

## Bab 1 Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Saat ini industri hiburan sedang berada dalam tahap perkembangan yang sangat cepat, terutama dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Manusia merupakan individu yang tidak pernah puas dengan apa yang ada, berbagai alat-alat teknologi pun mulai difungsikan untuk membuat sebuah permainan yang praktis untuk mengasah otak sekaligus membuat otak semakin tajam. Teknologi tidak hanya dapat memenuhi kebutuhan informasi namun juga dapat memenuhi kebutuhan kita dalam mencari hiburan. Salah satu perkembangan teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan dalam mencari hiburan terhadap masyarakat ialah hiburan media *audio visual*, contohnya adalah *tv*, *film*, ataupun bermain *game*. Di era sekarang, teknologi yang semakin canggih membuat banyak permainan dengan versi *modern* seperti *video game* dan *game online*. Dilansir dari situs Kumparan Tech oleh Kartika Pamujiningtyas (2021) *game online* berkembang sangat cepat sejak pertama kali hadir di Indonesia pada tahun 2000-an namun hanya dimainkan di perangkat komputer, setelah itu perkembangan *game online* ini makin berkembang dengan menampilkan banyak turnamen-turnamen besar dengan hadiah yang menggiurkan dan tepat pada tahun 2018 pada perhelatan *Asian Games* yang berlangsung, *game online* secara resmi diperkenalkan sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan pada perhelatan tersebut baik pada perangkat komputer, *console game*, ataupun pada perangkat *handphone*.

Sebanyak 175,4 juta pengguna internet pada tahun 2020 di Indonesia, hal ini didapat berdasarkan pelaporan terbaru dari *We Are Social*. Menurut data dari *Newzoo*, ada terdapat 52 juta orang yang tercatat pada 2019 sebagai *gamers* di Indonesia. Mereka yang memiliki keinginan sama dapat berkumpul dan bahkan membentuk sebuah komunitas dalam jumlah yang besar berdasarkan minat dan kesenangan dalam bermain *game* dengan *genre* yang sama. Sejalan dengan penelitian Samuel (2010) yang menyatakan jika *game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan dan hanya dengan menggunakan jaringan internet para pemain *game online* tersebut bisa berinteraksi dengan *gamers* lainnya hanya untuk menggapai tujuan dalam menyelesaikan misi dan kemudian dapat meraih *point* yang tinggi dalam permainan tersebut. Berkaitan dengan fenomena tersebut dapat dikatakan bahwa meningkatnya penggunaan jaringan internet dan perangkat komputer sudah menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari, hal ini mengakibatkan potensi penggunaan jaringan internet dan perangkat komputer yang berlebihan atau bahkan dapat berubah menjadi sebuah ketergantungan (Funk, dalam Kusumadewi, 2010). Namun, saat ini bermain *game online*

terlalu banyak dimainkan oleh orang-orang sebagai salah satu bentuk melarikan diri dari kenyataan hidup, oleh karena itu hal yang terjadi adalah membuat orang tersebut menjadi kecanduan game online (Hussain & Griffiths, 2009). Bahkan penelitian dilakukan *World Health Organization* (2018) menjelaskan bahwa kecanduan bermain *game* merupakan suatu gangguan jiwa yang tercantum kedalam ICD-11 (*International Classification of Diseases*). Seseorang yang berlebihan dalam bermain *game* tersebut dapat ditandai dengan adanya suatu gangguan kontrol diri atas suatu permainan tersebut karena lebih mengutamakan hal yang berkaitan dengan bermain *game* dibandingkan dengan melakukan aktivitas lainnya.

