

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi, termasuk dalam hal hiburan dan kehidupan sosial. Salah satu bentuk hiburan yang mengalami perkembangan pesat adalah game online. Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga arena sosial baru bagi remaja. Menurut Oblinger & Oblinger (2005), generasi remaja saat ini merupakan generasi *post-millennial* yang tumbuh dan berkembang bersama teknologi digital. Hal menjadikan game online sebagai bagian dari gaya hidup mereka (Novrialdy, 2019). Keberadaan game online sangat populer dan sangat mudah di akses. Game online adalah jenis permainan yang dapat dimainkan melalui komputer atau *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet. Ini memungkinkan pemain memainkannya dengan orang lain di mana pun mereka berada (Nawawi dkk., 2021). Game online menawarkan hal yang menarik kepada para pemainnya, dengan memainkan game online para pemain bisa dengan mudah berkomunikasi dengan pemain lain yang bukan dari lingkungan tempat tinggalnya (Putra & Hartono, 2024)

Berdasarkan data dari GoodStats (2024), sekitar 95,4% pengguna internet di Indonesia bermain game online, dengan 76% di antaranya berusia 16–24 tahun. Data ini menunjukkan bahwa remaja menjadi segmen dominan dalam dunia permainan digital. Salah satu game online yang sangat populer di kalangan remaja adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), yaitu game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan secara tim dan *real-time*. Data terbaru dari Active Player (2024) mencatat bahwa pemain aktif MLBB global mencapai lebih dari 68 juta orang setiap bulannya. *Game* ini memiliki jutaan pemain aktif setiap bulannya. Berdasarkan data dari pengguna aktif MLBB di Indonesia mencapai lebih dari 31 juta, dan didominasi oleh usia remaja (Arif dkk., 2022).

Sehubungan dengan hal tersebut, Putri dkk. (2021) menunjukkan bahwa *Mobile Legends* sangat digemari oleh remaja karena menawarkan fitur kompetitif yang dapat dimainkan secara tim, serta memberikan sensasi pencapaian melalui sistem peringkat. Dalam penelitian tersebut, mayoritas responden yang aktif bermain *Mobile Legends* berada pada rentang usia 13-17 tahun. Hal ini diperkuat oleh temuan Rakhmawati dkk. (2020) yang menganalisis perilaku verbal pemain *Mobile Legends* dan menyebutkan bahwa sebagian besar pemain yang memainkan *Mobile Legends* didominasi oleh remaja. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti bahwa *Mobile Legends* telah menjadi bagian dari budaya digital remaja dan memainkan dalam pembentukan identitas sosial mereka. Dalam hal ini, remaja tidak hanya bermain untuk mengisi waktu luang,

tetapi juga menjadikan *game* sebagai media untuk menunjukkan eksistensi, menjalin relasi sosial, serta membangun reputasi di antara teman sebaya (Jiwandono & Purwandi, 2020).

Game seperti MLBB menyimpan potensi risiko psikologis, terutama dalam bentuk interaksi negatif antar pemain. Hal ini tidak hanya terbatas pada pengalaman bermain, tetapi telah menjadi bagian pola komunikasi yang lebih luas di kalangan remaja (Rakhmawati dkk., 2020). Dalam dunia *game*, hal ini dikenal sebagai *flame chat*, yaitu penggunaan kata-kata kasar, ejekan, atau hinaan terhadap pemain lain (Putra & Hartono, 2024). Komunikasi negatif semacam ini dapat terjadi secara spontan akibat tekanan dalam permainan atau karena kebiasaan yang berkembang dalam komunitas pemain. Hal ini merupakan sebuah perilaku yang disebut sebagai agresivitas verbal (Rakhmawati dkk., (2020). Barlett dkk. (2017) menyebutkan bahwa paparan terhadap kekerasan verbal di media digital dapat menurunkan sensitivitas moral dan meningkatkan toleransi terhadap agresi. Dalam jangka panjang, remaja yang terbiasa berkomunikasi dengan agresivitas verbal berisiko mengembangkan pola interaksi sosial yang keras, minim empati, dan merusak relasi interpersonal.

