

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena game *online* menjadi perhatian secara global. Fenomena game *online* yang ada di masyarakat semakin berkembang pesat. Game *online* yang saat ini marak digunakan oleh orang tidak hanya digemari oleh golongan tertentu saja, akan tetapi hampir semua golongan menyukai jenis game ini termasuk kalangan remaja. Game yang saat ini digemari oleh kalangan remaja memberikan berbagai dampak negatif yang dapat mengganggu secara fisik ataupun psikologis (Freeman, 2010).

Di Indonesia pengguna internet sangat banyak, hal ini didapat melalui hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa data di Indonesia pada tahun 2022 menunjukkan penggunaan internet sudah mencapai 204,7 juta. Tingkat pengguna internet di kelompok usia 13-18 tahun mencapai 87,16%, kemudian posisi kedua oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat persentase sebesar 88,64%. Menurut data statistik dari research Infografis Indikator TIK Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO), 44,1% masyarakat Indonesia memilih untuk bermain video game atau game komputer pada saat menggunakan Internet (Oktaviani & Nurjanah, 2021).

Menurut Young (Kurniawan, 2017) game *online* merupakan permainan dengan jaringan, dimana membutuhkan interaksi antar pemain untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Salah satu game *online* yang digemari oleh banyak pengguna internet tersebut adalah *Mobile Legends*. Game ini memungkinkan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Game ini diklaim sebagai game yang interaktif dan juga mengasah kemampuan untuk bekerjasama antar pemainnya karena dalam game ini dimainkan dalam satu tim berjumlah 5 orang.

Game mobile legends ini sangat banyak peminat dan pengguna yang memainkannya, ini bisa kita lihat dari *Play Store smartphone* kita berapa banyak orang yang sudah mendownload game tersebut Menurut Rivi (2018)., salah satu game *online* yang hingga saat ini merajai puncak unduhan (baik pada *smartphone* berbasis android maupun IOS), adalah *Mobile Legends: Bang-bang* (MLBB). Sehingga tidak mengherankan jika saat ini *game mobile legends* telah diunduh lebih dari 500 juta kali di *Play Store*.

Mobile Legends menjadi salah satu *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang digemari di Indonesia. Jumlah pengguna aktif yang memainkannya sangat tinggi. Di Indonesia, tercatat jumlah pemain lebih dari 8 juta pengguna aktif yang bermain setiap harinya (Nugraha, 2019).

Game mobile legends juga membuat para pemainnya berpikir lebih kritis dalam mengambil keputusan dalam bertarung. Hal tersebut juga mempengaruhi para remaja pada kehidupan sehari-hari pada pengambilan keputusan individual karena agar mendapatkan hasil yang maksimal dan akurat para remaja juga harus mempertimbangkan argumen-argumen dari banyak orang. Akan tetapi sangat disayangkan adanya dampak buruk dari *game mobile legends* ini yaitu kebanyakan remaja dan anak-anak semakin kecanduan dengan game tersebut dan menimbulkan dampak emosi dan kata kata kasar saat kalah dalam game tersebut maupun di luar game (Wibisono & Naryoso, 2019)

Game mobile legends merupakan salah satu game yang agresif dalam proses permainannya. Dalam bermain game agresif telah didefinisikan sebagai masalah perilaku yang melibatkan niat untuk menyerang orang lain yang ingin menghindari serangan itu, atau dimana dua pihak yang agresif saling menyerang, dan tidak ada yang mau menghindari serangan. Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui siapa saja pihak yang terlibat dan perilaku agresif dalam permainan *Mobile Legends*.

“... Tiap tim tuh ado 5 orang kak, jadi 5 lawan 5 gitu. 5 orang ni isinyo dapatnyo dari acak kak, jadi orang dk kenal gituna. Tapi biso jugo kito main dengan kawan . ” (AK (13 / siswi SMPN 1), 20 Januari 2023, 09.10 WIB).

“... Random bang orangnyo, 5 lawan 5 gitu. Jadi tiap tim isinyo orang yang jugo lagi main bang. Karno dapat orang nyo ni random, jadi kadang orang ni dak biso main bang, pas musuh lagi nyerang, kadang orang di tim

dewek malah dak jelas ngapoin akhirnya kalah gara2 musuh nyerang dakdo yang bantu. (NT (13 / siswa SMPN 1), 20 Januari 2023, 13.45 WIB).

