

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Di zaman teknologi yang berkembang pesat ini fungsi *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi saja namun juga sebagai alat yang serbaguna. Berbagai macam fungsi dari *smartphone* hadir seiring dengan berkembangnya teknologi, mulai dari media informasi, pekerjaan, bahkan sebagai media hiburan. Banyak hiburan yang bisa didapatkan individu dari *smartphone* dimana salah satu hiburan yang saat ini sedang digandrungi oleh masyarakat ialah *video game*. Hiburan berupa *video game* sangat menunjukkan mengenai adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat dimana pada zaman dulu *video game* hanya dapat dimainkan melalui *console* atau media yang besar berupa komputer tetapi setelah adanya kemajuan teknologi *video game* dapat dinikmati dalam media yang ringkas berupa *smartphone*. Setiap zaman pun *video game* yang menarik minat masyarakat pun berbeda contohnya pada zaman dahulu orang-orang sangat senang memainkan tetris, zuma, mario bros dan sebagainya. Pada zaman ini pun terdapat *game* yang menarik minat yang tinggi pada masyarakat yaitu *game Mobile Legends*. *Mobile Legends* adalah *game* yang diluncurkan oleh Moonton, seperti yang tertera pada Google Play Store, *game* ini bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dan bersifat strategi dimana satu tim yang berisi lima pemain akan melawan tim lain yang berisi lima pemain pula dengan tujuan menghancurkan *base* di dalam *game* tersebut.

Berdasarkan data activeplayer.io yang dilansir dalam Rizaty (2023) jumlah pemain *Mobile Legends* di seluruh dunia sepanjang tahun 2022 meningkat 4% daripada tahun sebelumnya, dimana jumlah pemain yang pada awalnya berjumlah 942,25 juta menjadi 963,91 juta orang. Sementara itu menurut artikel yang ditulis oleh Pratnyawan (2021) Martinus Manurung selaku *Head of Marketing & Business Development Esports*. Moonton Indonesia

mengungkapkan ada lebih dari 90 juta pemain aktif pada tingkatan dunia maupun global. Sedangkan pada tingkat Asia Tenggara pemain aktif *Mobile Legends* sampai ke angka 70 juta pemain. Yang menariknya 50% dari total jumlah pemain di tingkat Asia Tenggara berasal dari Indonesia.

Data dari *Moonton* mengungkapkan bahwa ada 34 juta pemain aktif *Mobile Legends* di Indonesia, dengan mayoritas berasal dari Pulau Jawa dan Sumatera. Dari total pemain di Indonesia, 52% berada di Pulau Jawa, sedangkan 29,38% berasal dari Sumatera. Persentase pemain dari pulau lainnya adalah 7,41% dari Kalimantan, 6,29% dari Sulawesi, 3,73% dari Bali, dan 0,54% dari Papua. Di Pulau Jawa, daerah dengan jumlah pemain aktif terbanyak adalah Jakarta, Banten, Yogyakarta, Bandung, Surabaya, dan Semarang.

Akan tetapi bermain *game* yang seharusnya dapat memberikan hiburan dan kesenangan kepada pemainnya ternyata masih menimbulkan dampak buruk. Salah satu bentuk dampak buruk dari menjamurnya bermain *video game* yakni adanya perilaku saling mengumpat yang kerap dilakukan oleh pemain *game* tersebut baik kepada rekan satu timnya maupun tim lawannya. Seperti yang dilansir pada Augustine (2022) banyak pemain *Mobile Legends* ini sering mengumpat atau mengeluarkan kata-kata kasar dan tidak layak. Kata-kata kasar yang dilontarkan meliputi suku agama ras dan antar golongan (SARA), kekerasan verbal, *dark jokes*, dan lain sebagainya. Hal tersebut biasanya terjadi apabila pemain mengalami kekalahan atau memang orang tersebut sengaja berbuat seperti itu. Dalam kalangan pemain *game Mobile Legends* pemain yang sering melakukan perilaku *trash talk* disebut dengan istilah *player toxic*.

