

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Dunia permainan digital, termasuk *game online*, berkembang pesat seiring kemajuan teknologi informasi. Salah satu yang paling populer adalah *PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM)*, yang menawarkan pengalaman kompetisi daring secara intens. Namun, di balik keseruan tersebut, terdapat fenomena agresi verbal yang muncul dari interaksi antar pemain melalui fitur *text chat* maupun *voice chat*. Studi *Offenburg University* menunjukkan bahwa lebih dari 80% sesi *game online* mengandung kata-kata kasar dan sekitar 25,8% memuat agresi verbal umum (Polygon, 2023). Penelitian lain juga menemukan adanya korelasi positif antara kecanduan game dengan perilaku agresi verbal (PMC, 2024). Bentuk agresi verbal yang sering dijumpai meliputi penghinaan, umpatan, hingga ujaran kebencian berbasis ras, yang juga ditemukan dalam interaksi pemain *PUBGM*.

Fenomena agresi dalam konteks pemain *game online* seperti *PUBG Mobile* sering menjadi perhatian karena interaksi di dalam permainan yang sangat kompetitif dan intens. Game ini menuntut pemain untuk merespons dengan cepat, melindungi diri, serta mengalahkan lawan guna meraih kemenangan. Kondisi tersebut sering memicu munculnya perilaku agresif, baik secara verbal maupun non-verbal. Faktor-faktor seperti kekalahan berturut-turut, provokasi dari lawan, atau ketidakpuasan terhadap performa tim bisa memicu ledakan emosi yang kemudian diwujudkan melalui kata-kata kasar, ejekan, atau sindiran. Fenomena ini tidak hanya terjadi di *PUBG Mobile*, melainkan juga pada berbagai *game online* lain dengan tingkat kompetisi yang tinggi. Agresi yang muncul dapat menjadi cara pelampiasan emosi sementara, tetapi jika tidak dikendalikan, hal ini dapat berkembang menjadi pola komunikasi yang merugikan hubungan sosial antar pemain.

Dalam komunitas *PUBG Mobile* yang berkomunikasi melalui platform Discord, fenomena agresi menunjukkan ciri-ciri yang lebih khusus. Discord menjadi media utama untuk berinteraksi bagi banyak komunitas game karena menawarkan fitur *voice chat* dan *text chat* yang memungkinkan komunikasi secara langsung, baik saat bermain maupun di luar waktu permainan. Namun, kemudahan akses komunikasi ini juga meningkatkan kemungkinan terjadinya agresi verbal yang lebih terlihat jelas. Contohnya, pemain bisa mengeluarkan kata-kata kasar, mengejek kemampuan anggota lain, atau menyalahkan tim secara langsung ketika kalah. Tingginya frekuensi interaksi di Discord, yang biasanya berlangsung di kelompok kecil dan secara berulang, membuat konflik personal lebih mudah muncul dan terus berulang. Selain itu, sifat anonim atau semi-anonim

di dunia digital membuat individu merasa lebih leluasa mengekspresikan kemarahan tanpa memikirkan dampak psikologis pada lawan bicara, sehingga agresi dalam komunitas ini cenderung lebih sering dan intens.

Dari hasil studi awal yang didapatkan, bagaimana bermain game dapat menimbulkan perilaku agresi verbal, terutama pada pemain *PUBGM*. Didapatkan variabel kecanduan game online dan regulasi emosi. Dari 30 partisipan, sebanyak 65% memainkan game selama 3-6 jam perhari. Orang rang yang bermain *game online* selama lebih dari 3 jam setiap hari rentan mengalami kecanduan (Andini & Subroto, 2024). Berdasarkan hal tersebut, apabila merujuk kepada WHO bermain *game online* 20-25 jam perminggu termasuk ke dalam kategori kecanduan *game online*. Sebanyak 50% partisipan yang menunjukkan reaksi emosional beragam, termasuk frustrasi, kesal, dan marah ketika ekspektasi mereka tidak tercapai. Reaksi ini menunjukkan hubungan antara tekanan dalam permainan dan bagaimana seseorang mengatur emosinya, yang dapat memicu agresi verbal.