Dari wawancara di atas didapatkan kesimpulan siapa saja yang terlibat dan berperilaku agresif dari responden AK dan NT. Pernyataan AK menunjukkan adanya pihak berbeda yang terlibat pada permainan *Mobile Legends* tersebut dan pada responden NT yang mengatakan adanya unsur perilaku agresif yaitu adanya saling serang antara suatu pihak kepada pihak lainnya yang terjadi selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa game dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan agresi pemainnya.

Masalah perilaku agresif anak bukanlah suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Apabila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif akan memberikan dampak negatif pada masa depan anak. Perilaku agresif dapat ditiru oleh anak melalui media TV, film, dan permainan (game) yang dapat meningkatkan perilaku agresif remaja terhadap orang lain (Isnaini et al., 2021)

Anderson dan Huesmann (2013) menjelaskan permainan atau game *online* dengan unsur kekerasan lebih besar memengaruhi perilaku agresi, selain dipengaruhi oleh jenis-jenisnya perilaku agresi juga dipengaruhi oleh frekuensi bermain game *online*. Singkatnya semakin sering orang bermain game *online* dengan unsur kekerasan maka dapat mempengaruhi perilaku agresi seseorang. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara pada responden AK dan NT.

“... Kami dirumah dak pernah ngomong kotor kak, tapi datau semenjak main Mobile Legends nih jadi sering marah dan ngomong kotor, apalagi ke teman sendiri yang main jugo.” (AK (13/siswi SMPN 1), 20 Januari 2023, 09.13 WIB).

“... Gara-gara keseringan main Mobile Legends trus sering kalah jugo jadi kesal kami akhirnya marahin orang lain di tim kadang kami ejek jugo bang.” (NT (13/siswa SMPN 1), 20 Januari 2023, 13.47 WIB).

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa game *online* dengan unsur kekerasan seperti *Mobile Legends* ini mempengaruhi agresivitas seseorang yang bermain game tersebut kepada orang lain.

Sarwono dan Meinarno (2014) mendefinisikan agresivitas verbal sebagai perilaku individu yang mempengaruhi seseorang untuk menyerang konsep diri orang lain, dilakukan dengan menyakiti atau merugikan orang lain baik dengan kata-kata maupun perilaku motorik. Agresivitas verbal secara khusus bertujuan untuk melukai orang lain secara psikologis.

Menurut Taylor, Peplau & Sears (2009), faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku agresif berhubungan erat dengan adanya rasa marah yang dirasakan oleh seseorang. Salah satu penyebabnya adalah frustrasi, yaitu ketidakpuasan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Prinsip dalam bidang psikologi menyatakan bahwa individu yang mengalami frustrasi cenderung menunjukkan perilaku agresif. Saat bermain game, seseorang juga bisa menghadapi hambatan dan kekalahan. Jika kegagalan dalam mencapai tujuan berulang kali terjadi dalam waktu yang lama, hal ini dapat menimbulkan frustrasi yang berpotensi memicu perilaku agresif, baik secara verbal maupun non-verbal, pada para pemain. Penelitian Hollingdale (2014) juga mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa bermain game *online* yang mengandung unsur kekerasan dalam jangka waktu yang lama cenderung mempengaruhi pemainnya agar lebih agresif dan memicu perilaku agresivitas verbal. Lamanya waktu bermain game seseorang juga dapat disebut sebagai intensitas.

Menurut KBBI, intensitas adalah tingkatan atau ukuran intensnya. Berdasarkan definisi di atas intensitas dapat di artikan seberapa banyak atau seberapa sering melakukan aktivitas dalam satu waktu. Intensitas bermain game *online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain game *online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat).

Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan seseorang dalam bermain game *online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain game *online*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan dalam bermain game *online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain game *onlinenya* (Febrina, 2014). Sarwono dan Meinarno (2014) mengatakan intensitas dalam melakukan perilaku bermain game *online* juga didasari oleh keputusan dasar

untuk melakukan perilaku tersebut. Waktu yang dihabiskan oleh siswa dalam bermain game tersebut berbeda-beda, hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara pada responden AK dan NT.

“... Heem, dak terlalu perhatian pula jamnyo. Mungkin sehari tu ado la 8 jam, tapi dak 8 jam tu satu kali main, adola berhenti dulu, gek tu lanjut lagi..” (AK (13/siswi SMPN “Y”), 20 Januari 2023, 09.15 WIB).

