

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi komunikasi massa telah mendorong kemunculan berbagai bentuk media baru, salah satunya adalah *game online*. *Game online* kini dianggap sebagai bagian signifikan dari media baru karena dapat mengintegrasikan elemen-elemen dasar komunikasi massa, seperti pengirim, pesan, penerima, saluran, umpan balik, dan gangguan dalam interaksi sosial dan personal yang kompleks (Lievrouw, 2023; Van Leeuwen & Martinec, 2020). Dalam konteks *game online*, pengirim pesan bisa diwakili oleh pengembang atau perusahaan *game* yang menciptakan permainan, sedangkan pesan yang dikirim adalah pengalaman bermain *game* itu sendiri. Saluran komunikasi berupa internet dan perangkat digital seperti ponsel atau konsol digunakan oleh penerima, yakni pemain *game*, untuk berinteraksi dengan permainan. Umpan balik terjadi ketika pemain memberikan respons melalui aktivitas bermain, seperti menyelesaikan level atau berpartisipasi dalam kompetisi.

Game online saat ini dapat menjangkau audiens *global* yang sangat luas melalui koneksi *internet*. Di tahun 2023, sekitar 91% dari total pengguna *internet global*, yang mencapai 5,3 miliar orang, menggunakan *internet* untuk mengakses permainan *online* atau hiburan terkait *gaming* (Ricci et al., 2023). Di Indonesia, fenomena ini terlihat jelas, di mana jumlah pemain aktif mencapai 114 juta orang, dengan lebih dari 80 juta di antaranya memainkan game melalui perangkat *mobile* (Antoninis et al., 2023). *Game online* kini bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi telah berkembang menjadi *platform* komunikasi yang efektif dengan fitur

interaksi *real-time* yang memungkinkan pemain dari berbagai belahan dunia untuk berinteraksi dalam satu *platform* (Wong & Meng-Lewis, 2023).

Berdasarkan data Databoks (2023), 75% pengguna *internet* di Indonesia mengakses *video game* melalui perangkat *smartphone*. Laporan dari Uzone (2023) menunjukkan bahwa durasi rata-rata bermain *game* mencapai 12 jam per minggu. Studi di kalangan remaja Indonesia juga menunjukkan bahwa lebih dari separuh pelajar bermain *game* dengan intensitas tinggi, menghabiskan waktu hingga 15 jam per minggu. Temuan ini menunjukkan dampak signifikan dari aksesibilitas *game online* terhadap durasi penggunaan dan intensitas bermain, yang terus meningkat seiring pertumbuhan infrastruktur *digital* dan penetrasi *internet* yang lebih luas di Indonesia (Chalk, 2023).

Intensitas ini menunjukkan betapa pentingnya peran *smartphone* dan *game online* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Intensitas dalam konteks ini merujuk pada sejauh mana individu terlibat dalam aktivitas tertentu seperti bermain *game* di *smartphone*. Dengan kata lain, intensitas bermain *game* dapat diukur dari persentase penggunaan dan durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*. Dalam hal ini, intensitas bermain *game* cukup tinggi, menunjukkan bahwa bermain *game mobile* telah menjadi bagian integral dari rutinitas sehari-hari bagi sebagian besar masyarakat.

Teori *Uses and Effects* yang diperkenalkan oleh Windahl (1979) berfokus pada ide bahwa penggunaan media dipengaruhi oleh kebutuhan individu, namun lebih penting lagi pada konteks bagaimana media tersebut digunakan. Pemikiran ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media tidak memiliki efek

langsung terhadap audiens; sebaliknya, efek media sangat bergantung pada cara dan tujuan audiens menggunakan media tersebut (Valkenburg et al., 2021). Dalam konteks ini, teori *Uses and Effects* memberikan pemahaman bahwa perilaku individu dalam menggunakan media, seperti *game online*, akan menentukan dampaknya terhadap audiens, termasuk potensi agresivitas verbal yang terjadi. Intensitas bermain *game online* mencakup aspek frekuensi, durasi, dan kedalaman keterlibatan, yang kesemuanya berpotensi mengarah pada perubahan perilaku dalam situasi tertentu (Bayer et al., 2020).

Dengan basis pemain yang sangat besar dan sifat kompetitifnya, *Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile)* menjadi *platform* yang ideal untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain dengan perilaku agresif, khususnya dalam bentuk agresivitas verbal. Sejak dirilis pada 2018, *PUBG Mobile* telah meraih lebih dari 1 miliar unduhan secara global, dengan jumlah unduhan di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta (Yilmaz et al., 2023). *Game* ini menawarkan pengalaman bermain yang intens dengan konsep *battle-royale*, di mana 100 pemain bersaing dalam satu arena untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup. Data terbaru menunjukkan lebih dari 30 juta pemain aktif setiap hari yang saling berinteraksi dalam lingkungan kompetitif yang kerap menimbulkan agresivitas verbal, terutama saat terjadi tekanan untuk bertahan hidup (Kordyaka et al., 2023). Fenomena ini relevan dengan studi yang mengaitkan intensitas bermain *game* dengan kecenderungan perilaku agresif di antara pemain *game* daring (Akbaş & İşleyen, 2024).

