

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena *game online* yang ada di masyarakat semakin berkembang pesat. *Game online* yang saat ini marak digunakan oleh orang tidak hanya digemari oleh golongan tertentu saja, akan tetapi hampir semua golongan menyukai jenis *game* ini termasuk kalangan remaja. *Game* yang saat ini digemari oleh kalangan remaja memberikan berbagai dampak negatif yang dapat mengganggu secara fisik ataupun psikologis. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya adalah badan lemas karena kurang istirahat, kurang tidur, badan lemas, dan lain-lain (Fahd, 2015).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan penulis pada bulan Februari 2018 dengan beberapa subjek pada kalangan remaja di Sekolah X menyimpulkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari *game online* ada dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari *game online* adalah memperoleh teman baru, mengajarkan kekompakan, mengasah kemampuan otak, ketika menang akan senang, dan lain-lain. Dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* adalah munculnya perilaku-perilaku yang menyimpang terutama pada jenis *action* yaitu agresif verbal ataupun agresif non verbal. Dampak lain yang ditimbulkan adalah munculnya perilaku malas, kurang tidur, waktu yang terbuang sia-sia, serta hilangnya waktu bersama keluarga.

Indonesia menjadi salah satu konsumen pemakai *game online* yang terbesar. Dilansir oleh salah satu aplikasi *smartphone android* yaitu Play Store Google pada tanggal 24 Februari 2018 menyebutkan bahwa pengguna *game Mobile Legends* saat ini telah mencapai 50 Juta orang di seluruh dunia. Kementerian komunikasi dan informatika menyatakan bahwa saat ini pengguna internet telah mencapai 143,26 juta orang yang mana indonesia menjadi urutan ke enam yang mana di dominasi oleh laki-laki (Kominfo, 2014).

Remaja menjadi salah satu pengguna *game online*. Wawancara yang telah dilakukan pada subjek juga menyebutkan bahwa *game online* yang disukai oleh

kalangan remaja saat ini adalah *Mobile Legends*. *Mobile legends* merupakan *game action* dengan sistem *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dimana menggunakan *hero* sebagai pemain untuk melawan musuh. *Mobile Legends* juga merupakan sebuah permainan yang membutuhkan teknik, keterampilan, dan pertahanan untuk memperoleh kemenangan (Pos, 2017). Hurlock (1980) menjelaskan bahwa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa sehingga membuat emosi menjadi kurang stabil. Bandura (Hill, 2014) menjelaskan bahwa tahap pembelajaran secara langsung diamati dengan lingkungan sekitar, hal ini akan membuat munculnya agresi baik secara fisik ataupun verbal.

Game Online merupakan permainan yang melibatkan aktivitas bermain dimana didalamnya ikut terlibat pada konteks berpura-pura akan tetapi terlihat realitas yang mana pemainnya memiliki tujuan agar memperoleh kemenangan serta dilakukan sesuai dengan aturan pada permainan tersebut yang terdiri: *Action Game, Strategy Game, Role-Playing Game, Real-world Stimulation, Construction and management games, Adventure Games, Puzzle Games* (Adam, 2006). *Game online* juga merupakan sebuah aplikasi dimana dipakai pada media elektronik dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan dan kemenangan (Sibero, 2012). Hendry (2010) mengatakan bahwa *game online* merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan pada setiap orang terutama pada anak-anak. Pendapat lain dikemukakan oleh Naisbith (2015) *game online* merupakan sebuah system partisipatoris karena memiliki tingkat kesulitan dan bercerita disetiap sesi permainan untuk memperoleh kemenangan.

Seseorang berperilaku agresif saat bermain *game online* disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah pola pertemanan dan lingkungan (Hill, 2014). Seseorang menyukai *game* karena pola kebiasaan melihat dari lingkungan dan teman. Teori belajar sosial yang menekankan bahwa lingkungan berpengaruh besar dalam pembentukan perilaku seseorang secara kebetulan ataupun tidak sadar, yang mana menyebabkan dipilih dan kerap diubah sesuai dengan perilakunya sendiri (Apriyanti & Hermanto, 2015). Restu & Yusri (2013) menyebutkan bahwa

faktor-faktor seseorang berperilaku agresif yaitu frustrasi, kekuasaan, provokasi, dan suhu udara.