Fenomena agresivitas verbal yang terjadi dalam *game* online seperti *Mobile Legends* akan terlihat ketika pemain kalah dan merasa frustrasi akan hal itu, selain itu ketika pemain merasa tertekan oleh tim, atau terganggu oleh koneksi internetnya, kata-kata makian atau hinaan akan muncul seperti hinaan terhadap kemampuan bermain (“goblok”, “noob”), makian binatang (“babi”, “anjing”), atau bahkan penghinaan terhadap keluarga (Isnaini dkk., (2021). Fenomena ini selaras dengan laporan Kementerian Kesehatan (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan internet dan *game* sering kali tidak mengenal waktu dan tempat, bahkan dapat mengganggu aktivitas utama. Lebih jauh, Kompasiana (2024) menyoroti kecenderungan anak-anak dan remaja untuk meniru bahasa kasar dari media sosial dan *game* online, yang berdampak pada cara mereka berkomunikasi sehari-hari. Kompas (2024) juga mencatat bahwa penggunaan bahasa tak senonoh di dalam *game* online berisiko tinggi terhadap perkembangan karakter remaja, terutama karena *game* menciptakan ruang di mana agresivitas verbal menjadi normal dan tidak mendapat konsekuensi.

Dalam Isnaini dkk. (2021), tingkat agresivitas verbal dalam *game* online mencapai 66-67% dari 48 responden. Agresivitas verbal dalam *game* online tidak hanya bersifat individual, tetapi juga dapat terbentuk karena pengaruh lingkungan sosial dan budaya komunitas *game* itu sendiri. Menurut Anderson & Bushman (2001) dalam *General Aggression Model*, perilaku agresif dalam dunia maya tidak muncul secara spontan, melainkan terbentuk melalui interaksi

antara faktor personal (emosi, kontrol diri) dan faktor situasional (tekanan sosial, norma komunitas).

Agresivitas verbal ini dapat berdampak negatif, terutama bagi remaja yang sedang dalam proses membentuk identitas diri dan stabilitas emosional. Menurut Pastorelli dkk. (1997), bentuk-bentuk agresi verbal seperti penghinaan, sarkasme, dan provokasi emosional dapat menurunkan harga diri dan menciptakan konflik sosial yang berkelanjutan. Di lingkungan digital seperti *game*, agresi verbal dapat terjadi dalam bentuk *chat text*, *voice chat*, hingga penggunaan emotikon provokatif (Sari dkk., 2016).

Kondisi ini semakin kompleks jika dikaitkan dengan masa remaja, yang merupakan periode rawan secara psikososial. Remaja cenderung lebih emosional, mudah terpengaruh oleh tekanan kelompok, dan mengalami kesulitan dalam mengelola emosi (Hurlock, 1996). Ketika terlibat dalam permainan yang kompetitif dan interaktif secara sosial seperti MLBB, potensi munculnya perilaku agresif terutama dalam bentuk verbal menjadi semakin tinggi (Sari dkk., 2016).

Terlebih lagi, dalam dunia digital, agresivitas verbal sering kali tidak langsung mendapat sanksi sosial sebagaimana yang terjadi dalam dunia nyata. Hal ini menciptakan ruang bebas bagi remaja untuk mengekspresikan frustrasi atau kemarahan tanpa kontrol. Padahal, *agresi verbal* yang terus-menerus dilakukan dan diterima dapat meninggalkan dampak psikologis jangka panjang, seperti penurunan empati, peningkatan impulsivitas, bahkan bisa membentuk pola komunikasi yang bermasalah di luar dunia *game* (Reza, 2020). Dengan demikian, agresivitas verbal dalam *game* online seperti MLBB bukan hanya fenomena perilaku sesaat, melainkan bagian dari dinamika psikologis remaja yang kompleks. Perlu dipahami bahwa perilaku ini tidak muncul begitu saja, tetapi merupakan hasil dari interaksi antara kontrol diri pemain, norma komunitas, tekanan sosial, serta kondisi emosi saat bermain (Maimun & Jannah, 2022).