Umpatan yang dilakukan oleh pemain *game Mobile Legends* sering juga dikenal dengan perilaku *trash talk*. Menurut Conmy (2008) *trash talk* adalah komunikasi verbal yang dilakukan dengan sadar dengan landasan pribadi yang baik maupun buruk. Baik atau positif apabila

komunikasi dilakukan dengan tujuan menyemangati atau memotivasi dan untuk kesenangan atau hiburan. Sedangkan akan menjadi buruk apabila dilakukan dengan tujuan untuk mengintimidasi ataupun mencela. Sementara menurut Aicinena (2010) *Trash talk* merupakan upaya memamerkan diri, menantang, atau menekan keadaan psikis lawan melalui perkataan. *Trash talk* umumnya dipakai seseorang agar kepercayaan dirinya semakin besar dan tinggi serta untuk membuat mental lawannya terjatuh atau tertekan. *Trash talk* juga biasa digunakan dalam situasi yang kompetitif seperti perlombaan.

Malahayati dkk (2020) faktor-faktor yang memicu perilaku *trash talk* dalam *game Mobile Legends* dapat dibagi menjadi dua kategori utama: faktor internal (yang berasal dari dalam *game*) dan faktor eksternal (yang berasal dari luar *game*). Faktor internal meliputi bermain dengan orang asing yang tidak dikenal, pemain yang memiliki karakter egois, pemain lain yang juga melakukan *trash talk*, keterbatasan bahasa pemain, ketidakpahaman pemain terhadap peran dan aturan dalam *game*, serta hasil permainan yang tidak sesuai harapan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi perubahan cuaca, faktor lingkungan, dan gangguan yang muncul akibat kendala teknis seperti *lag* atau layar yang mengalami *freeze*. *Trash talk* yang dilakukan oleh para pemain *game Mobile Legends* ini menunjukkan adanya perilaku agresi terutama dalam hal agresi verbal.

Adanya data yang mendukung bahwa *game Mobile Legends* saat ini sedang sangat digandrungi oleh setiap kalangan membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada pemain *game* tersebut. Meskipun data menunjukkan bahwa jumlah pemain *mobile legends* sangat signifikan di Indonesia, tetapi peneliti tidak mengasumsikan bahwa seluruh pemain *mobile legends* di Indonesia melakukan *trash talk*. Penelitian ini akan berfokus pada dinamika yang

terjadi pada pemain *game Mobile Legends* terkait dengan faktor-faktor apa saja yang dapat menjadi pemicu dari agresi verbal.

Myers (2002) menjelaskan bahwa agresi adalah tindakan yang memiliki tujuan untuk menyakiti, menghancurkan, atau merugikan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal. Pengertian perilaku agresif yang dipaparkan oleh Myers (2002) menekankan pada timbulnya tindakan yang menyakiti atau melukai orang lain secara verbal, fisik, maupun psikis yang dapat merugikan orang lain.

Sedangkan untuk agresi verbal sendiri mengacu pada perilaku melukai orang lain menggunakan perkataan daripada tindakan fisik, meliputi mengejek, menghina atau bahkan mengancam dengan perkataan yang tidak senonoh. Wahyudi dkk. (2022) mengartikan agresi verbal sebagai tindakan yang ditujukan kepada orang lain dengan tujuan untuk melukai. Lebih lanjut, dalam artikel tersebut Anderson dan Huesmann mengatakan bahwa “*behavior directed towards another individual carried out with the proximate (immediate) intent to cause harm*”, perilaku agresif verbal adalah perilaku yang diarahkan kepada individu lain dengan proksimat (langsung) dengan niat untuk menyakiti.

Agresi verbal yang dilakukan seseorang ini merupakan cara individu untuk menyalurkan stressor. Krahe (2005) menyebutkan bahwa perilaku agresif ditujukan untuk menyakiti orang lain secara verbal maupun nonverbal. Kata-kata kasar dan makian sudah menjadi pemandangan umum dalam permainan *Mobile Legends*, dimana banyak pemain terbiasa mengumpat dan memaki satu sama lain.

Akibat perilaku agresif yang sering dilakukan oleh individu mempunyai konsekuensi negatif bagi individu dan lingkungan di tempat orang tersebut berada. Selain itu, dampak bagi

pelaku agresi verbal yaitu dikucilkan dan kurang disukai oleh orang lain. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Restu dan Yusri (2013) menunjukkan bahwa perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja memiliki dampak yaitu dampak bagi pelaku dan korban.