Seiring dengan penggunaan komputer dan internet yang menjadi kebutuhan sehari-hari, masyarakat pun mulai memanfaatkan *game online* untuk mengusir kebosanan dan menghilangkan *stress*. Pada era sekarang, bermain *game online* tidak hanya sebagai hiburan saja. Bermain *game* diyakini juga sebagai ajang untuk mengasah otak. Para *gamers* dapat mengasah kecepatan berpikir dan menciptakan strategi (Dwi, 2012). Menurut Hanni & Budhi (2015) Tujuan dari bermain *game online* adalah untuk memberikan kesenangan, memberi tantangan, dan mengisi waktu luang. Walaupun tujuan dari bermain *game online* untuk mencari kesenangan terkadang hal itu pun tidak kita dapatkan saat bermain *game online* seperti yang dilansir dari situs Esport ID oleh Faizalkamil (2020) tidak jarang ketika bermain *game online* kita dapat merasakan kondisi *stress* ataupun tekanan emosional yang terjadi karena adanya beberapa faktor seperti kekalahan yang beruntun, rekan tim yang tidak bisa bekerja sama, rekan tim yang *toxic* (melakukan chat dengan melontarkan perkataan yang kasar). Kecanduan bermain *game* pun dapat mengarah pada perilaku patologis seperti masalah mental emosional.

Beberapa kasus mengenai seseorang yang merasakan kondisi *stress* saat bermain *game online* seringkali diekspresikan dengan perilaku agresif. Saat sedang bermain *game online* sudah dijadikan sebuah aktivitas pelampiasan terhadap permasalahan hari-hari, seorang yang berlebihan lebih riskan menerima dampak yang negatif dari kegiatan bermain *game online* tersebut (Kardefelt Winther, 2014). Seperti kasus yang terjadi yaitu sebuah fenomena yang terjadi di Rusia, dilansir dari Tribunnews dari *The Sun* pada tahun 2018 bahwa ada seorang remaja yang melakukan aksi bunuh diri dengan menggunakan gergaji taman milik keluarganya sendiri karena kalah saat bermain *game* di perangkat komputer. Kasus dalam negeri yang viral di Indonesia seperti dilansir dari Okezone dari Okebola pada tahun 2021, mantan pemain timnas Indonesia U-19 yang menganiaya pacarnya sendiri lantaran kalah saat bermain *game online mobile legend* dan *gamers* tersebut mendapatkan hinaan dari teman-teman sang pacar karena hasil buruk yang didapatkan saat bermain *game*

*online mobile legend* tersebut. Selanjutnya, dilansir dari media Hot Liputan 6.com pada tahun 2021 bahwa ada seorang anak yang viral karena membakar rumah tetangga, niat dari sang anak ini karena dia yang ingin mencuri uang dirumah tetangga tersebut untuk melakukan *top up* untuk membeli *skin character* pada *game online* yang dimainkan, namun anak ini malah membakar kasur lantaran kesal tidak menemukan uang yang dicari. Selain itu, pada tahun 2022 dilansir dari konten *video youtube mic check* pada perhelatan turnamen *game online* PUBGM atau PMPL ID di kanal *youtube* Bigetron TV terdapat tindakan dari salah satu player tim tersebut yang bernama Luxxy, Luxxy membanting *handphone* milik dia setelah tim Bigetron tereliminasi di posisi 5 besar dan gagal mendapatkan *Winner Winner Chicken Dinner* pada *match* tersebut. Perilaku diatas merupakan salah satu sikap agresi yang ditunjukkan sebagai bentuk ekspresif karena mendapat tekanan atau rasa *stress* yang didapati. Dalam kondisi tersebut kita dapat merasakan rasa frustrasi dan amarah. Fenomena terbaru pada tahun 2023 terjadi di Mando, seorang ayah berusia 25 tahun membunuh anak bayi nya lantaran terganggu karena sedang bermain *game online*. Menurut Kabid Humas Polda Sulut, saat itu anak bayi tersebut sedang menangis hingga membuat sang ayah merasa terganggu dan emosi. Bayi itu dianiaya dengan sejumlah pukulan di bagian kepala dan bibir.

