

## Bab 1 Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

*Mobile Legends* merupakan *game* ponsel yang berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang pertama kali rilis pada tahun 2016. *Game* ini terdiri dari dua tim yang saling berhadapan dan setiap tim terdiri dari lima orang pemain. Kepopuleran *game* ini semakin meningkat sejak kemunculannya. Menurut *activeplayer.io* (2024), mengungkapkan bahwa pada bulan April 2024 pemain *Mobile Legends* mencapai angka 78.273.899 pemain dalam satu bulan. Dengan kepopulerannya ini, *Mobile Legends* memiliki cabang *E-Sports* yang bernama *Mobile Legends Professional League* (MPL). Turnamen ini sudah diselenggarakan di Indonesia sejak tahun 2018 dan bertahan hingga saat ini. Adapun MPL sendiri diselenggarakan dalam suatu *venue* yang dapat ditonton secara langsung ataupun dipertontonkan dalam *platform* YouTube.

Sejak tahun pertama diselenggarakan hingga saat ini, penonton turnamen MPL ini mengalami peningkatan. *Suara.com* (2022) mengungkapkan MPL Indonesia pernah menjadi turnamen *E-Sports* yang paling populer di sepanjang tahun 2021. *Esports Charts* (2024) mengungkapkan data statistik yang menunjukkan jumlah penonton puncak atau *Peak Viewer* (PV) pada tahun 2023 sebesar 5.067.107 penonton pada salah satu pertandingan se-Asia Tenggara. Pertandingan MPL ini mengundang banyak antusias dari penggemarnya dan bahkan banyak tokoh figur masyarakat Indonesia yang juga ikut mendukung gelar MPL Indonesia. Yang menjadi perhatian peneliti dalam turnamen ini adalah perilaku dari para pendukung tim yang menonton tayangan di YouTube.

Dalam penayangan yang dilakukan dalam setiap pertandingan, terdapat fitur *live chat* ketika pertandingan berlangsung yang sengaja dinyalakan oleh penyelenggara. Namun, isi dari *live chat* ini beragam, seperti memberikan kalimat dukungan terhadap tim yang bertanding,

memuji performa pemain, dan lain-lain. Selain itu, terdapat pula kalimat-kalimat yang mengarah kepada kalimat yang negatif. Hal ini dilakukan oleh penonton di YouTube dalam setiap pertandingan yang ditayangkan. Berdasarkan dari pengalaman peneliti, banyak penonton melontarkan pesan *spam* yang mengarah kepada tindakan provokatif untuk memanas-manasi suasana saat pertandingan berlangsung. Pesan yang mereka sampaikan beraneka macam seperti mengetik kata kasar, mengejek pemain yang sedang bertanding, dan saling mengejek antar supporter tim. Perilaku-perilaku yang demikian terjadi mengacu kepada perilaku agresi verbal.

Agresi verbal khususnya di media sosial diperkirakan mulai memuncak sejak tahun 2000-an hingga saat ini, setelah berkembangnya media sosial seperti Twitter, YouTube, Instagram, Facebook, dan lainnya (Times Indonesia, 2023). Para pengguna media sosial ini biasanya memberikan pendapat atau komentar negatif dalam suatu postingan tanpa memikirkan perasaan orang yang menjadi target agresi verbal tersebut. Agresi verbal ini memang tidak mempengaruhi fisik orang yang menjadi korban, namun agresi verbal dapat menjatuhkan mental atau merusak psikis korban agresi tersebut (Umam & Muhid, 2021). Bisa saja korban yang menjadi target agresi verbal ini merasa emosi sehingga secara hukum melaporkan perbuatan negatif yang diarahkan kepadanya. Menurut *Industry.co.id* (2021), menyatakan bahwa berkomentar negatif di media sosial bisa membuat pelakunya terjatuh UU ITE atau dipidanakan sesuai pasal yang berlaku atau bisa juga mendapatkan hukuman sosial.

Perilaku agresi terbagi menjadi dua jenis, yaitu perilaku agresi fisik dan verbal (Brownlie dkk., 2004) Dalam penelitian ini perilaku yang difokuskan adalah agresi verbal penonton MPL di media sosial khususnya platform YouTube dan Instagram. Agresi verbal adalah tindakan yang menyerang perasaan seseorang, seperti menghina, mengejek, atau meneriakinya (Saputra, 2018). Berkowitz (1998) juga mengungkapkan bahwa agresi verbal dapat berupa caci-makian, ejekan,

fitnah, dan ancaman verbal. Penonton biasanya melakukan agresi verbal di kolom komentar YouTube. Sedangkan yang lainnya menggunakan media Instagram untuk mengetik kata-kata kasar ataupun cemoohan kepada pemain MPL di kolom komentar akun pemain tersebut.

Wicaksana dan Kristiana (2021) menggambarkan bahwa game online merupakan media interaksi yang bisa saja berdampak positif maupun negatif atau bisa memunculkan sebuah konflik. Rahma dan Delliana (2022) mengungkapkan bahwa agresi verbal di sosial media terjadi dikarenakan penonton tidak puas atas tontonan yang ditayangkan.