Berbagai jenis *game online* seperti *Mobile Legends* yang ada saat ini dapat memberikan dampak negatif penggunaannya. Tanjung (2015) menjelaskan dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online* adalah waktu yang terbuang sia-sia serta terganggunya interaksi sosial seseorang. Dampak negatif yang juga ditimbulkan dari *game online* yaitu: membuat seseorang malas melakukan aktivitas serta menjadikan waktu luang hanya untuk bermain *game online*, mengabaikan waktu luang serta melalaikan kegiatan harian untuk bermain *game online*, belajar dan membantu orang tua menjadi terbengkalai ketika pulang dari sekolah karena bermain *game*, lupa akan waktu, pola makan terganggu, emosional yang berubah-ubah karena efek dari *game* ini, waktu beribadah akan sering dilalaikan, membuat seseorang akan membolos demi *game* kesukaan, berperilaku kasar, membantah, serta melawan orang tua, membuat seseorang berbohong (Akmarina, 2016).

Game *Mobile Legends* memiliki karakteristik pembeda dengan *game action* lain, diantaranya: tingkatan sesuai level pada permainan tersebut. Tingkatan dari *Mobile Legends* diantaranya *Warrior, Elite, Master, Grand master, Epic, Legend, Mythic legends* (Wibowo, 2017). *Game* ini membutuhkan *hero* atau lebih dikenal sebagai tokoh utama. *Game* ini memiliki kelebihan diantaranya dapat terkoneksi secara otomatis karena menggunakan akun dari pemilik, serta *games* ini dapat dilakukan secara berkelompok atau tim (Fahd, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, maka penggunaan *game* jenis *Mobile Legends* yang banyak digemari oleh remaja dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terutama pada remaja seperti kecanduan, penyimpangan sosial, dan agresif (Ulfa, 2017). Dampak yang ditimbulkan oleh *game online* membuat beberapa peneliti telah melakukan penelitian terkait agresivitas pada pemain *game online*.

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan studi pendahuluan pada beberapa subjek dengan teknik wawancara secara singkat pada 3 (tiga) orang subjek yang berinisial R, MF, dan ZN. Wawancara pertama kali dilakukan pada

subjek R pada tanggal 8 Maret 2018 di SMKN X. R merupakan seorang remaja berumur 16 tahun. Wawancara dengan hasil sebagai berikut:

“Game ini itu seru mba. Karena ada pengisi rasa kosong disaat jenuh untuk menghilangkan rasa bosan. Game ini itu make hero, jadi kalau saat main usahain menanglah. Saya juga sudah agak lama make game ini sekitaran 5 bulan lebih kayanya. Game ini seru, soalnya bisa punya teman dari luar kota ataupun daerah lain. Ketika menang senang banget karena game ini itu make sistem ranking. Pas kalah rasanya kesel pengen marah sambil ngumpat kalau si hero kalah. Kalau sistem ranking saat ini saya level 30 an. Saat kita menang melawan musuh apalagi rank dia lebih tinggi kita merasa bangga. Kalau kalah itu dalam games ini biasanya disebut nub yang artinya payah.”

Wawancara yang dilakukan dengan subjek R menunjukkan hasil bahwa subjek memiliki dorongan untuk melakukan tindakan agresif berupa verbal. Subjek menyatakan bahwa kekalahan menjadi penyebab munculnya dorongan agresif ketika sedang bermain game *Mobile Legends*.