Fenomena tersebut dalam psikologi disebut sebagai kondisi *stress*. *Stress* berasal dari bahasa latin *strictus*, merupakan suatu konsep komplikatif dan terkadang membingungkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000) *stress* merupakan sebuah gangguan atau gangguan jiwa dan emosional yang disebabkan oleh faktor eksternal. *Australian Psychology Social* (2012), mendefinisikan stres sebagai perasaan yang berat, luka yang ketat, tegang, dan cemas. Dalam sebuah permainan *individu* atau tim biasanya para pemain dituntut untuk dapat bermain dengan bagus dan meraih hasil yang baik. Keinginan untuk menang atau mendominasi dalam sebuah permainan adalah dorongan yang *natural* dari setiap manusia, terlebih lagi ketika melakukan perlombaan atau sebuah turnamen yang mengharuskan kita untuk meraih tiap kemenangan agar mendapatkan predikat juara. Oleh karena itu tuntutan pada lingkungan para *gamers* mengharuskan para pemain nya bermain dengan sangat apik untuk sebuah hasil yang maksimal. Namun terkadang hal itu bukan menjadi motivasi untuk bermain apik melainkan menjadi sebuah beban tuntutan yang memberikan tekanan psikologis kepada para *gamers*. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Cohen (2013) yang mendefinisikan bahwa tekanan psikologis atau *stress* terjadi ketika individu merasa bahwa tuntutan lingkungan melebihi dari kemampuan adaptasi individu tersebut. Kondisi *stress* yang ditimbulkan membuat individu harus melakukan usaha yang lebih dan melakukan penyesuaian untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Goldenson (dalam Saam &

Wahyuni, 2014) menyatakan bahwa kondisi *stress* merupakan suatu kondisi yang disebabkan oleh internal atau eksternal (lingkungan) yang membebani dengan adanya tuntutan pada orang yang bersangkutan. Sumber stres internal biasanya adalah konflik yang muncul antara keinginan dan kenyataan yang berbeda, dalam hal ini masalah yang ada tidak sesuai dengan dirinya lalu, individu tersebut tidak bisa mengatasinya, oleh karena itu hal itulah yang menyebabkan stres (Kozier, et.al, 2010; Potter & Perry, 2009). *Stress* merupakan respon tubuh terhadap suatu tuntutan lingkungan yang diterima oleh individu (Saam & Wahyuni, 2014).

Ketika bermain *game online* banyak orang-orang yang merasa tidak memiliki kekuatan di dalam lingkungan masyarakat namun ketika bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk dapat mengendalikan dan mengatur hal-hal yang ada pada permainan tersebut. Hal tersebut dapat memberikan kegembiraan dan memberikan kepuasan tersendiri kepada para pemain, namun timbulnya kondisi *stress* terjadi karena adanya ketidakpuasan karena keinginan yang tidak tercapai. Pernyataan tersebut sejalan dengan Weinberg dan Gould (2003) yang berpendapat jika kondisi *stress* terjadi jika ada ketidaksesuaian antara tuntutan (fisik dan mental) dengan kemampuan diri dalam memuaskannya. Namun Menurut Patel (1996), kondisi *stress* yang terjadi merupakan sebuah reaksi yang terjadi dalam tubuh karena disebabkan oleh berbagai tuntutan, seperti saat seseorang dihadapkan pada suatu tantangan. Kondisi *stress* bisa dirasakan ketika tujuan dalam bermain *game online* seperti memberi kesenangan, kepuasan dan keinginan untuk menang dalam sebuah permainan tidak didapatkan karena adanya halangan untuk mencapai, berkaitan dengan hal tersebut Robbins (2001) menyatakan jika kondisi *stress* merupakan suatu kondisi yang dapat melumpuhkan keadaan mental seseorang dalam mencapai suatu kesempatan dalam mencapai peluang yang ada, namun hal tersebut terdapat titik potong atau suatu halangan dalam mencapainya.

Ada banyak dampak kerugian dari kondisi *stress* yang dialami para pecandu *game online* yang dapat menimbulkan tindakan agresivitas. Perilaku agresi ini adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja dengan tujuan melukai orang lain dengan cara melakukan kekerasan fisik maupun secara psikologis, perilaku agresi secara fisik seperti melakukan tindakan seperti memukul diri sendiri atau orang disekitar karena pecandu game tersebut merasa *stress* atau mendapat tekanan saat memainkan *game online* yang bisa menimbulkan perilaku agresi verbal dengan cara menyakiti orang-orang yang berada disekitarnya ataupun menyakiti perasaan orang lain dengan cara menghina dan berkata kasar

karena mendapati kondisi *stress* atau tekanan emosional. Kecanduan bermain *game* pun dapat mengarah pada perilaku patologis seperti masalah mental emosional.