Untuk melihat dinamika ini lebih dalam, peneliti melakukan studi awal terhadap anggota komunitas Cicendo MLBB Community. Hasil wawancara peneliti dengan *leader* dari CMC Bandung menyatakan bahwa, Cicendo *MLBB Community* (CMC) merupakan komunitas MLBB yang didirikan oleh Dimas Oktavian yang sekaligus menjabat sebagai *leader*, dan didirikan di Bandung pada tanggal 4 Agustus. Komunitas ini di wadah oleh *Community Hero Mobile Legends* yang mana merupakan program yang di luncurkan oleh Moonton selaku pembuat dan pengembang *game*. CMC didirikan dengan beberapa tujuan awal yang

mendasarinya yaitu, untuk memperkuat tali silaturahmi para pemain, untuk meningkatkan bakat dan menunjukkan bahwa bermain *game* tidak selalu negatif, serta untuk menanam bibit-bibit unggul *esport player* Indonesia di masa depan khususnya di Kota Bandung.

Pada awal berdirinya, CMC hanya beranggotakan 20 orang. Tetapi dengan berjalannya waktu, sekarang CMC sudah beranggotakan 363 orang di grup *chat WhatsApp* dan memiliki pengikut instagram 3.828 dengan nama *cmcbandung.id*. Dalam grup *chat* yang ada, diperkirakan sekitar 50 %-70% pemain yang aktif. Selain beraktifitas di grup *chat*, komunitas ini juga mengadakan berbagai macam event eksternal maupun internal. *Event* eksternal bisa di ikuti oleh para pemain *Mobile Legends* di luar komunitas, tetapi jika *event* internal hanya di ikuti oleh member komunitas. *Event* dalam komunitas ini diadakan secara rutin seminggu sekali secara *offline* dengan panitia *event* dari anggota komunitas. *Event* yang di adakan oleh komunitas ini dinamakan CMC Series. Kegiatan lain dari komunitas ini selain *event* yaitu mengadakan *offline tour* dan melakukan acara nonton bareng MPL Indonesia (*Mobile Legends Professional League* Indonesia) yang merupakan liga *esport professional* untuk MLBB di Indonesia.

Selain melakukan wawancara dengan *leader* dari CMC Bandung, peneliti juga melakukan studi awal kepada 30 anggota CMC Bandung yang masih remaja. Setelah melakukan studi awal, fenomena agresivitas verbal muncul dan menjadi permasalahan ketika memainkan *game*. Dari 30 responden kemudian menghasilkan 23 responden mengatakan pernah melakukan agresivitas verbal saat mereka bermain *game*. Hal tersebut tercermin dari jawaban-jawaban responden terhadap pertanyaan yang di ajukan.

Terdapat beberapa permasalahan yang timbul akibat interaksi dengan *agresivitas verbal* dalam permainan. Sebanyak 65% responden mengatakan bahwa *agresivitas verbal* yang mereka alami dapat mengurangi fokus mereka dalam memainkan *game*, apalagi jika ejekan dan hinaan datang dari tim mereka sendiri, hal tersebut dapat merusak kerja sama tim dan juga mengganggu konsentrasi. Sebanyak 72% responden mengatakan bahwa mereka merasa marah dan juga kesal saat terjadinya *agresivitas verbal* pada mereka, yang mana hal tersebut berdampak pada suasana hati dan juga kepuasan mereka dalam bermain *game*. Fenomena tersebut dikenal sebagai *agresivitas verbal*.

