

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan masyarakat dan individu di seluruh dunia banyak dipengaruhi oleh kemajuan yang terjadi di era globalisasi. Kemajuan dalam teknologi informasi dapat diamati secara pribadi. Internet adalah teknologi informasi yang dimaksud. Adanya media sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan WhatsApp, serta game online, diciptakan oleh internet. Game sebelumnya yang tidak membutuhkan jaringan internet adalah dasar dari game online ini. Permainan untuk sarana hiburan yang terus berkembang dengan cepat dikenal sebagai video game. Menurut Krista Surbakti (2017), ada banyak jenis *game online* yang berfokus pada balapan, olahraga, tebakan, dan bahkan peperangan.

Game seperti PlayerUnknown's Battleground Mobile (PUBG), Mobile legend, Free Fire, dan lainnya adalah salah satu game online yang sekarang sangat populer di kalangan pemain game online. Dalam game Battle Royale PUBG, pemain harus mempertahankan hidup dan membunuh pemain lain dengan senjata seperti pistol, granat, atau menabrak dengan kendaraan yang disediakan sampai pemain tersebut menjadi pemain akhir yang masih hidup. Menurut Reza Teofanda (2020), gelar pemenang akan diberikan kepada pemain yang menang. *Game online* ini sangat disukai oleh semua orang, termasuk anak-anak dan dewasa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jansz, produsen game online ini sebagian besar remaja laki-laki. Mereka menganggap permainan internet ini sebagai pelampiasan emosi yang beragam bagi remaja (Qoriah et al., 2019). *Selain itu*, tujuan dari permainan video game ini adalah untuk meningkatkan perilaku melalui efek langsung yang diberikan segera setelah mencapai tujuan. Jadi, game online ini membuat remaja tertantang sehingga mereka terus bermain (Merry Fitria, 2015).

Seseorang percaya bahwa kebiasaan menonton berulang dapat menyebabkan perilaku berubah. Jenis permainan yang menampilkan perilaku agresif, seperti perkelahian, pembunuhan, sadis, penyiksaan, dan adegan pembunuhan yang diulang-ulang, menghasilkan sifat agresif secara tidak sadar, menurut Wass (2015). Jadi, ketika remaja memainkan permainan online yang mengandung elemen kekerasan, itu akan mengubah perilaku mereka menjadi agresif (Okta Reni et al., 2019). Menurut Taylor et al. (2009), video game dan musik dapat menjadi faktor yang memengaruhi perilaku agresif.

Dampak sosial, yaitu perilaku kekerasan dalam kehidupan nyata, diberikan oleh popularitas game online jenis agresif. Penemuan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa remaja laki-laki dan dewasa muda yang paling setia bermain game online menimbulkan perilaku agresif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya agresivitas pada pemain *game online*.

Menurut Buss dan Perry (1992), perilaku agresif adalah perilaku atau kecenderungan untuk menyakiti orang lain secara fisik atau psikologis untuk mengungkapkan perasaan negatifnya untuk mencapai tujuan tertentu. Buss dan Perry menunjukkan empat dimensi agresif fisik: mendorong, melempar, dan memukul. agresif secara verbal, seperti menyerang, menghina, mengejek, dan mengancam. Sifat agresi marah termasuk kesulitan mengendalikan emosi, kesal, dan frustrasi. Hostility atau permusuhan terdiri dari hal-hal seperti cemburu, iri hati, dan kecurigaan terhadap orang lain (Fitria, 2015).

Belajar social (social learning) adalah hasil belajar dari melihat dunia sosial seseorang. Menurut Albert Bandura (1997:278), belajar sosial adalah hasil dari melihat dunia sosial

seseorang. Bandura mengingatkan bahwa manusia berpikir, bernalar, membayangkan, merencanakan, mengharapkan, menginterpretasikan, meyakini, menilai, dan membandingkan. Menurut Bandura, manusia belajar berperilaku agresif melalui peniruan karena mereka memiliki kemampuan untuk mengatur diri mereka sendiri sehingga mereka dapat mengontrol lingkungannya selain dibentuk oleh lingkungannya (Bandura, 1986). Hanya dengan mengamati perilaku model tersebut, kita dapat meniru sebagian besar perilaku agresif. Pembelajaran melalui pengamatan disebut pembelajaran observasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa *game online* dapat berdampak negatif pada perilaku, karena ketika remaja melihat atau menonton secara berulang-ulang adegan kekerasan pada game karena dipengaruhi oleh faktor sosial remaja tersebut yang berupa ekspektasi atau penerimaan remaja untuk meraih keberhasilan, faktor sosial ini juga mencakup pada pengamatan remaja terhadap perilaku pada game. Hal ini dianggap sebagai pemicu berubahnya sebuah perilaku negatif yaitu perilaku agresif. Sehingga ketika individu memainkan *game* yang bersifat agresif atau yang mengandung konten kekerasan, maka individu akan mencontoh dan meniru di kehidupan nyatanya.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai agresivitas pada pemain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya agresivitas pada pemain *game online*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “agresivitas pada pemain *game online*”.

1.2 Rumusan Permasalahan

Rumusan masalah dibuat untuk mempermudah penelitian dan sekaligus menjadi tolak ukur masalah sebagai fokus dalam penelitian yang dilakukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah melihat adakah agresivitas pada pemain *game online*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah agresi terjadi saat bermain game online.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat memperkaya informasi keilmuan dalam bidang ilmu psikologi khususnya dalam kaitan dengan teori *agresivitas* dan fenomena *game online* yang dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Memberikan informasi tentang gambaran agresivitas pada pemain game online. sehingga dapat dijadikan penelitian ini untuk mengevaluasi diri dan melihat dampak buruk game online jika dimainkan secara berlebihan.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi penjelasan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka menguraikan landasan teori yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu, agresivitas.

BAB III : METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisi metode yang digunakan dalam penelitian yang mencakup identifikasi variabel, definisi konseptual dan definisi operasional variabel penelitian dan metode analisis data yang digunakan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum subjek penelitian, hasil penelitian, gambaran variabel, dan pembahasan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran penyempurnaan hasil penelitian untuk penelitian selanjutnya.