“... Hmm... bisola 4-5 jam non stop tu Bang. Enaknyo si main pas subuh gitu atau tengah malam (NT (13/siswa SMPN “Y”), 20 Januari 2023, 13.50 WIB).

Permasalahan yang terjadi pada remaja usia SMP sering dijumpai dan ditemukan dari sisi psikososialnya yang dimana remaja tertarik membentuk suatu kelompok bersama dengan teman sebaya, bahwa remaja mempunyai tekanan untuk memiliki suatu kelompok semakin kuat. Ketika remaja mampu membentuk suatu kelompok yang baik maka remaja menganggap bahwa memiliki kelompok adalah hal yang penting karena mereka merasa menjadi bagian dari kelompok dan kelompok dapat memberi mereka status. Tetapi kenyataannya beberapa remaja menunjukkan perilaku yang destruktif, seperti mengejek, mengumpat, mencaci, berkata kotor sehingga akan menunjukkan perilaku agresif pada remaja tersebut (Faturachman, 2016).

Dampak negatif dari intensitas penggunaan game *online* salah satunya adalah berperilaku agresif verbal. Remaja yang mempunyai intensitas bermain game *online* maka bisa terbawa untuk berperilaku agresif verbal karena remaja akan meniru apa yang dilihat dipertandingan. Seperti yang dijelaskan oleh (Febrina, 2014) permainan game *online* dengan intensitas yang tinggi merupakan salah satu dampak negatif individu bermain game *online* yaitu dapat memicu perilaku agresivitas verbal.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggi dan Devi (2021) memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game *online* dengan kecenderungan perilaku agresi pada remaja. Artinya semakin tinggi tingkat intensitas pada remaja maka akan semakin tinggi pula tingkat kecenderungan perilaku agresi atau sebaliknya. Hal ini diperkuat oleh penelitian lainnya yang menyatakan adanya pengaruh intensitas bermain game *online* terhadap perilaku

agresif dan menunjukan bahwa game *online* dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresivitas (Musthafa dkk, 2017).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri “Y” Kota Jambi, pada waktu pulang sekolah sembari menunggu jemputan. Perilaku yang peneliti amati adalah para siswa SMP ini berteriak-teriak sambil memainkan game *onlinenya*, tidak jarang siswa SMP melontarkan kata-kata kasar, kotor, mencaci pada saat bermain game *online* seperti marah-marah, mencaci, dan berkata kotor seperti, bodoh, bengak nian, anjing, babi lah, dan lainnya dan siswa SMP akan saling mengejek apabila ada salah satu temannya yang kalah.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game *Online Mobile Legends* Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana hubungan intensitas bermain game *mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

1.2.1 Tujuan

1.2.2 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game *mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

1.2.3 Tujuan Khusus

- a. Diketahui gambaran intensitas bermain game *online Mobile Legends* siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi.
- b. Diketahui gambaran agresivitas verbal pada siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah mengenai hubungan intensitas bermain *game mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

1.3.2 Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang hubungan intensitas bermain *game mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi.

1.3.3 Bagi Responden Penelitian

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan dampak positif bagi siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi agar dapat lebih mawas diri dalam bertutur kata meskipun dalam keadaan bermain game sehingga tidak menjadi sebuah kebiasaan yang terus menerus dilakukan, agar lebih bijak.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang meneliti hubungan intensitas bermain *game mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Variabel tersebut menarik untuk diteliti dikarenakan bagaimana intensitas dapat mengakibatkan agresivitas verbal seseorang.

Penelitian ini dilakukan pada populasi siswa SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* dimana peneliti memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh anggota populasi untuk menjadi responden penelitian, untuk perhitungan jumlah sampel peneliti menggunakan rumus slovin untuk menentukan jumlah sampel dari total keseluruhan populasi. Adapun kriteria subjek dalam penelitian ini ialah siswa di SMP Negeri “Y” Kota Jambi, bermain *game mobile legends*, dan bersedia mengikuti penelitian.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game mobile legends* dengan agresivitas verbal pada siswa SMP Negeri “Y” Kota

