

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat telah membawa berbagai perubahan dalam kehidupan masyarakat. Inovasi manusia yang semakin kreatif mendorong munculnya berbagai penemuan baru di bidang teknologi, yang dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan manusia (Yasa *et al.*, 2017). Perkembangan teknologi terus meningkat pesat dari waktu ke waktu, dengan berbagai perangkat yang mendukung proses komunikasi. Salah satu hasil dari kemajuan ini adalah *smartphone*, yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Aulia dan Ritonga, 2024).

Smartphone menawarkan beragam fitur yang dapat diakses baik dengan koneksi internet maupun tanpa internet. Salah satunya adalah sarana hiburan, terutama dalam bentuk *Game* yang dikenal dengan istilah *mobile Games* (Aulia dan Ritonga, 2024). *Mobile Games* memiliki penggemar yang cukup besar di masyarakat, mencakup berbagai kalangan, mulai dari anak muda hingga orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan (Agus *et al.*, 2024).

Salah satu jenis *Game Online* yang banyak diminati adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) (Sari *et al.*, 2023). *Game* ini dimainkan secara tim, di mana dua kelompok pemain bersaing untuk menghancurkan markas lawan (Soleh *et al.*, 2018). MOBA salah satu *Game* dengan tema kekerasan. Kebiasaan bermain *Game* dengan elemen kekerasan dan tema kompetitif dapat menjadi faktor risiko yang meningkatkan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari, seperti perasaan gelisah dan marah (Greitemeyer, 2014). Hal ini sejalan dengan temuan

yang didapatkan oleh Safitri (2022) yang menunjukkan bahwa kecanduan *Game Online* memiliki peran signifikan dalam mempengaruhi perilaku agresif verbal pada individu yang memainkan *Game Online* seperti MOBA, MMORPG, FPS, dan Battle Royale.

Agresivitas dapat muncul dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah agresivitas verbal, yang melibatkan kata-kata yang menyakitkan, mengancam, atau merendahkan tanpa kekerasan fisik (Buss, 1961). Faktor pemicu agresivitas dapat berasal dari berbagai aspek, termasuk faktor biologis, psikologis, dan sosial (Anderson & Bushman, 2002). Dalam konteks remaja, agresivitas menjadi isu penting karena mereka berada dalam fase perkembangan emosional dan sosial yang masih labil. Remaja cenderung lebih reaktif terhadap situasi yang menantang, seperti provokasi atau kompetisi, terutama dalam lingkungan digital (Aulia, 2020).

Santrock (2011) menjelaskan bahwa perkembangan emosional remaja sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan, termasuk media sosial dan *Game Online*. Umumnya, masa remaja berlangsung pada rentang usia 10-12 tahun hingga 18-21 tahun. Rochansyah *et al.* (2023) menemukan bahwa agresivitas verbal adalah salah satu dampak yang sering muncul pada remaja yang aktif bermain *Game Online*. Sejalan dengan hal tersebut, agresi verbal dalam *Game Online* merujuk pada penggunaan kata-kata kasar, penghinaan, atau merendahkan terhadap pemain lain. Studi Kowert *et al.* (2017) mengungkapkan bahwa sifat kompetitif dalam *Game* dapat memicu emosi kuat, seperti frustrasi akibat kekalahan atau provokasi antar pemain, yang sering kali diekspresikan melalui

kata-kata kasar. Dalam lingkungan *Game* yang anonim, agresi verbal dapat muncul dengan mudah karena pemain merasa terlindungi dari konsekuensi sosial yang biasanya terjadi dalam interaksi dunia nyata.

Beberapa penelitian terdahulu turut memperkuat fenomena ini. Isnaini Malfasari (2021) menemukan adanya hubungan antara intensitas bermain game dengan perilaku agresif verbal pada remaja. Penelitian Wibisono (2019) juga menunjukkan bahwa remaja yang sering bermain game *Mobile Legends* dan memiliki pengawasan orang tua rendah lebih cenderung menampilkan perilaku agresif verbal. Selain itu, Natingkaseh (2022) menemukan bahwa kontrol diri berperan penting dalam menekan kecenderungan agresivitas verbal, terutama pada remaja perempuan. Sementara itu, penelitian Agus Zainuddin (2024) menyoroti lima bentuk kekerasan verbal yang muncul di game *Mobile Legends*, meliputi ejekan, hinaan, kata kasar, pelecehan seksual, hingga penggunaan istilah merendahkan diri.