Persaingan ketat dalam *game online* sering mendorong pemain untuk mengekspresikan agresivitas verbal demi mencapai kemenangan. Fitur *voice chat*

di dalam *game* memungkinkan komunikasi langsung antarpemain, sehingga memberikan suasana yang intens dan emosi yang terlibat lebih kuat. Hal ini sesuai dengan temuan Williams et al. (2019), yang menunjukkan bahwa pemain lebih cenderung mengekspresikan emosinya secara terbuka, termasuk agresivitas verbal, dalam interaksi langsung. Agresivitas verbal didefinisikan sebagai ekspresi lisan yang bertujuan melukai atau merendahkan, seperti yang dijelaskan oleh Berkowitz (2003), yang mencakup ejekan, hinaan, hingga ancaman verbal.

Lebih lanjut, penelitian terkini oleh Puspita et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan komunikasi suara pada *game* kompetitif, seperti dalam studi mereka terhadap pemain *Valorant*, sering menjadi sarana untuk mengekspresikan agresivitas verbal yang merugikan, khususnya dalam bentuk pelecehan berbasis *gender* dan intimidasi verbal. Dalam konteks *game* yang kompetitif, baik komunikasi verbal secara langsung maupun tidak langsung memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan yang tidak hanya kompetitif tetapi juga penuh dengan agresivitas verbal, yang dapat berdampak pada kesehatan psikologis pemain.

Dalam konteks *game online*, kecenderungan untuk menggunakan bahasa kasar, celaan, atau ancaman menjadi lebih tinggi, terutama dalam lingkungan kompetitif seperti *PUBG Mobile*. Studi oleh (Kowert et al, 2017) menunjukkan bahwa perilaku agresif dalam *game online* memiliki korelasi dengan kurangnya pengendalian diri dalam kehidupan nyata, pemain yang sering terpapar dengan agresivitas (baik itu dalam *game* atau dari pemain lain) mungkin akan memperlihatkan perilaku serupa dalam komunikasinya. Apalagi lingkungan kompetitif seperti *PUBG Mobile*, dimana tekanan untuk menang tinggi dan kesalahan kecil bisa berakibat fatal, potensi untuk konflik dan agresivitas menjadi jelas lebih besar.

Dari hasil observasi awal, sejumlah pemain *PUBG Mobile* menunjukkan kesulitan dalam mengendalikan ekspresi verbal mereka saat bermain. Laporan dalam forum *online*, seperti Discord *#PUBGMOBILEINDONESIA*, mengindikasikan adanya penggunaan bahasa kasar dan agresi verbal untuk menyerang pemain lain, bahkan dalam situasi yang tidak membutuhkan reaksi agresif. Survei oleh *American Psychological Association* (2019) mengungkapkan bahwa sekitar 70% remaja melaporkan dampak negatif pada kesehatan mental akibat agresivitas verbal dalam *game online*. Observasi ini diperkuat oleh penelitian Trebješnin & Kopunović (2024), yang menunjukkan bahwa agresivitas verbal dan digital dalam *game* dapat menimbulkan tekanan psikologis dan memicu perilaku negatif seperti kecemasan dan penurunan kepercayaan diri, terutama pada remaja. Selain itu, studi Zainuddin et al. (2024) juga menemukan bahwa perilaku verbal agresif dalam lingkungan *gaming* dapat berdampak langsung pada kesehatan mental pemain, dengan kecenderungan memicu stres dan konflik interpersonal yang signifikan dalam komunitas *game*.

Discord dipilih sebagai *platform* penelitian karena merupakan media komunikasi yang sangat populer di kalangan *gamer*, termasuk komunitas yang aktif dalam permainan *PUBG Mobile*. Discord memungkinkan interaksi baik melalui teks maupun suara secara *real-time*, suatu fitur yang penting untuk menganalisis komunikasi langsung antar pemain dalam konteks permainan yang intens. Penelitian yang dilakukan oleh Su et al. (2023) menunjukkan bahwa Discord merupakan salah satu platform paling efektif bagi komunitas *gamer* dalam menciptakan interaksi sosial yang dinamis dan terhubung, terutama dalam komunitas yang berorientasi pada kolaborasi dan kompetisi tinggi. Komunitas

resmi *PUBG Mobile* di Discord *#PUBGMOBILEINDONESIA* memiliki lebih dari 1.000 anggota aktif harian (Data Internal Discord, 2024), yang menyediakan peluang unik untuk mempelajari berbagai aspek interaksi pemain, termasuk dinamika agresivitas verbal yang sering muncul dalam kompetisi.

Keunggulan utama Discord sebagai lokasi penelitian adalah kemampuannya menyediakan lingkungan komunitas yang beragam dan interaktif, memfasilitasi komunikasi *real-time* baik melalui teks maupun suara. Hal ini memungkinkan peneliti menganalisis interaksi yang autentik antara pemain, bahkan dalam kondisi permainan yang menuntut. Menurut Dahlberg (2020), Discord efektif dalam memfasilitasi komunikasi massal dan kolaborasi komunitas *gamer*, karena desain *platform* yang mendukung struktur komunitas dengan peran, saluran khusus, dan aturan yang membuat interaksi menjadi lebih terarah. Discord *#PUBGMOBILEINDONESIA* memberikan kerangka komunitas yang terstruktur, memudahkan peneliti untuk memantau pola komunikasi yang relevan, serta untuk mengeksplorasi lebih dalam bagaimana intensitas bermain dapat memengaruhi agresivitas verbal dalam lingkungan sosial digital yang kompetitif.

Asumsi dasar dari penelitian ini adalah bahwa tingginya intensitas bermain *game online* cenderung berkorelasi dengan peningkatan kecenderungan perilaku agresif verbal di antara pemain. Berdasarkan penelitian sebelumnya, perilaku agresif dalam permainan *online* sering kali terkait dengan intensitas bermain, di mana peningkatan waktu bermain memperkuat perilaku agresif, termasuk bentuk verbal (Yilmaz et al., 2023). Lemercier-Dugarin et al. (2021) juga menemukan bahwa perilaku agresif verbal terhadap pemain lain sering terjadi pada permainan daring intensitas tinggi, terutama dalam konteks permainan multipemain.

Dalam permainan seperti *PUBG Mobile*, agresivitas verbal ini sering diwujudkan melalui bentuk interaksi kasar dan penghinaan, yang, jika dibiarkan, dapat menimbulkan dampak negatif terhadap pemain dan lingkungannya (Bonnaire & Conan, 2024). Agresivitas ini dapat mengurangi kemampuan komunikasi yang sehat serta mengganggu interaksi sosial dalam kehidupan nyata, khususnya bagi remaja yang mungkin kehilangan rasa hormat dalam komunikasi sehari-hari akibat terbiasa dengan interaksi agresif di dalam *game* (Alenezi et al., 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi massa, media baru seperti *game online* semakin banyak digemari oleh masyarakat. *PUBG Mobile*, salah satu *game online* populer, memiliki jutaan pemain di seluruh dunia. Dalam konteks permainan ini, pemain sering berinteraksi melalui *platform* Discord, yang memungkinkan komunikasi langsung baik melalui teks maupun suara. Sejalan dengan permasalahan yang diangkat, penulis bermaksud untuk melaksanakan penelitian tentang "Hubungan Intensitas Bermain *PUBG MOBILE* Dengan Agresivitas Verbal Pada Komunitas Discord #*PUBGMOBILEINDONESIA*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *PUBG Mobile* dengan agresivitas verbal pada komunitas Discord #*PUBGMOBILEINDONESIA*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak di capai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas bermain *game* oleh Pemain di *PUBG Mobile*.

2. Untuk mengetahui agresivitas verbal pemain di *PUBG Mobile*.
3. Untuk mengetahui kontribusi intensitas bermain terhadap agresivitas verbal pemain *PUBG Mobile*.
4. Untuk mengetahui tingkat hubungan antara intensitas dan agresivitas verbal pemain *PUBG Mobile*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu manfaat Teoritis dan Praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dalam memperluas data dan pemahaman ilmu komunikasi tentang Intensitas bermain *game* dan korelasinya dengan perilaku agresivitas verbal, khususnya dalam konteks interaksi di dalam komunitas online seperti *PUBG Mobile*. Ini menjadi penting karena agresivitas verbal memiliki dampak negatif dalam komunikasi, baik secara personal maupun dalam ruang komunikasi yang lebih luas, seperti dalam lingkungan *game*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut terkait Intensitas bermain *game* dan hubungannya dengan agresivitas verbal. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mengenai faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi perilaku dan komunikasi di dalam komunitas daring.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi para orang tua dan guru, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman tentang pentingnya menghindari serta mencegah agresivitas verbal sejak dini dalam lingkungan pendidikan anak-anak.
2. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pembaca yang tertarik untuk meneliti masalah yang serupa, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih luas tentang hubungan antara Intensitas bermain dan perilaku agresif dalam konteks *game*.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi sumbangan dalam memperkaya wawasan dan pengalaman terkait hubungan Intensitas bermain dan perilaku agresif di dalam permainan, terutama dalam konteks permainan seperti *PUBG Mobile*.