Wawancara pada subjek MF berusia 16 tahun. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 8 Maret 2018 di SMKN X pada pukul 09.28 WIB dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Mobile Legends itu seru, karena Mobile Legends mengajarkan kerja sama, mengasah kemampuan otak, melatih kelincihan tangan, membangun kerjasama tim, ada hero baru dan perubahan game itu sangat menyenangkan. Efek yang diberikan dari game ini yaitu tidak bisa tidur, pengen main terus, dan kadang lupa waktu. Selain itu, game ini itu membuat boros, terasa emosi jika kalah seperti mau lempar hp, terus paling kesal kalau lagi sementara main eh dapat perintah dari orang tua. Saat ini saya sudah Tier GM bintang 3 level 30 MAX. Games ini juga keren sih mba, kan sistem online gitu jadi bisa bercakap-cakap sama lawan semisal kesal bisa marah atau gimana tapi lebih sering ngumpat kalau posisi udah hampir kalah”

Hasil wawancara dengan subjek yang bernama MF menunjukkan bahwa subjek cenderung memiliki dorongan untuk melakukan agresif baik secara verbal ketika bermain *Mobile Legends* terutama saat subjek kalah dalam bermain. Hal ini terlihat dari subjek yang mengatakan bahwa akan mengumpat atau melempar HP yang digunakan ketika bermain game.

Wawancara dengan ZN berusia 17 tahun dilaksanakan tanggal 8 Maret 2018 dengan hasil wawancara:

“Saya main game ini itu awalnya lihat teman. Kayanya seru gitu. Terus kan ini online kan mba jadi harus make akun. Main ini biasanya teriak-teriak apalagi pas kalah. Kalau lagi menang sangat bahagia apalagi pas naik rank. Dampaknya ya itu kadang malas beraktivitas dan malas menjalankan perintah orang tua. Kelebihan games ini bisa membua seseorang punya banyak teman dari luar daerah jadi bisa memperbanyak teman, soalnya di games itu kan ada chat gitu jadi bisa sambil bercakap-cakap samateman atau lawan saat main, makanya betah main games ini ”.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan PAL menunjukkan adanya perilaku agresif secara verbal. Hal ini dibuktikan dengan subjek cenderung berteriak ketika kalah dalam permainan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara, menunjukkan bahwa subjek memiliki dorongan untuk melakukan tindakan agresifitas ketika sedang bermain *Mobile Legends*. Kematangan emosi mempengaruhi agresivitas seseorang. *Game online* berpengaruh terhadap perubahan perilaku sehingga memunculkan agresivitas (Amanda R. A., 2016). *Social learning theory* menyebutkan bahwa agresivitas yang muncul dari seseorang merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan adanya interaksi antar individu dan lingkungan. Pendapat lain dari Bandura (2014) juga menjelaskan bahwa individu melakukan pembelajaran melalui pengamatan dan meniru yang ada di sekitarnya sehingga akan menjadi perilaku model atau perilaku contoh dan apabila perilaku ini memperoleh penguatan maka akan menjadi perilaku dirinya.

Seseorang melakukan agresivitas karena timbulnya dorongan dari dalam diriseseorang secara biologis dan aspek emosional yang muncul sehingga membuat seseorang untuk melakukan agresif (Mu'arifah, 2005).

Syahrani (2015) menambahkan bahwa efek dari bermain *game online* terutama kalangan remaja adalah munculnya perilaku kecanduan terhadap game tersebut terutama pada efek behavioral yang muncul seperti terbentuknya perilaku ataupun tindakan menyimpang yang secara tidak langsung dilihat dan

dialami. Faktor-faktor yang menjadi penyebab munculnya agresivitas menurut Firdaus, Muhari, Christiana & Pratiwi (2014) diantaranya yaitu: perhatian yang kurang diperoleh dari orang tua, masih dalam tahap perkembangan, pengaruh teman sebaya, adanya proses imitasi dari perilaku teman, keluarga yang kurang harmonis, solidaritas yang tinggi dalam berteman, perasaan salah paham antar teman, konflik internal keluarga, munculnya perasaan tersinggung, emosi, jengkel, sakit hati, keinginan untuk menjaga harga diri, keinginan untuk coba-coba, munculnya keinginan untuk meluapkan emosi, pergaulan salah, kurang senang melihat orang lain yang memiliki sikap sombong dan angkuh, kurangnya pembinaan dari orang tua.