Adapun penelitian-penelitian tersebut telah memberikan gambaran penting mengenai faktor yang memengaruhi agresivitas verbal, sebagian besar berfokus pada hubungan antar variabel atau konteks tertentu, seperti intensitas bermain, kontrol diri, dan pengawasan orang tua. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk menggambarkan secara deskriptif bentuk-bentuk perilaku agresif verbal yang muncul pada pemain game online MOBA sebagai fenomena yang berkembang di kalangan remaja masa kini.

Buss (1961) menjelaskan bahwa individu yang frustrasi cenderung melepaskan agresi mereka sebagai cara untuk mengatasi perasaan negatif. Ia juga menyatakan bahwa Individu dengan tingkat agresi tinggi lebih rentan untuk menunjukkan perilaku agresif, termasuk secara verbal, terutama dalam situasi penuh tekanan seperti *Game Online*. Meningkatnya perilaku agresif verbal di *Game Online* memunculkan dampak serius pada kesejahteraan psikologis pemain (Santoso *et al.*, 2024). Penelitian Raharjo *et al.* (2024) menunjukkan bahwa agresi verbal dalam *Game Online* dapat merusak hubungan sosial pemain, baik di dalam maupun di luar permainan.

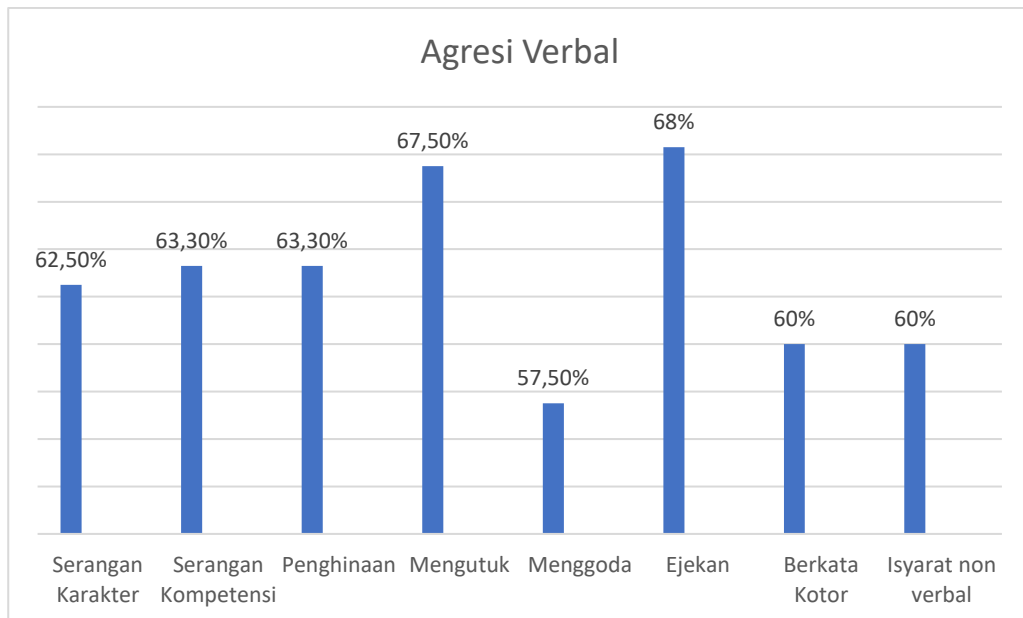
Menurut Dean Hample (Dewanto, 2020) agresif verbal menjadi isu yang penting karena kerap sekali muncul dalam dunia maya atau sosial media, bentuk komunikasi ini sering dimanfaatkan untuk menyerang kehormatan serta identitas pribadi orang lain.

Berdasarkan berbagai pernyataan di atas mengenai fenomena agresif verbal pada pemain *Game Online* moba, penulis melakukan survei untuk menggali lebih dalam berdasarkan perilaku agersif verbal oleh infante. Survei dilakukan pada tanggal 17 Mei 2025 dengan melibatkan 30 responden yang merupakan pemain aktif *Game Online* Moba di Indonesia. Tujuan dari survei ini adalah untuk mengetahui bagaimana Gambaran perilaku agresif verbal pada pemain *Game Online* moba.

Berikut hasil survei yang dibuat dalam bentuk diagram.