Agresivitas verbal merupakan bentuk agresi non-fisik yang ditujukan untuk menyakiti orang lain melalui kata-kata. Menurut Infante dan Wigley (1986), *agresivitas verbal* adalah perilaku menyerang konsep diri seseorang dengan tujuan menyakiti secara psikologis, yang

dapat berupa hinaan, makian, sindiran, atau pernyataan merendahkan. Sementara itu, Baron dan Richardson (1994) menyebutkan bahwa agresi verbal meliputi tindakan seperti mengolok-olok, mengkritik dengan nada menyakitkan, menyalahkan, atau bahkan mengancam orang lain secara langsung.

Walaupun tidak menimbulkan luka fisik, dampak dari agresi verbal dapat sangat merusak. Pastorelli dkk. (1997) menjelaskan bahwa agresivitas verbal dapat menurunkan harga diri korban, memperburuk hubungan sosial, serta memicu konflik berkepanjangan. Dari hasil *literature review* terdapat berbagai faktor yang dapat berpengaruh terhadap agresivitas verbal, khususnya dikalangan remaja. Yang pertama yaitu adanya emosi negatif (Frustrasi, Marah, Kecewa). Agresivitas verbal sering kali muncul sebagai pelampiasan dari emosi negatif, seperti marah atau kecewa akibat kekalahan atau performa tim yang buruk. Penelitian oleh Sari dkk (2016) juga menemukan bahwa kekalahan dalam game *Mobile Legends* memicu ekspresi verbal agresif secara impulsif. Isnaini dkk. (2021) menegaskan bahwa kekalahan berulang meningkatkan risiko perilaku agresif secara verbal. Selaras dengan hal tersebut, Myers (2005) juga menjelaskan bahwa frustrasi dapat memicu agresi sebagai bentuk respon emosional ketika tujuan tidak tercapai. Pada individu yang tidak memiliki strategi coping yang sehat, kata-kata kasar menjadi sarana untuk mengekspresikan kemarahan atau kekecewaan.

Dalam penelitian Fatmawati & Maryam (2024), agresivitas verbal dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup perasaan frustrasi akibat kekecewaan yang dapat memicu ucapan kasar, gangguan pengamatan tanggapan yang menimbulkan respon negatif seperti menghina atau memarahi orang lain, gangguan berpikir atau intelegensi yang memunculkan pola pikir serta kepercayaan yang keliru, hingga kondisi emosi yang tidak stabil sehingga sulit mengendalikan diri saat berinteraksi. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga yang menjadi sumber pengaruh terdekat dalam pembentukan perilaku, lingkungan sekolah yang dapat membentuk karakter siswa melalui interaksi dengan guru maupun teman sebaya, serta lingkungan sosial yang memengaruhi sikap dan kebiasaan individu dalam proses adaptasi masyarakat.

Hasil studi awal menunjukkan jawaban terbanyak dari subjek terkait alasan mereka melakukan kekerasan adalah sulitnya mereka dalam mengelola diri, yang dalam psikologi dikenal sebagai *self-control*, baik dalam mengatur pikiran (*control over thoughts*), mengelola emosi negatif seperti marah atau kesal (*emotional control*), menahan dorongan impuls yang bertentangan dengan norma atau tujuan jangka panjang (*impulse control*), maupun

mempertahankan performa positif ketika menghadapi tekanan (*performance control*) (Tangney dkk., 2004). Kesulitan dalam mengelola keempat aspek tersebut membuat individu lebih rentan bereaksi secara emosional, mudah terpancing provokasi, dan cenderung menggunakan kata-kata yang kasar atau menyakitkan ketika berinteraksi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan risiko terjadinya perilaku agresif, termasuk agresivitas verbal.

Self-control atau kontrol diri merupakan salah satu aspek penting dalam pengendalian perilaku manusia, terutama ketika seseorang dihadapkan pada situasi yang memicu emosi negatif atau tekanan sosial (Maimun & Jannah, 2022). Menurut Baumeister dkk. (2007), *self-control* merupakan bagian dari *mekanisme self-regulation* yang memungkinkan seseorang untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan norma sosial, nilai moral, dan tujuan pribadi. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, kontrol diri ini sangat penting dalam mengatur reaksi terhadap situasi yang menimbulkan stres, kemarahan, atau dorongan untuk bertindak agresif. Ketika seseorang tidak memiliki cukup kemampuan untuk mengendalikan emosi dan impulsnya, maka kemungkinan besar ia akan melampiaskan frustrasi dalam bentuk perilaku yang merugikan, termasuk agresivitas verbal.