Penggunaan *game online* secara berlebihan atau impulsif, yang ditandai dengan gangguan pada aspek kognitif, emosional, serta perilaku, termasuk hilangnya kendali dalam bermain, meningkatnya toleransi terhadap durasi bermain, dan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial, disebut sebagai kecanduan game online (Griffiths dkk. dalam Afriwilda, Wibowo, & Mulawarman, 2021). Game seringkali dijadikan sarana untuk menghindar dari realitas kehidupan, dan jika dimainkan secara berlebihan dapat berujung pada kecanduan (Hussain & Griffiths, 2009).

Dalam psikologi, kemampuan seseorang untuk mengatur emosinya disebut dengan regulasi emosi. Gross (2014) menjelaskan bahwa regulasi emosi adalah proses di mana seseorang membentuk emosi sekaligus memahami cara mengekspresikannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Thompson (2001), yang menyatakan bahwa regulasi emosi adalah kemampuan untuk mengevaluasi dan menyesuaikan respons emosional agar sesuai dengan situasi yang dihadapi.

Perilaku agresi adalah perilaku yang dilaksanakan dengan sengaja yang dimaksudkan untuk menyakiti individu lainnya dalam bentuk agresi verbal fisik, agresi verbal verbal, kemarahan dan juga permusuhan (Buss & Perry, 1992). Perilaku agresi dapat diartikan sebagai segala bentuk tindakan yang bertujuan untuk melukai atau menyakiti (Chen & Chang, 2008; Tri Indah Mustikasari et al., 2021). Menurut Heilbron dan Prinstein dalam Lalitya & Tedjasaputra (2019), suatu tindakan dikategorikan sebagai agresif apabila menyebabkan kerugian atau bahaya, baik bagi orang lain maupun diri sendiri. Kerugian yang ditimbulkan oleh perilaku agresif ini bisa bersifat

jangka pendek, seperti cedera fisik, maupun jangka panjang, seperti trauma atau hambatan dalam menjalin hubungan sosial (Lalitya & Tedjasaputra, 2019).

Infante dan Wigley (1986) berpendapat bahwa agresivitas verbal disebabkan oleh beberapa hal, yakni. Frustrasi, Hal ini terjadi ketika seseorang memiliki tujuan yang dihalangi orang lain, harus berurusan dengan orang lain yang meremehkan. Pembelajaran Sosial, seseorang dikondisikan untuk berperilaku agresivitas dan hal ini dapat mencakup pemodelan dimana orang tersebut mempelajari konsekuensi dari suatu perilaku secara perwakilan dengan mengamati model seperti karakter dalam program televisi. Psikopatologi, menyerang dengan pesan kepada orang-orang yang memiliki masalah atas konfliknya yang belum selesai. Kekurangan keterampilan argumentative, seseorang menggunakan agresivitas verbal karena tidak memiliki keterampilan verbal untuk menangani konflik.

Faktor lain yang berpengaruh terhadap tindakan agresi adalah kecerdasan emosi, yaitu kemampuan seseorang untuk mengelola emosi dan hubungan sosial dengan baik (Goleman, 2007). Teori ini menunjukkan bahwa individu dengan kecerdasan emosi tinggi kemungkinan besar tidak akan melakukan tindakan agresi. Faktor internal lain yang memengaruhi agresi verbal meliputi frustrasi, ketidakmampuan menerima kritik, gangguan berpikir, dan gangguan perasaan. Di sisi lain, faktor eksternal yang mempengaruhi agresi verbal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut penelitian Aulia (2022) tingkat kecanduan *game online* di kota Medan didapati hasil bahwa sebanyak 70 orang remaja bermain *game online* minimal 3 jam perhari atau 20-25 jam perminggu. Berdasarkan hal tersebut, apabila merujuk kepada WHO bermain *game online* 20-25 jam perminggu termasuk ke dalam kategori kecanduan *game online*. Ini mengindikasikan bahwa peningkatan tingkat kecanduan *game online* berkaitan dengan peningkatan perilaku agresi verbal yang ditunjukkan oleh remaja. Penelitian ini juga menjelaskan bahwa adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresi verbal. Hasil analisis menunjukkan bahwa individu dengan tingkat kecanduan *game online* yang lebih tinggi cenderung menunjukkan perilaku agresi verbal yang lebih besar (Aulia, 2022). Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya regulasi emosi dalam konteks kecanduan *game online* dan bagaimana faktor tersebut dapat memengaruhi perilaku agresi verbal.