Kesimpulannya jika tindakan agresi atau perilaku agresi merupakan suatu perilaku yang maksudnya untuk melukai atau merugikan orang lain dengan adanya tindakan pada unsur kekerasan, gangguan dengan fisik maupun secara verbal atau adanya serangan, perbuatan tersebut dapat dilakukan dengan sengaja dengan tujuan merusak atau mengambil hak milik orang lain, bahkan bagi korban sekalipun yang tidak menginginkan perbuatan tersebut. Oleh karena itu, segala perilaku agresi ini merupakan tindakan yang dapat merugikan dan melukai orang lain. Medinus dan Johnson (1997) mengemukakan bahwa agresi adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang bermaksud merugikan atau melukai. Menurut kamus psikologi Chaplin, agresi adalah suatu tindakan permusuhan ditunjukkan pada seseorang atau benda. Penelitian yang berjudul “Studi Kasus Tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Agresivitas Remaja di Surabaya” menjelaskan bahwa terdapat beberapa tindakan yang ditimbulkan untuk meluapkan kekesalan atau rasa frustrasi ketika bermain *game*, antara lain perilaku agresivitas (Melani, 2009). Penelitian tersebut mengatakan bahwa rasa frustrasi menjadi faktor dari timbulnya perilaku agresif yang dimana rasa frustrasi itu merupakan situasi yang dapat menghambat seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya, maka dari itu, hal tersebut bisa menciptakan suatu perasaan yang dapat mengarah kepada perilaku agresi. Hal ini sesuai dengan Poerwadarminta (1976) bahwa agresi merupakan tindakan kekerasan atau perilaku kasar karena ketika mencapai tujuan tertentu adanya rasa kecewa.

Saat bermain *game online* setiap individu sangat mengharapkan hasil yang baik, mendapat rekan satu tim yang menguntungkan, bisa mendapat point terbaik, dan tentunya mendapatkan kemenangan yang ingin dicapai. Namun, individu dapat merasakan kondisi *stress* atau tekanan emosional yang mengakibatkan perilaku agresi jika hal tersebut tidak tercapai.

Adanya hubungan positif antara kondisi *stress* dan perilaku agresif karena seorang individu dapat melakukan tindakan agresi yang dilatarbelakangi oleh kondisi *stress* yang dirasakan, hal itu sejalan dengan teori dari (Baron & Byrne, 2005) menyatakan bahwa agresi dapat disebabkan oleh *stress* yang dialami oleh seorang individu. Menurut kamus Chaplin yang mendefinisikan *stress* sebagai kondisi seorang individu yang sedang mengalami tekanan psikologis ataupun tekanan fisik. (Baron & Byrne, 2005). Oleh karena itu seorang *gamers* dapat merasakan kondisi *stress* ketika bermain *game online* dan dapat menimbulkan perilaku agresif. Menurut Selye dan Manson (Koeswara, 1988), para peneliti dibidang fisiologi

mengartikan kondisi *stress* sebagai suatu respon, reaksi, maupun sebagai adaptasi fisiologi terhadap rangsangan atau stimulus eksternal. Namun, para peneliti dibidang sosial, psikiatri, dan psikologi mendefinisikan kondisi *stress* bukan sebagai suatu respon, melainkan sebagai sebuah stimulus. Kondisi *stress* dapat muncul sebagai rangsangan atau stimulus eksternal namun bisa juga sebagai rangsangan atau stimulus internal.