Kondisi ini menjadi sangat relevan jika dikaitkan dengan perilaku remaja dalam dunia game online yang kompetitif. Dalam *game* seperti Mobile Legends, pemain seringkali dihadapkan pada tekanan tinggi, baik karena ingin menang, mengalami kekalahan, atau harus berinteraksi dengan pemain lain yang tidak kooperatif (Isnaini dkk., 2021). Situasi ini dapat memicu emosi negatif, terutama bagi remaja yang belum matang secara emosional. Jika tidak dibarengi dengan kontrol diri yang baik, maka pemain remaja cenderung melampiaskan emosinya melalui flame chat, hinaan, atau bentuk lain dari agresivitas verbal (Sari dkk., 2016).

Kecenderungan untuk kehilangan kontrol diri ini semakin tinggi pada masa remaja. Hurlock (1996) menyatakan bahwa remaja merupakan individu yang sedang berada dalam tahap perkembangan emosional yang belum stabil, di mana dorongan untuk berekspresi seringkali tidak dibarengi dengan kemampuan menahan diri. Santrock (2007) menambahkan bahwa remaja juga memiliki keinginan besar untuk mendapat pengakuan dari lingkungan sosialnya, yang membuat mereka rentan untuk melakukan perilaku impulsif, termasuk mengikuti norma negatif dalam komunitas, seperti budaya flame chat di game online.

Secara psikologis, *self-control* memiliki fungsi sebagai “rem” terhadap dorongan *agresif* yang muncul dari dalam diri seseorang. Jika rem ini tidak bekerja secara optimal, maka ekspresi verbal yang menyakitkan akan lebih mudah muncul sebagai bentuk pelampiasan

emosi. Dalam jangka panjang, rendahnya kontrol diri tidak hanya meningkatkan risiko konflik dalam interaksi sosial, tetapi juga dapat membentuk pola komunikasi bermasalah yang terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari (Maimun & Jannah, 2022).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putra & Hartono (2024), yang menemukan bahwa remaja dengan *self-control* rendah memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk melakukan flame chat saat bermain game online. Mereka lebih mudah tersulut emosi, tidak mampu menahan rasa marah, dan cenderung mengekspresikannya melalui kata-kata yang menyakitkan. Senada dengan itu, Anshori dkk. (2023) dalam penelitiannya terhadap mahasiswa penggemar K-pop juga menemukan bahwa rendahnya *self-control* secara signifikan berkontribusi terhadap meningkatnya perilaku agresivitas verbal, terutama dalam konteks komunitas digital yang kompetitif. *Self-control* merupakan mekanisme internal yang afektif dalam menghambat kecenderungan untuk menyerang orang lain secara verbal, terutama ketika menghadapi tekanan atau kekalahan (Nugroho & Afriyenti, 2025). Diperkuat oleh penelitian Salahuddin dkk. (2024) yang menyatakan bahwa *self-control* menjadi kunci utama dalam meredakan dorongan untuk melampiaskan kemarahan secara verbal, dimana *self-control* berpengaruh negatif terhadap agresivitas verbal.

Beberapa penelitian menegaskan bahwa *self-control* yang rendah dapat meningkatkan risiko munculnya perilaku agresivitas verbal (Nugroho & Afriyenti, 2025). Namun dalam penelitian Beames dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan dari pelatihan *self-control* terhadap perilaku agresif. Penelitian ini menyatakan bahwa pelatihan *self-control* selama 12 minggu tidak menyebabkan penurunan perilaku agresif. Oleh karena itu, terdapat potensi untuk mengeksplorasi variabel lain yang dapat berpengaruh terhadap *agresivitas verbal* (Myers, 2005).