Fenomena yang terjadi menggambarkan bahwa seseorang yang melakukan agresi verbal merupakan suporter dari tim yang bertanding di turnamen MPL. Menurut KBBI, suporter merupakan orang yang memberikan dukungan atau sokongan dalam pertandingan dan kegiatan lainnya. Anam dan Supriyadi (2018) menyatakan bahwa suporter memiliki kebanggaan terhadap suatu tim sehingga akan melakukan apapun demi mendukung tim yang dibela. Oktaviani dkk. (2017) mengungkapkan agresi dilakukan oleh suporter hampir di setiap pertandingan sejak dulu dan masih ada hingga saat ini. Suporter melakukan tindakan agresi untuk meluapkan kekecewaan karena tim yang dibela tidak sesuai dengan yang diharapkan (Ilyas dkk., 2023). Adilla dkk. (2023) juga menyatakan persepsi seseorang terhadap kekalahan akan meningkatkan adanya kecenderungan agresivitas. Agresivitas bisa terjadi karena seseorang merasa tim atau idolanya lebih baik daripada yang lain sehingga mereka akan saling berbalas melakukan perilaku agresi (Ardis dkk., 2021).

Dikutip dari Eliani dkk. (2018) mengungkapkan bahwa pelaku agresi verbal di sosial media kebanyakan merupakan remaja. Wiralarasati dkk. (2023) juga mengungkapkan suporter yang paling banyak melakukan agresi ada pada rentang usia 21-22 tahun. Menurut Annisavitry dan Budiani (2017) masa remaja merupakan keadaan yang dapat memunculkan ketegangan atau

gangguan emosional sehingga remaja menjadi tidak stabil. Remaja yang tidak memiliki rasa tanggung jawab tinggi akan mudah melakukan agresi baik di dunia nyata ataupun di media sosial (Febriany dkk., 2022). Kemudian, tidak adanya kontrol diri seseorang akan dapat meningkatkan agresivitas orang tersebut (Hastuti, 2018). Menurut Khoir (2019) kontrol diri seseorang dipengaruhi oleh faktor internal berupa tingkat usia dan kematangan emosi serta faktor eksternal yaitu pengaruh lingkungan. Dengan kondisi tersebut, maka kasus agresi verbal semakin marak terjadi di berbagai macam kalangan suporter dari dahulu hingga saat ini seperti antar suporter sepak bola bahkan antar *fans* K-pop (Hapsari & Wibowo, 2015; Anshori dkk., 2023)

Peneliti melakukan studi awal kepada 23 orang suporter yang menyaksikan turnamen MPL di YouTube untuk mengetahui apakah pernah menemukan dan melakukan agresi verbal di sosial media, seperti apa perilaku agresi yang dilakukan dan penyebab melakukan agresi verbal di sosial media. Berdasarkan hasil studi awal dengan menggunakan kuesioner yang berisikan item-item dengan menunjukkan skala likert 1-5 menggunakan media *Google-Form*, data ini mengungkapkan bahwa 20 orang responden pernah menemukan isi komentar yang bersifat provokatif di kolom *live chat* saat pertandingan. Hasil studi awal yang pernah melakukan agresi verbal menunjukkan 15 orang responden menyatakan pernah mengejek tim lawan tanding mereka di kolom *live chat* dan terdapat 13 orang mengungkapkan pernah mengetik kata-kata kasar di kolom komentar saat pertandingan, Dari hasil jawaban responden pun memiliki intensitas yang beragam, dari mulai jarang melakukannya hingga sering melakukan. Penyebab terjadinya agresi verbal menurut responden kebanyakan adalah karena responden kehilangan kesabaran, merasa emosi, dan berusaha membalas ejekan orang lain. Ada pula responden yang menjawab karena untuk memanas-manasi suasana.

Setelah melakukan studi awal dengan kuesioner, peneliti melakukan wawancara lanjutan, untuk menelaah kembali hal lain yang menjadi penyebab agresi verbal. Peneliti mengajukan pertanyaan terbuka terhadap 5 orang yang menjadi narasumber. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa yang menjadi penyebab seseorang melakukan agresi verbal adalah karena mereka merasa iri ketika rival dari tim yang mereka bela mendapatkan kemenangan ketika bertanding. Selain itu, responden merasa kecewa kepada pemain yang menjadi beban di dalam tim. Responden menyatakan bahwa selain menonton tayangan tim yang didukung, mereka terkadang melihat tayangan tim lainnya. Saat tim lain bertanding ini biasanya responden melakukan agresi verbal di kolom *chat* dengan alasan untuk membuat suasana ramai.

Responden mengungkapkan bahwa mereka berani untuk mengejek dan melontarkan kata kasar kepada tim yang bertanding karena *chat* langsung tertimpa dengan isi dari komentar orang lain. Selain itu, responden merasa tidak akan ada yang bisa menegur karena fitur di YouTube tidak memungkinkan. Oleh karena itu, penonton lain tidak akan tahu identitas dari seseorang yang melakukan agresi verbal. Selain di *platform* YouTube, salahsatu responden mengaku pernah mengetik kalimat hinaan di postingan Instagram salahsatu pemain yang dianggap performanya buruk.