Kematangan emosi menurut Muamanah, Suroso dan Pratikto (2012) adalah kemampuan untuk menampilkan emosi yang tepat dalam pengendalian diri, mandiri, ada konsekuensi diri, serta penerimaan terhadap diri sendiri. Kematangan emosi adalah perasaan atau keyakinan yang dapat menilai situasi secara kritis sebelum bertindak serta memiliki kontrol emosi yang baik ketika menyampaikan sesuatu (Syarif, 2017). Syarif (2017) juga menambahkan bahwa kematangan emosi menjadi dasar untuk bersikap toleran, mampu mengontrol diri sendiri, perasaan untuk menerima, serta menyampaikan emosi secara konstruktif dan kreatif. Young (Syarif, 2017) faktor-faktor yang mempengaruhi kematangan emosi, diantaranya: lingkungan menjadi tempat melakukan interaksi seperti didalam keluarga atau di masyarakat, faktor internal karena ini berasal dari dalam diri seseorang untuk bisa menahan gejolak emosi yang ingin tersalurkan, dan pengalaman yang telah dilalui.

Penelitian agresivitas dilakukan oleh Guswani dan Kawuryan (2011) tentang hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresi pada mahasiswa di Universitas Muria Kudus. Penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kematangan emosi dan perilaku agresi pada mahasiswa. Hasil menunjukkan sumbangan efektif sebesar 82%, sedangkan 18% terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresi seperti kecerdasan emosional, religiusitas, kontrol diri, serta pengaruh media. Penelitian

diatas juga menunjukkan bahwa kematangan emosi menjadi faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku agresi dikalangan mahasiswa.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Annisavitry dan Budiani (2017) tentang hubungan antara kematangan emosi dengan perilaku agresivitas pada remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kematangan emosi memberikan sumbangan efektif terhadap agresivitas. Semakin rendah kematangan emosi maka cenderung memiliki agresivitas yang tinggi. Penelitian lain juga dilakukan oleh Nurtjahyo dan Matulesy (2013) tentang hubungan kematangan emosi dan konformitas terhadap agresivitas verbal. Hasil penelitian menunjukkan sumbangan efektif pada kematangan emosi sebesar 26,6%.

Ada beberapa jenis *game* online yang saat ini, diantaranya PUBG Mobile, Garena Free Fire, Mobile Legends, Garena AOV, Clash of Clans, Lineage2 Revolution, Space Comander, SUP Multiplayer Racing, Vainglory, Modern Combat 5 Blackout (Ghustara, 2018). Saat ini game yang memiliki banyak peminat yaitu *Mobile Legends* yang saat ini digemari oleh berbagai kalangan terutama remaja laki-laki. Hal ini dikarenakan *games* merupakan suatu ajang yang dapat menunjukkan harga diri. Saat menang bermain game ini seseorang akan merasa bahwa dirinya merupakan sosok yang hebat karena telah mengalahkan lawan yang mungkin dari segi *rank* lebih tinggi. *Games* ini menggunakan sistem rank yang berarti semakin tinggi rank maka hal itu menggambarkan sosok yang hebat (Wibowo, 2017). Kelebihan *mobile legends* dibandingkan dengan *game* lain karena memiliki *hero* atau karakter yang lumayan banyak, pemain yang lebih banyak, model game yang banyak peta yang besar, *game play* yang bagus (Pos, 2017). Kematangan emosi yang dimiliki oleh seseorang berbeda-beda serta perilaku agresif yang ditunjukkan oleh setiap orang juga berbeda-beda sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada siswa SMK yang bermain *game online* jenis *Mobile Legend*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah apakah ada Hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada siswa SMK yang bermain *game online* jenis *Mobile Legends*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara hipotetik, apakah ada hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas pada siswa SMK yang bermain *game online* jenis *Mobile Legends*?

D. Manfaat

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan pada kajian teori terutama dibidang Psikologi Sosial, Psikologi Pendidikan.
2. Manfaat praktisi dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pemain *game online* mengenai pentingnya kematangan emosi yang dikaitkan dengantingkat agresivitas.