Adapun jawaban studi awal terbanyak kedua adalah adanya tekanan dari teman sebaya atau kecenderungan untuk mengikuti perilaku teman lain, yang dalam psikologi dikenal sebagai *peer pressure*. Bentuk tekanan ini mencakup *social conformity* atau dorongan untuk mengikuti norma dan ekspektasi kelompok, *risk behaviour* berupa ajakan melakukan tindakan berisiko demi mendapatkan persetujuan, *academic pressure* yang berkaitan dengan tuntutan prestasi akademik, serta *materialistic/consumen behaviour* berupa dorongan mengikuti tren konsumsi atau kepemilikan barang tertentu (Singh & Saini, 2010). Berbagai bentuk tekanan tersebut dapat memengaruhi perilaku individu dan mendorong terjadinya agresivitas verbal dalam interaksi sosial sehari-hari.

Peer pressure juga dapat menjadi variabel yang berpengaruh terhadap *agresivitas verbal*. Santrock (2007) mendefinisikan *peer pressure* sebagai pengaruh dari teman sebaya yang mendorong individu untuk menyesuaikan diri dengan harapan atau norma kelompok demi memperoleh penerimaan sosial. Tekanan ini dapat bersifat langsung maupun tidak langsung, dan seringkali mendorong individu untuk melakukan tindakan tertentu meskipun bertentangan dengan nilai atau keinginan pribadinya.

Dalam dunia digital yang sangat kompetitif seperti permainan *Mobile Legends*, tekanan dari rekan satu tim maupun komunitas online sangat mungkin terjadi. Saat bermain *game* secara tim, remaja tidak hanya berupaya untuk menang, tetapi juga ingin terlihat hebat, dominan, atau "diakui" oleh rekan mainnya. Ketika perilaku seperti menggunakan *flame chat*, menyalahkan teman satu tim, atau menghina lawan dianggap "normal" dalam komunitas tersebut, maka remaja akan terdorong untuk ikut melakukannya agar tidak dianggap lemah atau berbeda (Nugraha, 2022). Penelitian ini juga menyatakan bahwa *flame chat* seringkali dilakukan karena dorongan teman sebaya yang lebih dulu melontarkan hinaan, sehingga perilaku tersebut menjadi budaya bersama yang dilanggengkan dalam kelompok.

Tekanan dari teman sebaya dapat bekerja melalui mekanisme imitasi dan konformitas. Dalam Ansani & H. Muhammad Samsir (2022) yang membahas tentang *Social Learning Theory* dari Bandura, menyatakan bahwa individu belajar suatu perilaku dengan cara mengamati, meniru, dan mempertahankan perilaku tersebut jika mendapatkan penguatan sosial. Dalam komunitas *game* online, perilaku *flame chat* bisa saja dianggap "keren", "berani", atau "menghibur", sehingga remaja yang ingin diterima oleh kelompok akan meniru perilaku tersebut. Dalam kasus tertentu, bahkan penggunaan kata-kata kasar dianggap sebagai bagian dari strategi mental untuk memprovokasi lawan atau menunjukkan dominasi tim.

Penelitian Yavuzer dkk. (2014) menunjukkan bahwa tekanan kelompok sebaya memiliki kontribusi signifikan terhadap munculnya perilaku agresif pada remaja. Dalam studinya terhadap 411 siswa di Turki, mereka menemukan bahwa siswa yang berada dalam kelompok dengan norma agresif lebih cenderung melakukan agresivitas verbal dan fisik. Menurut Clasen & Brown (1985) *Peer pressure* merupakan faktor kausal dari agresi pada remaja, terutama dalam lingkungan sosial yang *toxic* atau kompetitif. Tekanan untuk "tidak kalah" atau "tidak diam saja" ketika dihina oleh pemain lain bisa memicu remaja untuk membalas dengan agresivitas verbal, meskipun itu bukan bagian dari kepribadiannya sehari-hari.