Berkowitz (1962) mengemukakan bahwa agresivitas verbal merupakan suatu bentuk tindakan atau perilaku agresif yang dilakukan untuk melukai orang lain, agresivitas verbal ini dapat berupa makian, celaan, dan bahkan fitnah maupun ancaman perkataan. Sementara Chory (2000) menjelaskan mengenai agresi verbal sebagai penyerangan kepada konsep diri orang lain yakni karakter, kompetensi, latar belakang, maupun penampilan orang lain.

Dalam melakukan studi, peneliti melakukan observasi. Peneliti melakukan observasi kepada 20 Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang sedang bermain mobile legend. Dalam hasil observasi yang dilakukan, peneliti mendapatkan bahwa bentuk dari agresi verbal yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung terhadap rekan satu tim maupun tim lawan berupa umpatan terhadap taraf kecerdasan, kemampuan bermain game, ucapan yang mengarah ke hal seksual, dan juga ucapan lain yang bersifat makian. Umpatan yang paling banyak diucapkan pada saat observasi dilakukan diantaranya *pekok, tolol, goblok, noob, cupu, bodoh, babi, asu, anjing, cuk, fuck, najis, bangsat, modar, bajingan, bacot*.

Selain observasi, peneliti melakukan studi awal dengan memberikan kuesioner berupa beberapa pertanyaan terbuka. Peneliti menanyakan terkait dengan situasi yang membuat agresi verbal tersebut terucap. Dari 61 responden, sebagian besar (sekitar 67,2%) menjawab bahwa penyebab mereka mengumpat pada saat bermain *game online* ialah karena teman satu timnya bermain tidak serius atau tidak dapat bekerja sama, sedangkan sebagian kecil responden lain (sekitar 32,8%) melakukan *trash talk* karena masalah koneksi dan perangkat. Selanjutnya, peneliti menanyakan mengenai apa yang mereka rasakan setelah mengumpat dan didapatkan

bahwa sebagian besar dari responden (sekitar 67,2%) merasa bersalah, sementara beberapa responden lain (sekitar 21,3%) merasa biasa saja, sekitar 6,6% merasa masih kesal, dan sekitar 4,9% merasa senang setelah mengumpat.

Game online sering memicu emosi negatif seperti marah dan mengumpat. Studi awal menunjukkan bahwa pemain mengumpat terutama karena rekan satu tim yang tidak serius (sekitar 44,3%) dan sinyal buruk (sekitar 26,2%). Masalah perangkat (sekitar 4,9%) dan kekalahan beruntun (sekitar 24,6%) juga menjadi penyebab. Setelah mengumpat, reaksi pemain beragam: merasa biasa saja (sekitar 31,1%), tetap kesal (sekitar 26,2%), merasa senang (sekitar 26,2%), dan merasa bersalah (sekitar 16,4%). Mengenai pengendalian diri saat marah, sekitar 36,1% responden sering kesulitan, sekitar 9,8% sangat sering, sementara sekitar 54,1% lainnya mengalami kesulitan kadang-kadang hingga sangat jarang.

Dari hasil studi awal tersebut mayoritas responden menjawab penyebab mereka melakukan perilaku agresif verbal karena rekan satu tim bermain tidak serius atau tidak kooperatif. Peneliti berkesimpulan bahwa rekan tim yang tidak kooperatif tersebut merupakan sebuah stressor dan stressor tersebut setelah dilampiaskan menghasilkan perilaku agresif verbal yang berupa *trash talk*.

