

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak-anak hingga orang dewasa gemar sekali melakukan hiburan dengan cara bermain permainan tradisional seperti bermain layangan, petak umpet, lompat tali, masak-masakan hingga sepak bola. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat membuat permainan-permainan tradisional tersebut menjadi jarang dimainkan, salah satu perkembangan teknologinya adalah internet. Internet sendiri pada awalnya diciptakan untuk menjadi sistem komunikasi militer hingga sampai saat ini telah menjadi salah satu bagian penting dalam kehidupan masing-masing individu (Groothuis, 1997). Tentu saja banyak sekali hal yang bisa dilakukan melalui internet, seperti contohnya berkomunikasi melalui sosial media, menonton film, mendengarkan lagu, hingga bermain *game online*. Penggunaan internet yang kurang bijak hanya akan menyebabkan kecanduan (Hur, 2006). Seperti contohnya kecanduan bermain *game online*, karena salah satu aktifitas atau kegiatan yang sangat digemari oleh remaja saat menggunakan internet adalah untuk bermain *game online* (Frischa, 2013).

Game online merupakan sebuah permainan digital yang dapat dimainkan melalui berbagai perangkat elektronik dengan menggunakan jaringan internet, sehingga memungkinkan penggunanya untuk dapat bertemu dengan pengguna-pengguna lainnya dari daerah manapun secara virtual di waktu yang bersamaan dan dapat diakses bebas dimanapun asalkan terdapat jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan melalui perangkat elektronik komputer, laptop, konsol (*Playstation, Xbox dan Nintendo*) dan *Handphone*. Cara mengaksesnya juga cukup mudah, pengguna bisa membeli berbagai jenis *game* atau *men-download* secara gratis melalui layanan-layanan digital seperti *Steam, AppStore dan Google PlayStore*.

Salah satu *game online* dengan penjualan terbesar melalui *Google PlayStore*, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* menduduki peringkat kedua dengan total unduhan sebanyak lebih dari 500 juta kali. Untuk memainkannya pengguna hanya membutuhkan *Handphone* dan jaringan internet yang baik saja. Hal ini membuat *Mobile Legends: BangBang* sangat fleksibel untuk dimainkan kapan saja. Dibutuhkan

10 pengguna *online* untuk memainkannya, dimana nantinya akan menjadi pertarungan antara 5 pemain melawan 5 pemain. Secara umum permainan ini memiliki tujuan menang, dimana pemain akan melakukan perlawanan dengan cara menghancurkan bangunan-bangunan lawan dimulai dari yang paling terdepan hingga bangunan terakhir atau inti hingga saling membunuh karakter dalam permainan. Setiap karakter memiliki peran (*role*) dan berbagai kemampuan (*skill*) yang berbeda-beda yang nantinya akan menjadi strategi untuk setiap tim dan pemain. *Game* ini diciptakan serta dikembangkan oleh perusahaan besar dari *Shanghai, China* yaitu, *Moonton*.

Bermain *game Mobile Legends: BangBang* dapat memberikan pengaruh positif dan negatif, bentuk positifnya adalah terjadinya interaksi sosial antar individu seperti berkomunikasi, kemudian pemain juga dapat melatih *skill* kerja sama tim yang baik. Pengaruh negatif yang dapat terjadi salah satunya adalah perilaku agresif (Gong, Zhang, Cheung, Chen & Lee, 2019).

Perilaku Agresif dapat diartikan sebagai sebuah tindakan atau perilaku yang bertujuan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik atau secara verbal (Tian, 2019). Perilaku agresif fisik adalah segala perilaku atau tindakan yang dilakukan untuk melukai atau membahayakan seseorang secara fisik dengan tujuan untuk menyakiti, seperti memukul, menampar, atau bahkan sampai membunuh. Perilaku agresif verbal adalah segala perilaku atau tindakan yang dilakukan untuk menyakiti atau menyerang seseorang secara lisan menggunakan kalimat-kalimat kasar, seperti menyindir, memfitnah, mengumpat serta sarkasme. Seseorang yang melakukan perilaku agresif biasanya dipicu oleh beberapa faktor yaitu faktor internal berasal dari dalam permainan itu sendiri, dan yang kedua faktor eksternal yang berasal dari luar permainan. Faktor internal bisa berupa keterbatasan bahasa dari pemain, tidak mengetahui peraturan permainan dan karakter pemain yang egois. Faktor eksternalnya berupa lingkungan dari para pemain itu sendiri (Fariz, 2017).

Kemarahan merupakan salah satu aspek dari perilaku agresif juga termasuk dalam pengaruh negatif dalam bermain *Mobile Legends: BangBang*. Kemarahan sering digambarkan sebagai reaksi subyektif yang mendasari beberapa jenis agresi, sebagai keadaan fisiologis yang meningkatkan kemungkinan agresi, atau sebagai faktor pendorong yang memodulasi dampak emosi lain, seperti frustrasi, pada agresi. Istilah

kemarahan seperti yang dimaksud mengacu pada keadaan emosional, salah satu cara kemarahan terkadang ditunjukkan melalui kekerasan atau agresi, yang merupakan reaksi tersebut dimaksudkan untuk menyakiti atau menyusahkan orang lain (Averill, 1982).