Dalam konteks game online seperti MLBB, *peer pressure* bukan hanya berasal dari teman nyata, tetapi juga dari teman virtual anggota komunitas *game*, rekan dalam match, hingga figur populer dalam komunitas yang menjadi panutan. Dalam jangka panjang, *peer pressure* yang tidak disadari dapat membentuk norma negatif dalam komunikasi remaja. Menurut Clasen & Brown (1985) tekanan teman sebaya di masa remaja memiliki pengaruh kuat terhadap pembentukan perilaku sosial, karena remaja sedang dalam tahap mencari identitas dan penerimaan dari kelompok lebih penting dibandingkan nilai pribadi. Ketika kelompok memvalidasi perilaku agresif, maka remaja cenderung akan mengulangnya, bahkan ketika sudah tidak bermain *game*.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat *agresivitas verbal* dalam game online semakin marak terjadi di kalangan remaja, terutama dalam lingkungan permainan yang kompetitif seperti *Mobile Legends: Bang Bang*. Perilaku ini tidak hanya mencerminkan ekspresi emosi sesaat, tetapi juga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan sosial-emosional remaja, termasuk menurunnya empati, meningkatnya konflik sosial, serta terbentuknya pola komunikasi yang bermasalah di luar dunia digital. Penelitian ini berupaya untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait faktor-faktor psikologis yang berkontribusi terhadap *agresivitas verbal*, khususnya pada remaja yang aktif bermain game online.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji peran *self-control* sebagai faktor internal dan *peer pressure* sebagai faktor eksternal yang diduga memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku *agresivitas verbal* remaja dalam konteks digital. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada konteks spesifik yang diteliti, yakni komunitas remaja pemain aktif *Mobile Legends* yang tergabung dalam Cicendo MLBB *Community* di Kota Bandung. Variabel *self-control* dan *peer pressure* belum banyak diteliti secara simultan dalam konteks komunitas game online remaja.

Berdasarkan fenomena aktual, telaah teori dan hasil penelitian sebelumnya, serta hasil studi awal yang telah dilakukan, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dalam penelitian berjudul “Pengaruh *self-control* dan *peer pressure* terhadap agresivitas verbal remaja: studi pada Cicendo MLBB *Community*”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah *self-control* mempengaruhi agresivitas verbal pada remaja yang tergabung di Cicendo MLBB *Community*?

2. Apakah *peer pressure* mempengaruhi *agresivitas verbal* pada remaja yang tergabung di Cicendo MLBB *Community*?
3. Apakah *self-control* dan *peer pressure* mempengaruhi *agresivitas verbal* pada remaja yang tergabung di Cicendo MLBB *Community*?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Mengetahui pengaruh *self-control* terhadap *agresivitas verbal* pada remaja yang tergabung di Cicendo MLBB *Community*
2. Mengetahui pengaruh *peer pressure* terhadap *agresivitas verbal* pada remaja yang tergabung di Cicendo MLBB *Community*
3. Mengetahui pengaruh *self-control* dan *peer pressure* terhadap *agresivitas verbal* pada remaja yang tergabung di Cicendo MLBB *Community*

Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian, maka kegunaan penelitian yang akan diperoleh sebagai berikut :

Kegunaan Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang psikologi perkembangan, sosial, dan kepribadian, dengan memperjelas hubungan antara *self-control* dan *peer pressure* terhadap *agresivitas verbal* pada remaja. Hasilnya dapat digunakan untuk menguji dan memperkuat teori tentang regulasi diri, pengaruh sosial, dan ekspresi agresi pada masa remaja, khususnya dalam konteks interaksi digital.

Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat membantu remaja memahami dampak *self-control* dan *peer pressure* terhadap cara mereka berkomunikasi saat bermain *game*. Selain itu, hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh komunitas *game* untuk menciptakan budaya bermain yang lebih sehat, serta oleh praktisi psikologi untuk merancang intervensi dalam menangani perilaku *agresivitas verbal* pada remaja.