Berdasarkan hasil identifikasi pada studi awal tersebut menunjukkan adanya indikasi kurangnya kontrol diri pada pendukung MPL ini. Dilihat dari jawaban responden yaitu melakukan agresi karena kehilangan kesabaran, hanya ingin meramaikan suasana, dan kehilangan emosi sehingga membalas orang lain. Chaplin (2011) berpendapat bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk menahan dorongan spontan dan perilaku impulsif yang mempengaruhi perilaku seseorang dalam berperilaku dan pengambilan keputusan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hastuti (2018), bahwa tidak adanya kontrol diri pada seseorang akan dapat

meningkatkan agresivitas orang tersebut. Menurut Abdullah dkk. (2021), seorang individu yang mampu menahan dirinya, maka ketika dihadapkan dengan stimulus dia akan dapat memilih cara untuk merespon stimulus tersebut dan tidak akan mudah untuk berbuat hal yang negatif. Pusadan (2021) mengungkapkan apabila situasi seseorang memaksa untuk melakukan agresi maka kontrol diri dapat menekan dorongan untuk mencegah agresi tersebut sehingga responnya sesuai dengan norma yang berlaku.

Selanjutnya, selain adanya kontrol diri sebagai penyebab, peneliti berasumsi terdapat anonimitas sebagai salahsatu faktor adanya agresi verbal. Hal ini diperkuat dengan jawaban responden yang menyatakan bahwa identitasnya tidak akan diketahui oleh orang lain. Wallace (2008) mendefinisikan anonimitas merupakan sebuah bentuk dari tidak dapat diidentifikasi atau dikenalnya keberadaan seseorang. Santhoso (2019) menjelaskan bahwa seseorang yang tidak dapat diidentifikasi di media sosial tidak akan merasa bersalah ketika melakukan agresi di sosial media. Mukhoyyaroh (2020) juga berpendapat jika anonimitas kadang-kadang meningkatkan agresivitas dalam deindividuasi seseorang. Yahya dan Megalia (2017) berpendapat bahwa seseorang berperilaku negatif karena lingkungannya yang negatif atau bisa jadi seseorang berperilaku negatif sehingga menimbulkan keadaan yang negatif.

Dalam penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, kontrol diri memiliki hubungan yang negatif dengan agresi verbal. Artinya semakin tinggi kontrol diri seseorang maka akan semakin rendah tingkat agresi verbal (Chaq dkk., 2019; Nurpratami dkk., 2022). Dalam penelitian yang dilakukan Anisyah dkk. (2021) mengungkapkan bahwa pengaruh seseorang yang menggunakan akun anonim dan seseorang yang menggunakan akun asli di media sosial tidak menghasilkan perbedaan yang signifikan yaitu keduanya sama-sama menunjukkan tingkat yang rendah. Tetapi subjek yang menjadi penelitian memiliki karakteristik yang berbeda dengan

penelitian ini. Oleh karena itu, bisa saja menunjukkan hasil yang berbeda. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Watiningsih (2020) bahwa anonimitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresi verbal.

Peneliti menyadari masih jarang ditemukan penelitian yang menggabungkan antara pengaruh kontrol diri dan anonimitas terhadap agresi verbal. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan kontribusi di bidang psikologi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan agresi verbal.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tergugah untuk mengetahui apakah agresi verbal di media sosial dipengaruhi oleh *Self-Control* dan anonimitas.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti akan mengkaji masalah yang akan dirumuskan sebagai berikut ini.

1. Apakah terdapat pengaruh dari *self-control* dan anonimitas terhadap agresi verbal pada remaja pendukung tim MPL Indonesia?
2. Apakah terdapat pengaruh *self-control* terhadap agresi verbal pada remaja pendukung tim MPL Indonesia?
3. Apakah terdapat pengaruh anonimitas terhadap agresi verbal pada remaja pendukung tim MPL Indonesia?

## **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut ini.

1. Mengetahui pengaruh *self-control* dan anonimitas terhadap agresi verbal pada remaja pendukung tim MPL Indonesia.
2. Mengetahui pengaruh *self-control* terhadap agresi verbal pada remaja pada remaja pendukung tim MPL Indonesia.
3. Mengetahui pengaruh anonimitas terhadap agresi verbal pada remaja pada remaja pendukung tim MPL Indonesia.

## **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

## ***Kegunaan Teoritis***

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan memberikan kontribusi mengenai penyebab perilaku agresi verbal. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya mengenai penyebab terjadinya perilaku agresi verbal khususnya dalam bidang psikologi sosial.

### ***Kegunaan Praktis***

Bagi masyarakat, peneliti mengharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi para remaja mengenai pentingnya memperhatikan faktor-faktor seperti *self-control* dan anonimitas yang menjadi sumber agresi verbal terutama bagi remaja anggota komunitas pendukung MPL Indonesia.

Bagi penelitian selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk peneliti yang lain yang fokus untuk memperkaya literatur terkait variabel agresi verbal remaja anggota komunitas pendukung MPL Indonesia.