Selain pertanyaan terbuka terkait dengan agresi verbal, peneliti menanyakan terkait dengan durasi waktu bermain. Dari 61 responden, sebanyak 62,1% atau sekitar 38 orang bermain selama lebih dari 3 jam dalam sehari bahkan terdapat beberapa responden yang menyatakan bahwa dirinya bermain lebih dari 5 jam dalam sehari. Responden lain, sebanyak 23 orang, menyatakan bahwa ia bermain dalam waktu kurang dari 3 jam dalam sehari. Hal ini memperlihatkan bahwa game *Mobile Legends* mempengaruhi durasi bermain mahasiswa dengan signifikan, yang mungkin berkorelasi dengan intensitas agresi verbal yang terjadi saat bermain

game.hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Fikri (2022) kepada 174 *user game online* dengan rentang durasi bermain *game online* sebanyak 3-5 jam per hari dan menemukan bahwa semakin individu kecanduan terhadap *game online* maka tingkat agresi verbal pun akan semakin tinggi. Hal tersebut menjadi landasan kriteria subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif verbal salah satunya ialah regulasi emosi dari individu tersebut. Menurut Gross (2002) regulasi emosi ialah keterampilan individu menganalisis, memperbaiki, mengelola, serta mengekspresikan emosi secara tepat guna mendapatkan kesejahteraan emosional.

Respon emosional yang tidak sesuai memungkinkan individu mengarah ke jalur yang tidak benar. Ketika emosi yang diekspresikan seseorang tidak sesuai dengan situasi tertentu, individu seringkali berusaha mengendalikan respons emosional mereka agar lebih bermanfaat dalam mencapai tujuan. Hal ini memerlukan rancangan yang dapat digunakan untuk menghadapi situasi emosional, berupa regulasi emosi yang mampu mengurangi emosi negatif dan perilaku maladaptif.

Individu yang dapat mengendalikan emosinya dapat menimbulkan kesenangan bagi orang tersebut. Hal ini dinyatakan oleh Karl C. Garrison (dalam Papatungan, 2023) bahwa regulasi emosi adalah usaha individu untuk mengelola, memilih, dan mengekspresikan emosi mereka sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Ini berarti seseorang tidak hanya merasakan emosi, tetapi juga memahami kapan dan bagaimana untuk mengungkapkannya. Ini menggambarkan bahwa kemampuan untuk merasa bahagia tidak tergantung pada ketiadaan emosi, melainkan pada kemampuan untuk mengatur emosi dengan efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ritonga (2021) menunjukkan bahwa antara regulasi emosi dengan perilaku agresif pada mahasiswa Paguyuban MASAL Banda Aceh terdapat hubungan negatif. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Guswani & Kawuryan, (2011) menyatakan bahwa antara regulasi emosi dengan perilaku agresif verbal terdapat hubungan negatif, artinya jika seseorang mempunyai skor emosi yang tinggi maka ia akan mendapatkan skor yang rendah pada perilaku agresi verbal, dan begitu pula sebaliknya.

Peneliti juga tertarik untuk mengeksplorasi apakah *self control* juga memiliki peran dalam mempengaruhi terjadinya perilaku agresi verbal yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends* di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Tangney dkk. (2004) mengungkapkan bahwa *self control* merupakan upaya seseorang untuk mengatur perilaku mereka dengan memikirkan nilai-nilai etika, norma, moral, dan standar sosial dengan harapan tindakan impulsif dan reaksi spontan yang sudah menjadi kebiasaan bisa terhindar serta mengarahkan perilaku yang terdapat nilai-nilai positif di dalamnya. *Self control* bisa dimaknai sebagai faktor psikologis yang mencakup kapasitas seseorang untuk mengganti tindakan mereka, mengolah informasi yang tidak diharapkan, serta menciptakan opsi tindakan dengan dasar prinsip pribadi seseorang (Abdullah dkk., 2021). Hurlock (2004) menyatakan bahwa *self control* berkaitan dengan cara individu mengolah emosi dan stimulus-stimulus dalam diri mereka.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2020) mendapatkan bahwa ketika tekanan agresi meningkat dalam diri seseorang, kemampuan kontrol diri memungkinkan individu untuk menahan dorongan atau mengurangi perilaku agresif, serta membantu mereka merespons situasi dengan cara yang mengarah pada hasil positif.

Melalui survei penelitian yang dilakukan oleh Saputri dkk. (2019) ditemukan bahwa 37,3% dari 83 siswa mengakui bahwa mereka mengejek pemain yang kalah dalam *game online*. Selain itu, 38,6% dari 83 siswa menyatakan bahwa mereka menggunakan kata-kata kasar atau kotor karena sinyal jaringan yang buruk saat bermain *game online*. Lebih lanjut, 44,6% dari 83 siswa mengaku meneriaki orang lain ketika merasa terganggu saat bermain *game online*.

