak pemain *game online* berperilaku rasisme dan seksisme, bahkan juga banyak pemain menormalkan perilaku tersebut (Adinolf & Turkay, 2018). Sebagai contoh banyak *youtuber* (pembuat konten video di aplikasi *youtube*) dari *Mobile legend* melakukan perilaku agresi verbal dalam konten-konten yang mereka unggah, bahkan konten dengan agresi verbal banyak digemari para penonton. Perilaku agresi dapat ditiru oleh remaja melalui media seperti televisi dan biasanya berupa konten kekerasan verbal maupun non-verbal (Pradana, Y. I., Dwikurnianingsih, Y., & Setyorini, 2018). Tidak hanya media seperti televisi, media sosial seperti instagram yang cenderung lebih dekat dengan remaja juga dapat memicu remaja menjadi agresi secara verbal (Afriany, Alfarisi, Sofa, Handayani, Sari, Lucvaldo & Rudy, 2020).

Tidak jarang remaja akan melakukan agresi verbal kepada teman satu tim yang mereka rasa performanya kurang bagus dan menyalahkan anggota tim lain dengan cara mengumpat, sering juga ditemui para pemain melakukan provokasi kepada lawan dengan cara mengejek untuk menjadi salah satu strategi mereka. Perilaku mengejek sesama anggota tim maupun lawan tentu tidak baik bagi mental seseorang. Hal ini berhubungan dengan penelitian Pitakasari, Kandar, K, dan Pambudi, (2019) yang menjelaskan bahwa lingkungan bermain pada *game online* yang dimainkan memberikan banyak pengaruh terhadap munculnya perilaku agresi baik secara fisik maupun verbal. Selain itu menimbulkan agresi dalam diri remaja *game online* juga memiliki efek negatif lain yaitu kecenderungan narsistik, mereka yang selalu menang dan lebih unggul dari teman sepermainannya merasa bahwa dirinya lebih baik dan menimbulkan egoisme dalam dirinya.

Remaja dengan kecenderungan narsistik mengalami kesulitan untuk menerima kritik dari orang lain dan selalu beranggapan bahwa dirinya istimewa. Remaja tersebut juga mempunyai anggapan bahwa dirinya spesial, ambisius, dan suka mencari ketenaran. Perilaku yang demikian menyebabkan banyak orang tidak menyukai orang yang memiliki kecenderungan narsistik. Sulitnya menerima kritikan dari orang lain membuat individu menentang orang yang mengkritiknya. Dengan demikian, menurut Golbeck (Widiyanti, Solehuddin & Saomah, 2017) banyak orang yang menghindari dan tidak menyukai individu yang memiliki kecenderungan narsistik.

Individu yang memiliki kecenderungan narsistik memiliki keyakinan pada kemampuan dirinya secara berlebihan yang menyebabkan individu tersebut memiliki sifat egois dan mengutamakan kepentingan pribadi. Individu dengan kecenderungan narsistik memiliki kepedulian yang rendah antar individu, memiliki perasaan iri terhadap orang lain, atau percaya bahwa orang lain cemburu atau iri terhadap dirinya sehingga individu dengan kecenderungan narsistik menunjukkan perilaku merendahkan atau meremehkan orang lain (Laeli, Sartika, Rahman, & Fatchurrahmi, 2018).

Bushman dan Baumeister (2018) melakukan sebuah penelitian yang hasilnya orang narsis memiliki tingkat agresivitas lebih tinggi. Hal ini terjadi karena saat orang narsis merasa terancam ketika ada orang lain yang mempertanyakan dirinya. (Ojanen, Findley, dan Fuller, 2012) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa ada hubungan antara narsistik, temperamen, agresi fisik, dan agresi relasional antar teman sebaya pada remaja. Kecenderungan narsistik ini

mengakibatkan munculnya perilaku agresi fisik pada laki-laki, serta agresi fisik dan relasional pada laki-laki dan perempuan. Ojanen dkk. (2012) dalam penelitiannya menyatakan adanya hubungan antara narsistik, temperamen, agresi fisik, dan agresi relasional antar teman sebaya pada remaja. Narsistik memicu munculnya perilaku agresi fisik pada laki-laki, serta agresi fisik dan relasional pada laki-laki dan perempuan. Mereka yang memiliki sifat narsistik jika keputusannya tidak diterima dan ditentang orang lain terkadang menimbulkan gejolak dalam dirinya yang menimbulkan sikap yang menuju kearah agresi dan tak jarang menimbulkan konflik dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui “ Hubungan antara pengambilan keputusan dan kecenderungan narsistik dengan perilaku agresi pada remaja pemain *game online*”

B. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui secara empiris hubungan antara pengambilan keputusan dan kecenderungan narsistik dengan perilaku agresi pada remaja pemain *game online*.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan sumbangan teoritis serta wawasan tambahan terhadap pengetahuan psikologi terutama di bidang Psikologi Sosial dan Psikologi Klinis mengenai hubungan antara pengambilan keputusan dan kecenderungan narsistik dengan melakukan perilaku agresi pada remaja pemain *game online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi remaja pemain *game online*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat pemain *game online*. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mereka dengan memberikan gambaran dan mengetahui pengambilan keputusan dan kecenderungan narsistik yang berlebihan dapat menyebabkan perilaku agresi pada pemain *game online*.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai pengambilan keputusan dan kecenderungan narsistik terutama pada remaja pemain *game online* yang menghadapi masalah perilaku agresi maupun menjadi pemain perilaku agresi untuk mencegah terjadinya perilaku agresi