Berdasarkan fenomena diatas, keadaan ini perlu untuk dikaji mengenai bagaimana hubungan antara kondisi *stress* dan perilaku agresi pada pecandu *game online*. Oleh karena itu penting untuk mengkaji faktor-faktor mengenai kondisi *stress* secara internal dan eksternal pada seseorang yang menjadi pecandu pada *game online* sehingga mereka sampai melakukan perilaku agresi.

Berdasarkan survei yang sudah dilakukan oleh peneliti pada tahun 2021 di kota Bandung dengan menggunakan teknik pengumpulan data dalam metode kuantitatif dengan menggunakan metode penyebaran kuesioner dari 50 responden yang termasuk pada kriteria Pria dan Wanita, berusia 18-25 tahun, bermain *game online* selama 6 bulan terakhir, bermain *game online* dengan durasi paling lama 3 jam dalam sehari, dan bersedia untuk menjadi responden pada penelitian ini. Hasil survei yang telah dilakukan terdapat 80% responden yang pernah merasakan kondisi *stress* atau tekanan emosional saat bermain *game online*, seperti saat performa permainan yang kurang bagus, menemui rekan tim atau musuh yang melakukan perilaku agresi secara verbal dengan berkata kasar atau mengejek, mendapatkan rekan satu tim yang skill nya kurang bagus, dan gagal mencapai keinginan untuk dapat memenangkan permainan tersebut atau kalah. Sebanyak 20% responden tidak pernah merasakan kondisi *stress* atau tekanan emosional saat bermain *game online*. Namun hanya terdapat 60% responden yang merasakan kondisi *stress* atau tekanan emosional yang berujung dengan munculnya perilaku agresi. Perilaku agresi yang ditimbulkan seperti perilaku agresi secara verbal maupun non verbal, seperti contohnya berkata kasar, mengeluarkan perkataan hinaan, memukul teman sekitar karena refleks, membanting handphone, mengenggam keyboard dan mouse lalu menggebrak meja, dan adapun responden yang membanting atau memukul barang yang ada disekitarnya. Sedangkan, sebanyak 40% responden mengakui merasakan kondisi *stress* namun tidak disertai dengan perilaku agresi. Berdasarkan hasil dari studi awal terdapat 60% responden yang merasakan kondisi *stress* atau tekanan emosional saat bermain *game* yang berujung pada perilaku agresi. Perilaku agresi yang ditimbulkan seperti perilaku agresi secara verbal maupun non verbal, seperti contohnya berkata kasar, mengeluarkan perkataan hinaan, memukul teman sekitar karena refleks, membanting handphone, mengenggam keyboard dan mouse lalu menggebrak meja,

dan adapun responden yang membanting atau memukul barang yang ada disekitarnya. Hal tersebut sesuai dengan tipe perilaku agresi yang dipaparkan oleh Medinnus dan Johnson (1977), yaitu agresi menyerang secara fisik, agresi menyerang suatu objek, agresi menyerang secara verbal, dan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “**HUBUNGAN ANTARA KONDISI *STRESS* DENGAN PERILAKU AGRESI PADA PECANDU *GAME ONLINE*”**”.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah untuk penelitian ini adalah Apakah terdapat hubungan antara kondisi *stress* dengan perilaku agresi pada pecandu *game online*?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kondisi *stress* dengan perilaku agresi pada pecandu *game online*.

### **Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, besar harapan dalam penelitian yang dilakukan ini bisa bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis, adapun kegunaan dalam penelitian ini sebagai berikut :

#### **Manfaat Teoritis**

Manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi perkembangan kajian dalam bidang psikologi klinis dan sosial mengenai hubungan antara kondisi *stress* dan perilaku agresi pada pecandu *game online*.

#### **Manfaat Praktis**

Manfaat dalam penelitian ini diharapkan bisa memberikan kesadaran bagi orang tua dan para *gamers*, dan memberikan pengetahuan baru mengenai penting nya pengelolaan *stress* ketika bermain *game online*. Setelah mengetahui hal tersebut di harapkan dapat menjadi acuan untuk bisa mengurangi kasus-kasus *negatif* atau tindakan agresi yang disebabkan oleh kondisi *stress* ketika bermain *game online*.