Saputri dkk. (2019) dalam penelitiannya juga mendapatkan bahwa perilaku agresi verbal ini juga muncul ketika pemain *game online* mendapatkan rekan setim tidak membantu. Tindakan agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat teman setim tidak membantu adalah bentuk mencaci teman sebagai bentuk agresi verbal dan hal ini dilakukan oleh sebanyak 42 siswa atau sebesar 39% dari jumlah populasi. Adapun bentuk agresi verbal yang lain adalah berdebat dengan orang lain atau teman setim dan hal ini dilakukan oleh siswa sebanyak 20 siswa atau sebesar 19% dari jumlah populasi.

Konteks terakhir terjadinya agresi verbal yang didapatkan oleh Saputri dkk. (2019) dalam penelitiannya ialah bahwa perilaku agresi verbal muncul pada saat pemain mempunyai rekan setim yang buruk. Bentuk agresi yang dominan dilakukan adalah mengolok teman setim yang bermain dengan buruk dengan persentase 55% atau berjumlah 59 siswa.

Hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa kontrol diri mempengaruhi timbulnya perilaku agresi verbal dengan signifikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asnidar dkk. (2022) dengan menggunakan variabel yang sama namun dengan subjek yang berbeda mengemukakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *self control* terhadap perilaku agresif verbal pada atlet silat di perguruan pencak silat X Kabupaten Gowa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *self control* yang tinggi akan menghasilkan bentuk perilaku agresi verbal yang rendah. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Abdullah dkk. (2021) yang juga

meneliti mengenai pengaruh *self control* terhadap perilaku agresi verbal namun dengan subjek penelitian yang berbeda mengemukakan bahwa *self control* bisa mempengaruhi agresi verbal dengan arah pengaruh yang negatif, artinya semakin tinggi *self control* seseorang maka semakin rendah pula perilaku agresi verbalnya dan demikian pula sebaliknya jika *self control* seseorang itu rendah maka perilaku agresi verbal yang muncul juga akan tinggi.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat bahwa jumlah pemain game mobile legends di Indonesia semakin meningkat sehingga perlu diadakannya kajian lebih lanjut terkait dengan perilaku yang sedang menjadi fenomena saat ini. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah dimana pada penelitian ini peneliti menggabungkan analisis terhadap regulasi emosi dan *self control* sebagai predictor perilaku agresi verbal pada pemain game *Mobile Legends*. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman teoritis terkait dengan predictor perilaku agresi verbal yang belum terdapat pada penelitian sebelumnya dimana penelitian sebelumnya masih belum ada yang melakukan penggabungan antara regulasi emosi dan *self control* pada pemain game *Mobile Legends*.

Rumusan Masalah

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

1. Apakah regulasi emosi berpengaruh secara langsung terhadap variabel agresi verbal?
2. Apakah *self control* berpengaruh secara langsung terhadap variabel agresi verbal?
3. Apakah regulasi emosi dan *self control* berpengaruh secara langsung terhadap variabel agresi verbal?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan, antara lain:

1. Untuk mengetahui pengaruh regulasi emosi terhadap perilaku agresi verbal pada Mahasiswa S1 Aktif Angkatan 2019-2023 di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh *self control* terhadap perilaku agresi verbal pada Mahasiswa S1 Aktif Angkatan 2019-2023 di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh regulasi emosi dan *self control* terhadap perilaku agresi verbal pada Mahasiswa S1 Aktif Angkatan 2019-2023 di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa kajian mengenai psikologi sosial terkait faktor yang dapat berpengaruh terhadap perilaku agresi verbal.

Kegunaan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran kepada pemain *Mobile Legends* tentang pentingnya regulasi emosi dan *self control*, serta memahami dampak negatif dari agresi verbal. Dengan pemahaman yang ditingkatkan ini, diharapkan terjadi perubahan positif dalam budaya permainan dan pola komunikasi antar pemain. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan pengembangan studi yang lebih lanjut di bidang yang sama.