Hasil penelitian lain menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kecenderungan kecanduan *game online* dan perilaku agresi verbal di kalangan remaja perempuan

(Andini & Subroto, 2024). Penelitian oleh Amelia, Herlina, dan Franly (2019) mengungkapkan adanya hubungan sebab-akibat di mana kecanduan *game online* dapat memicu perilaku agresif pada siswa di SMA N 2 Ratahan. Hal ini disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* yang sering dilakukan dengan konten kekerasan seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legends* (Andrita et al., 2019). Selain itu, Sekar Safitri dan Fikrie (2022) menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin tinggi pula perilaku agresi verbal pada pengguna *game online*; sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game*, semakin rendah juga agresi verbal yang ditunjukkan.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Desiningrum, (2020) menunjukkan korelasi negatif sebesar $-0,432$ ($p < 0,05$), yang berarti semakin tinggi kemampuan regulasi emosi, semakin rendah intensi agresivitas verbal instrumental. Regulasi emosi memberikan kontribusi efektif sebesar 18,7% terhadap pengurangan intensi agresivitas ini, menandakan bahwa individu dengan pengelolaan emosi yang baik lebih mampu menahan diri dari perilaku verbal agresif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pemain *PUBGM* dan kemudian melakukan tindakan agresi verbal. Kecanduan *game online* dan regulasi emosi sangat memengaruhi tindakan agresi verbal pemain *PUBGM* saat mengalami situasi tersebut. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Kecanduan *Game online* dan Regulasi Emosi Terhadap Perilaku Agresi Verbal Pemain *PUBGM*.”

Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresi verbal pemain *PUBGM*?
2. Apakah terdapat pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku agresi verbal pemain *PUBGM*?
3. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* dan regulasi emosi terhadap perilaku agresi verbal pemain *PUBGM*?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresi verbal pemain *PUBGM*.

2. Untuk mengetahui pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku agresi verbal pemain *PUBGM*.
3. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* dan regulasi emosi terhadap perilaku agresi verbal pemain *PUBGM*.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis

Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat menjadi pembaharuan wawasan mengenai perilaku agresi verbal, khususnya pada pemain *PUBGM*. Fokus peneliti, agresi verbal dipengaruhi oleh kecanduan *game online* dan regulasi emosi pada pemain *PUBGM*. Penelitian ini juga diharapkan bisa dijadikan landasan bagi orang lain untuk mengembangkan penelitian serupa dalam rangka menemukan penyebab lain yang mempengaruhi agresi verbal pemain *PUBGM*.

Kegunaan praktis

1. Bagi Peneliti: Penelitian ini menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman mengenai hubungan antara kecanduan *game online*, regulasi emosi, dan perilaku agresi verbal, sekaligus menjadi pengalaman empiris dalam melakukan penelitian di bidang psikologi perilaku.
2. Bagi Pemain *PUBGM*: Memberikan wawasan mengenai bagaimana kecanduan *game online* dan kemampuan mengelola emosi dapat mempengaruhi kecenderungan berperilaku agresif secara verbal, sehingga pemain dapat lebih bijak dalam mengatur waktu bermain dan mengendalikan emosi saat berinteraksi di dalam game.
3. Bagi Anggota Komunitas Discord *Motionime*: Menjadi bahan refleksi untuk menjaga interaksi yang lebih positif di komunitas, meminimalkan perilaku agresi verbal, dan menciptakan lingkungan bermain yang nyaman serta sportif.
4. Bagi Penelitian Selanjutnya: Menjadi referensi dan pijakan bagi penelitian lain yang ingin mengkaji faktor-faktor psikologis maupun sosial yang mempengaruhi perilaku agresi verbal, baik dengan variabel yang sama maupun mengembangkan variabel baru.