Gambar 1. 1

Diagram Hasil Survei Awal



Hasil survei ini menunjukkan bahwa perilaku agresif verbal dalam komunitas pemain MOBA cukup tinggi dan kompleks, meliputi berbagai ekspresi verbal maupun simbolik yang ditujukan untuk menyerang lawan atau rekan satu tim. Item dengan persentase tertinggi adalah aspek ejekan (*ridicule*) sebesar 68% menunjukkan bahwa dalam suasana permainan kompetitif, ejekan menjadi ekspresi verbal yang paling sering digunakan oleh pemain untuk menyindir, mencemooh, atau menertawakan kesalahan pemain lain. Aspek dengan hasil tertinggi kedua adalah kutukan (*maledictions/profanity*) dengan persentase 67,50%. Pemain mengakui bahwa mereka sering mengucapkan kutukan dengan berkata kasar secara spontan ketika karakter mereka mati atau permainan berjalan buruk.

Dua aspek lain, yaitu penghinaan (*insults*) dan serangan terhadap kompetensi (*competence attacks*), masing-masing menunjukkan persentase 63,30%. Penghinaan umumnya muncul dalam bentuk menyerang secara langsung penampilan atau harga diri pemain, khususnya saat mengalami kekalahan. Sementara itu, serangan terhadap kompetensi lebih bersifat meremehkan keterampilan bermain pemain lain, baik dari tim sendiri maupun dari pihak lawan, sebagai bentuk penguatan diri.

Aspek serangan terhadap karakter (*character attacks*) memperoleh nilai total 62,50%. mencerminkan keinginan pelaku untuk merendahkan pribadi orang lain sekaligus mengangkat ego diri, Aspek penggunaan kata-kata kotor saat kondisi permainan tidak sesuai harapan memperoleh nilai 60%, menunjukkan bahwa agresi verbal juga muncul sebagai ekspresi spontan atas tekanan situasional. Pemain mengaku bahwa umpatan atau kata kasar menjadi bentuk pelepasan emosi yang umum dalam momen ketegangan, sesuai dengan karakteristik agresivitas emosional. Aspek menggoda atau *teasing* menunjukkan persentase 57,50%, yang meskipun sedikit lebih rendah dibanding aspek lain, tetap mencerminkan agresi yang signifikan.

Terakhir, aspek isyarat nonverbal (*nonverbal emblems*) memperoleh angka 60%. Agresi jenis ini muncul dalam bentuk penggunaan emoji atau simbol digital, seperti emoticon tertawa atau gestur sindiran ketika lawan atau rekan tim mengalami kekalahan. Temuan ini mendukung kerangka Infante & Wigley (1986) bahwa agresivitas verbal merupakan bentuk ekspresi psikologis yang menyerang konsep diri orang lain, dan dalam konteks *Game Online* yang bersifat kompetitif

serta anonim, agresivitas semacam ini cenderung lebih mudah dimunculkan tanpa konsekuensi sosial yang langsung dirasakan.

Dari hasil survei di atas maka dapat disimpulkan bahwa, seluruh aspek menunjukkan bahwa agresivitas verbal merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam permainan MOBA. Baik itu dalam bentuk kata, nada, maupun simbol, agresi digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan frustrasi, menegaskan dominasi, dan mengendalikan situasi permainan. Hal ini menemukan bahwa pemain yang sering bermain *Game Online* cenderung mengalami frustrasi dan stres yang dapat memicu perilaku agresif verbal Isnaini Malfasari (2021) .

Oleh karena itu saya tertarik meneliti perilaku agresif verbal pada pemain *Game Online* Moba karena ingin melihat bagaimana gambaran perilaku agresif verbal pada saat bermain *Game Online* Moba.

1.2 Keaslian Penelitian

Dalam penelitian Isnaini Malfasari (2021) dengan judul Intensitas bermain *Game Online* berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja, Metode yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian ini untuk melihat hubungan antara variabel satu dan variabel lainya, penelitian ini melihat hubungan intensitas bermain *Game Online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja. Adapun teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan sampel remaja berusia 16-20 tahun yang berada di pekan baru. Hasil yang di dapat bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *Game Online* PUBG dengan perilaku agresif verbal pada remaja yang bermain *Game Online*. Berbeda dengan penelitian ini yang focus pada Gambaran perilaku agresi verbal dalam permainan *Game Online*, penelitian ini

mempelajari aspek kecanduan *Game* secara umum. Adapun teknik sampling yang akan digunakan adalah *accidental sampling*.