Jambi. Beberapa penelitian terdahulu peneliti gunakan sebagai referensi dalam penelitian ini. Terdapat beberapa kesamaan variabel, namun untuk menjaga keaslian penelitian berikut adalah perbedaan mendasar dengan penelitian sebelumnya di tabel berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Tahun	Judul Penelitian	Peneliti	Metode Penelitian	Hasil dan Kesimpulan
2014	Pengaruh Intensitas Bermain Game <i>Online</i> Terhadap Agresivitas Siswa	Conni La Febrina	- Kuantitatif - Populasi Siswa Kelas II SD di SDN Gedong 06 Pagi Jakarta - Teknik cluster random sampling dan simple random sampling	Hasil pengujian hipotesis menggunakan ANOVA menunjukkan perbedaan agresivitas anak pada ketiga kelompok intensitas bermain game on-line. Dilanjutkan dengan Uji-t yang menunjukkan, semua H_0 ditolak, maka H_a diterima. Implikasi hasil penelitian ini adalah intensitas yang dimiliki anak ketika bermain game on-line dapat memberikan kontribusi yang dapat memicu agresivitas anak terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, peran dan upaya guru dan orang tua untuk memberikan permainan beredukasi dapat mengembangkan perilaku pro-sosial dan

				berkarakter positif
2021	Intensitas Bermain Game <i>Online</i> Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja	Istiqomah Isnaini, Eka Malfasari, Yeni Devita, dan Rina Herniyanti	- Kuantitatif - Populasi komunitas game <i>online</i> PUBG di Pekanbaru - Teknik purposive sampling	Hasil penelitian menunjukkan uji validitas dengan validitas 0,906 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,906 dan untuk variabel perilaku agresif verbal adalah kuesioner penelitian yang telah di uji validitas dengan r hasil dengan validitas indeks diskriminasi $r_{ix} \geq 0,30$ nilai koefisien alpha sebesar 0,906 dan reliabilitas 0,931, kemudian 64,58% responden dengan intensitas bermain game <i>online</i> tinggi dan 66,67% responden dengan perilaku agresif verbal tinggi. Hasil uji statistik p value $0,002 < (0,05)$ sehingga di dapatkan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game <i>online</i> PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja.
2019	Kecanduan Game <i>Online</i> Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya	Eryzal Novrialdy	- Kualitatif - Populasi Remaja Akhir Di Padang - Teknik Purposive Sampling	Hasil menunjukkan game <i>online</i> yang seharusnya dimanfaatkan untuk hiburan tetapi menjadi game <i>online</i>

					intensitas bermain game <i>online</i> dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Simpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan antara intensitas bermain game <i>online</i> dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.
2022	Intensitas Bermain Game <i>Online</i> Berisi Kekerasan Dengan Agresivitas Verbal Pada Siswa SMP	Cinthia Intan Permatasari Suyajid, Andik Matulesy, dan Suhadiano	- - -	Kuantitatif Populasi Siswa Kelas 8 Di SMP N 34 Surabaya Teknik purposive sampling	Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain game <i>online</i> berisi kekerasan dengan agresivitas verbal pada siswa SMP ($R_{xy} = 0,172$, $r^2 = 0,030$, $p = 0,035$). Variabel intensitas bermain game <i>online</i> berisi kekerasan mempengaruhi Variabel agresivitas verbal sebesar 3%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Artinya semakin tinggi intensitas bermain game <i>online</i> berisi kekerasan maka

semakin tinggi
pula agresivitas
verbal pada
siswa SMP.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan, peneliti menemukan perbedaan dan kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Terdapat persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu dari variabel intensitas dan agresivitas verbal, namun secara keseluruhan terdapat perbedaan yang signifikan dimana penelitian ini akan mengungkapkan hubungan intensitas dengan agresivitas verbal bermain *Mobile Legends* di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Beberapa penelitian sebelumnya dijadikan tinjauan dalam penelitian ini. Yang menjadi keunikan dalam penelitian ini adalah dilakukannya analisa yang lebih mendalam mengenai perbedaan intensitas serta agresivitas verbal berdasarkan jenjang kelas yakni dilihat lagi apakah terdapat perbedaan hasil antara intensitas dan agresivitas verbal antara tingkat kelas yang berbeda

Partisipan penelitian ini adalah siswa-siswi yang bermain game *Mobile Legends* dari kelas 7, kelas 8, dan kelas 9 di SMP Negeri “Y” Kota Jambi. Lokasi penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, yang menambah aspek keunikannya. Penjabaran ini menegaskan keaslian penelitian ini dan menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dan bersifat orisinal dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya.