

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah menggeser fungsi permainan daring (*game online*) di Indonesia dari sekedar media hiburan individual menjadi ruang interaksi sosial digital yang sangat kompleks (Saifuddin, 2023a). Sebagai salah satu negara dengan pengguna internet tertinggi, Indonesia menempati posisi kedua secara global dalam hal proporsi pengguna internet yang aktif bermain *game online*, yakni mencapai 95,3% (Yonatan, 2024). Di tengah tren makro ini, kelompok dewasa transisi (*emerging adults*) yang berusia 18 hingga 25 tahun memberikan kontribusi sebesar 16,88% dari total pemain. Pertumbuhan ini didukung oleh peningkatan pengguna internet nasional sebesar 3,9% dari tahun 2024 ke 2025, dengan durasi bermain rata-rata berkisar antara 1 hingga 2 jam per hari (APJII, 2024, 2025).

Popularitas *game* kompetitif berbasis tim seperti *Mobile Legends* (48,99%), *Free Fire* (23,05%), dan *PUBG* (11,05%) mendominasi preferensi bermain di kalangan *emerging adults* (APJII, 2025). Secara umum, *game-game* tersebut umumnya memiliki karakteristik serupa, yakni mengusung atmosfer kompetitif, berbasis kerja sama tim, dan melibatkan interaksi yang intens antar pemain. Sejalan dengan tren tersebut, laporan dari Jakpat pada tahun 2025 mempertegas bahwa genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Strategy* (strategi), *Role-Playing Game* (RPG), dan simulasi merupakan genre permainan yang paling diminati di Indonesia. Berbagai data

ini memperlihatkan bahwa *game* yang bersifat kompetitif dan interaktif memiliki posisi yang sangat penting dalam dinamika aktivitas digital masyarakat Indonesia saat ini (APJII, 2025; Jakpat, 2025).

Secara struktur, *game online* yang melibatkan banyak pemain (*multiplayer*) memiliki karakteristik unik yang membedakan dengan media digital lainnya. Keunikan tersebut terletak pada jalannya interaksi antar pemain yang berlangsung secara langsung (*real-time*), kompetitif, dan menuntut kerja sama tim. Dalam lingkungan ini, pemain tidak lagi sekadar berinteraksi satu arah dengan sistem permainan, melainkan terlibat aktif dalam menanggapi tindakan rekan satu tim serta merespons pergerakan lawan (Neto et al., 2017). Sebagai penunjang kebutuhan koordinasi dalam permainan, proses interaksi ini didukung oleh ketersediaan fitur komunikasi langsung seperti *team chat* (obrolan tim), *all chat* (obrolan umum), dan *voice chat* (obrolan suara). Bahkan, para pemain juga kerap memanfaatkan platform eksternal seperti Discord maupun media sosial komunitas untuk memperluas komunikasi mereka (Bisberg et al., 2025).

Di satu sisi, kehadiran fitur komunikasi ini sangat membantu pemain untuk mengatur taktik dan strategi bermain. Namun, disisi lain, saluran komunikasi yang serba cepat ini justru rentan memicu gesekan, aksi provokasi, dan konflik emosional antar pemain (Hui et al., 2024; Napitupulu & Manalu, 2024). Secara psikologis, suasana persaingan yang tegang dalam *game online* dapat berkaitan dengan meningkatnya tekanan emosional pemain selama permainan berlangsung (Adachi & Willoughby, 2011). Saat bertanding,

pemain memikul beban mental untuk menang, mempertahankan peringkat (*rank*), mencapai target permainan, serta menghindari kesalahan agar tidak merugikan tim. Kondisi penuh tekanan ini membuat pemain *game* kompetitif, khususnya genre MOBA dan shooter, lebih rentan menunjukkan *toxic behavior* (perilaku toksik) saat berinteraksi (Zsila et al., 2022).

Situasi tersebut dapat memicu rasa frustrasi ketika pemain mengalami kekalahan beruntun, menerima ejekan lawan, atau merasa dirugikan oleh kecerobohan rekan satu tim. Pengalaman bermain yang penuh tekanan dan frustrasi ini dapat menjadi salah satu kondisi yang berkaitan dengan munculnya toksisitas di dalam *game* (Kordyaka et al., 2023). Kondisi ini juga dapat diperkuat oleh faktor anonimitas atau penggunaan identitas virtual dalam dunia permainan. Ketika bermain *game*, identitas asli yang tersembunyi membuat para pemain merasa lebih bebas dalam mengekspresikan diri. Dampaknya, mereka menjadi lebih berani mengungkapkan emosi negatif, makian, atau kata-kata kasar karena berkurangnya tekanan norma sosial, sangat berbeda dengan situasi saat mereka harus berinteraksi secara tatap muka di dunia nyata (Suler, 2004; Gan et al., 2024).

Dalam ranah studi ilmiah, perilaku agresif di ruang digital ini erat kaitannya dengan istilah *toxicity* (toksisitas), *toxic behavior*, maupun *cyber-aggression*. Secara definisi, *cyber-aggression* merujuk pada tindakan agresif yang sengaja dilakukan melalui media digital dengan maksud menyakiti, mengganggu, mempermalukan, atau merugikan orang lain (Grigg, 2010; Runions, 2013). Ketika masuk ke dalam dunia *game*, agresi ini tidak lagi hanya

muncul dalam bentuk komunikasi verbal, melainkan juga berwujud dalam tindakan yang merusak di tengah permainan. Perilaku ini dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti *trash talking* (ejekan verbal), *flaming* (pesan penuh amarah), *trolling* (memancing kemarahan pemain lain), hingga *griefing* (sengaja mengacaukan jalannya permainan). Selain itu, tindakan seperti *harassment* (gangguan berulang), *intentional feeding* (sengaja mengalah untuk merugikan tim sendiri), mengirim pesan berulang secara mengganggu (*spamming*), ancaman langsung, hingga sabotase strategi tim juga menjadi bagian dari daftar panjang perilaku agresif yang merusak kenyamanan bermain (Frommel & Mandryk, 2024; Zsila et al., 2022; Zsila & Demetrovics, 2025)

Temuan terdahulu menunjukkan bahwa agresi dalam *game online* tidak terbatas pada makian kata-kata semata. Perilaku ini juga dapat berupa tindakan yang mengacaukan koordinasi tim, merusak strategi, menurunkan kenyamanan bermain, serta mengikis kualitas hubungan sosial antar pemain. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa dinamika komunikasi permusuhan, tindakan sabotase, dan perilaku mengganggu dalam *online multiplayer games* secara nyata merusak pengalaman bermain yang sehat (Zsila et al., 2022; Frommel & Mandryk, 2024; Zsila & Demetrovics, 2025). Di Indonesia sendiri, praktik komunikasi toksik seperti *flaming*, *trolling*, dan *trash talking* telah ditemukan dalam interaksi pemain *game online* (Abie & Rosmilawati, 2023; Alrizky, 2025; Fakhri, 2025). Hal ini diperkuat oleh temuan yang menunjukkan bahwa tingginya intensitas bermain *game* kompetitif berhubungan erat dengan

meningkatnya kecenderungan perilaku agresif dan penurunan kontrol emosi di kalangan mahasiswa (Nasution, 2023; Rahma, 2024).

Kondisi ini memicu pentingnya mengkaji lebih dalam fenomena *cyber-aggression* dalam *game online*, terutama karena batas baik-buruk perilaku tersebut seringkali kabur di mata pemain. Dalam budaya komunitas *game*, tindakan mengejek atau berucap kasar sering kali dianggap biasa dan dinormalisasi. Pemain kerap menganggap perilaku tersebut sebagai candaan biasa, strategi untuk menjatuhkan mental lawan, atau sekadar bumbu persaingan. Padahal, secara konseptual, tindakan tersebut tetap dapat dikategorikan sebagai *cyber-aggression* selama ada niat untuk merendahkan, menyakiti, mempermalukan, atau memancing respons negatif dari orang lain (Hilvert-Bruce & Neill, 2020; Meriläinen & Ruotsalainen, 2024).

Penelitian-penelitian sebelumnya mengaitkan perilaku agresif ini dengan sejumlah faktor pendukung yang cukup beragam. Faktor tersebut mulai dari sifat permainan yang kompetitif, rasa frustrasi saat kalah, anonimitas, paparan makian yang berulang, tingkat intensitas bermain, hingga pemakluman perilaku toksik dalam komunitas (Kordyaka et al., 2023; Sun et al., 2025; Hu et al., 2025). Melalui temuan tersebut, terlihat bahwa *cyber-aggression* bukan sekadar respons spontan di satu kejadian acak. Fenomena ini dapat dipahami sebagai bagian dari dinamika psikologis dan interaksi sosial yang rumit di ruang siber. Pola interaksi yang serba cepat, kompetitif, dan seringkali anonim dapat membuat kontrol diri pemain longgar, sehingga mereka lebih mudah meluapkan amarah ataupun membalas perlakuan buruk pemain lain.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan demi melihat *cyber-aggression* dari sudut pandang motif psikologis yang melatarbelakanginya. Pendekatan ini penting agar perilaku agresif tidak dipahami dari tindakan yang tampak di permukaan saja. Sebagai gambaran dua orang pemain bisa saja melakukan tindakan menghina yang sama, namun dengan tujuan yang berbeda. Pemain pertama mungkin memaki karena amarah spontan sedangkan pemain kedua melakukannya untuk membalas, memperoleh keuntungan, atau mencari hiburan saat melihat pemain lain kesal. Perbedaan tujuan ini menyimpan dinamika psikologis yang berbeda pada diri masing-masing pelaku. Memetakan kelompok motif ini akan memberikan pemahaman yang jauh lebih mendalam dibandingkan hanya mendeskripsikan agresi secara umum.

Fokus pada kelompok *emerging adults* atau dewasa transisi juga menjadi nilai penting dalam penelitian ini. Individu pada fase ini sedang berada dalam masa pembentukan regulasi emosi, kontrol diri, dan kematangan hubungan sosial. Saat bermain *game online*, mereka dihadapkan pada tekanan persaingan, tuntutan tim, kekalahan, provokasi lawan, serta ruang anonim yang dapat memunculkan respons agresi. Riset terbaru menunjukkan adanya hubungan negatif yang nyata antara kecerdasan emosi dengan tingkat agresi pada pemain *game* usia dewasa transisi (Experientia, 2025). Artinya, semakin rendah kemampuan mengelola emosi, semakin tinggi potensi mereka melakukan agresi di dalam *game*. Oleh karena itu, mengetahui motif di balik *cyber-aggression* membantu melihat tindakan ini bukan hanya sebagai

cerminan cara individu mengelola konflik, emosi, dan tujuan sosial mereka dalam ruang digital.

Jika perilaku *cyber-aggression* ini terus dianggap wajar, pola merespons konflik melalui hinaan, provokasi, atau pembalasan berpotensi menjadi kebiasaan interaksi digital yang kurang adaptif dan menetap menjadi kepribadian di dunia nyata. Untuk membedah fenomena tersebut, Runions (2013) menawarkan pengelompokan motif *cyber-aggression* yang terdiri dari empat tipe yaitu *impulsive-aversive* (*rage/kemarahan*), *controlled-aversive* (*revenge/pembalasan*), *controlled-appetitive* (*reward/keuntungan*), dan *impulsive-appetitive* (*recreation/kesenangan*). Teori ini berdasar pada dua dimensi utama, yaitu arah motivasi dan tingkat kontrol diri yang dimiliki pelaku. Arah motivasi memetakan apakah agresi dilakukan untuk mengurangi pengalaman buruk atau justru mengejar rasa puas yang menyenangkan. Sementara itu, dimensi regulasi kontrol diri membedakan apakah agresi tersebut bersifat spontan atau lebih terencana dengan matang (Runions, 2013; Runions et al., 2016).

Meskipun literatur mengenai *game online* dan perilaku agresif digital terus berkembang, mayoritas studi sejauh ini masih berfokus pada bentuk perilaku, dampak, atau faktor yang berkaitan dengan perilaku toksik secara umum. Kajian mengenai aspek motif dari sudut pandang pelaku, khususnya pada kelompok *emerging adults* pemain *game online* di Indonesia, masih terbatas. Padahal, pemahaman tentang motif dapat menjawab pertanyaan mendasar mengenai alasan mengapa tindakan agresif tersebut dilakukan. Hal

ini penting karena agresi yang lahir dari kemarahan spontan memiliki dinamika yang berbeda dari agresi yang dilakukan secara terarah untuk membalas, memperoleh keuntungan, atau sekadar mencari hiburan semata.

Berangkat dari alasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menggambarkan tipologi motif *cyber-aggression* pada *emerging adults* pemain *game online*. Melalui alat ukur *Cyber-aggression Typology Questionnaire* (CATQ), kecenderungan keempat motif utama pada *emerging adults* pemain *game* di Indonesia dapat dipetakan berdasarkan data lapangan. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman mengenai perilaku agresif digital di tengah ruang permainan daring yang kompetitif dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Seperti apakah gambaran tipologi motif *cyber-aggression* pada *emerging adults* pemain *game online*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa gambaran tipologi motif *cyber-aggression* pada *emerging adults* pemain *game online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan yang terkait. Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian psikologi sosial dan psikologi perkembangan, dan psikologi *cyber*, khususnya mengenai pemahaman tipologi motif *cyber-aggression* pada *emerging adults* dalam konteks *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis penelitian pada skripsi ini adalah:

1. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai *cyber-aggression*, khususnya yang berkaitan dengan tipologi motif perilaku agresif daring pada pemain *game online*.

2. Bagi Praktisi Psikologi

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam merancang program intervensi atau psikoedukasi yang berkaitan dengan pengelolaan emosi, perilaku agresif daring, dan interaksi sosial yang sehat pada pemain *game online*.

3. Bagi Pengembang *Game* dan Komunitas

Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai kecenderungan motif *cyber-aggression* pada pemain *game online*, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat, aman, dan suportif.