Dalam penelitian Andika Wibisono (2019) dengan judul hubungan antara intensitas bermain *Game* mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja, Metode yang digunakan korelasional. Penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *Game* mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Adapun Teknik sampel yang digunakan *purposive sampling* dengan sampel anak remaja yang bermain *Game Online* di kota semarang, berusia 16-18 tahun. Hasil yang didapat bahwa terdapat hubungan positif antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. Perbedaannya terletak pada focus variabel, di mana penulisnya lebih menyoroti agresivitas verbal dalam pengawasan orang tua sedangkan penelitian penulis mengenai agresif verbal pada pemain *Game Online* moba, jenis metode yang berbeda yaitu kuantitatif deskriptif dengan *accidental sampling* mengenai perilaku agresif verbal pada pemain *Game Online* moba.

Penelitian Natingkaseh (2022) berjudul Kecenderungan melakukan agresivitas verbal pada remaja perempuan: Menguji peranan kontrol diri, Metode yang digunakan kuantitatif korelasional, Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dan kecenderungan melakukan agresivitas verbal pada remaja Perempuan. Adapun teknik sampel yang digunakan *convenience sampling* Sampel pada penelitian ini adalah remaja perempuan berusia 15-19 tahun. Hasil yang di dapat bahwa hubungan control diri dan kecendrungan

agresivitas dalam penelitian bersifat negatif. Sementara itu, penelitian penulis menyoroti perilaku agresi verbal pemain secara spesifik tanpa membatasi pada *Game* tertentu dan menggunakan kuantitatif deskriptif dengan teknik sampel yang digunakan adalah *accidental sampling*.

Dalam penelitian Agus Zainuddin (2024) dengan judul *Behavior of verbal violence in Online Game players: Mobile Legend: Bang Bang*, metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan realisme objektif. Dengan sampel 188 pemain *Game Online* mobile legend, bang bang, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi perilaku kekerasan verbal pada pemain *Game Online* mobile legend: bang bang. Hasil yang di dapat bahwa terdapat lima jenis kekerasan verbal yang terjadi dalam *Game Online* mobile legend: bang bang, yaitu: mengumpat dengan merendahkan kemampuan diri, menggunakan nama binatang, kata-kata kasar, pelecehan seksual, dan mengumpat dengan menghina kondisi diri. Perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, dimana penulisnya menggunakan metode kualitatif. Penelitian Agus Zainuddin (2024) berfokus pada perilaku kekerasan verbal pada pemain *Game Online: Mobile legend: Bang Bang* sedangkan penelitian penulis menekankan agresi verbal dalam konteks kompetitif *Game Online Moba*.

Penelitian Putra Hartono (2024) dengan judul Hubungan kontrol diri dan perilaku agresif verbal pada remaja saat bermain *Games Online* metode kuantitatif korelasi. Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan sampel yaitu remaja berumur 12 sampai 21 tahun yang sering bermain *Game Online*, Penelitian ini menilai sejauh mana pengendalian diri dengan

menggunakan instrumen psikometrik yang teruji keabsahannya mengidentifikasi perilaku agresif verbal melalui kuesioner yang dikembangkan khusus untuk tujuan ini, Hasil yang di dapat bahwa menyoroti adanya hubungan negatif yang berarti antara kemampuan pengendalian diri dan tingkah laku agresif verbal, mengindikasikan bahwa remaja dengan tingkat pengendalian diri yang lebih rendah lebih cenderung berperilaku agresif secara verbal ketika mereka bermain *Game Online*. Fokus penelitian penulisnya adalah melihat Hubungan kontrol diri dan perilaku agresif verbal pada remaja saat bermain *Games Online*. Penelitian penulis berbeda karena tidak membahas mengenai kontrol diri dan metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif.

1.3 Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang yang telah di kemukakan maka rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana gambaran perilaku agresif verbal pada pemain *Game Online Moba*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana gambaran perilaku agresif verbal pada pemain *Game Online Moba*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pengembangan ilmu psikologi seperti psikologi

kepribadian, psikologi sosial, psikologi klinis, psikologi komunitas, dan psikologi pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi pemain *Game Online*

Penelitian ini dapat membantu mereka mengenali Gambaran perilaku agresif verbal pada pemain *Game Online* moba, seperti dengan mengenali pemicu emosi, mengontrol reaksi impulsif, serta menggantinya dengan respons yang lebih positif dan konstruktif, sehingga dapat mengurangi kecenderungan perilaku agresif verbal dalam lingkungan permainan.

b. Bagi *programmer Game*

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan fitur atau kebijakan yang mendukung interaksi positif antar pemain, seperti sistem pelaporan perilaku agresif verbal.

c. Bagi orang tua atau pendidik

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai panduan untuk memberikan Gambaran perilaku agresif verbal pada pelaku dan pemain *Game Online* moba, memberikan langkah-langkah praktis untuk mengenali tanda-tanda awal perilaku agresif verbal.