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan berupa wawancara dengan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang bermain *game online Mobile Legends: BangBang* pada tanggal 28 Agustus 2023. Dari hasil wawancara terdapat beberapa perilaku agresif yang terjadi saat bermain *game online Mobile Legends: BangBang* seperti memukul, berkata kasar, membanting hp “*Saya bermain Mobile Legends: BangBang beberapa kali suka kesel sama temen dan lawan, pernah waktu itu kelepasan jadi mukul temen sendiri tapi pelan sih. Cuman paling sering ngomong kasar sih karena kesel jadi keluar tuh bahasa-bahasa kotor. Oiya, saya pernah juga sampe banting hp waktu itu untung gapapa*” (Okda, 2023).

Tidak hanya pemain biasa, namun juga beberapa atlit *professional Mobile Legends: BangBang* juga sering kali melakukan perilaku agresif verbal terhadap lawan-lawannya. Dalam video *YouTube* mantan atlit *professional* yang sekarang fokus menjadi content creator yaitu, Jonathan Liandi dengan judul “Pertama kali ketemu publik mulutnya kayak sampah! – Mobile Legends” mendapat beberapa perkataan cemooh atau ejekan seperti “cocok dah nge-*YouTube*, jadi badut”, “main Yi Shun Shin (Salah satu karakter *Mobile Legends: BangBang*) aja gabisa dong” dan “Jo Jo pantes lu berenti jadi pemain *professional*” (Liandi, 2021). Hal tersebut adalah salah satu contoh bentuk perilaku agresif verbal yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends: BangBang* melalui pesan (*chat*).

Kemudian dalam turnamen yang diadakan oleh *Mobile Legends: BangBang (MLBB)* di Indonesia yaitu *Mobile Legends Professional League (MPL)* di season ke delapan yang diadakan di Bali, Indonesia pada tanggal 21 Oktober 2021. Melalui *channel YouTube* milik NaisPlay terdapat sebuah video yang berjudul “Team RRQ toxic parah!!! Mic check RRQ vs ONIC MPL” dalam video tersebut terlihat para atlit saling berteriak dan melontarkan kata-kata yang tidak pantas untuk lawannya. Salah satu contohnya atlit *professional* dari RRQ yaitu, Rivaldi Fatah dengan nama panggung RRQ R7 terlihat berteriak “woy!! gampang banget sih!!”, “kukira keras ternyata kertas!!” dan “geli banget sih bos!!” (NaisPlay, 2022). Hal ini sesuai dengan definisi

agresi verbal yaitu suatu bentuk perilaku atau aksi yang diungkapkan untuk menyakiri orang lain dalam bentuk umpatan, celaan, ejekan dan ancaman melalui kata-kata baik itu secara langsung atau tidak langsung (Berkowitz, 1993).

Bermain *game* yang mengandung kekerasan memiliki efek negatif bagi pemainnya (Dimla, 2020) sehingga mempengaruhi perilaku mereka dalam bermain *game* yang berhubungan dengan kekerasan, baik itu secara verbal ataupun secara fisik. Penelitian terhadap *Mobile Legends: BangBang* pernah dilakukan oleh Rani (2019) menyatakan bahwa terdapat dampak negatif dan juga positif dari bermain *Mobile Legends: BangBang* terhadap mahasiswa. Bentuk dampak positif dan negatif pada mahasiswa yaitu dapat memperluas pertemanan dan pengetahuan tentang teknologi tetapi juga sikap individu yang apatis dan menyia-nyiakan waktu. *Game* yang memiliki unsur kekerasan dapat membuat seseorang untuk mempelajari, meniru, dan menambah pengetahuan yang berhubungan dengan perilaku agresif (Bushman & Anderson, 2002). Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan *game online Mobile Legends: BangBang* karena *game* tersebut memiliki komponen-komponen kekerasan dan adanya fenomena perilaku agresif yang terjadi seperti yang sudah dijelaskan diatas, peneliti juga kerap kali mendapat pesan-pesan negatif (agresif verbal) dari pemain lain saat bermain *game* tersebut sehingga tertarik untuk melakukan penelitian pada mahasiswa untuk menjadi subjek penelitian. Peneliti memilih mahasiswa untuk menjadi subjek penelitian karena mahasiswa seharusnya diharapkan sudah memiliki kontrol diri yang baik, mahasiswa juga seharusnya memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, serta kematangan dalam berpikir dan bertindak (Siswoyo, 2013). Mahasiswa juga sudah harus bisa untuk memperlihatkan perilaku yang bermoral dalam segala hal yang mereka lakukan (Siallagan, 2011).

Dari latar belakang masalah yang sudah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Gambaran Perilaku Agresif pada Mahasiswa saat Bermain *Game Online Mobile Legends: BangBang*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat meng-identifikasikan bahwa terdapat permasalahan perilaku agresif pada Mahasiswa saat bermain *game online Mobile legends: BangBang*.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti memfokuskan penelitian ini untuk melihat gambaran perilaku agresif pada mahasiswa saat bermain *game online Mobile Legends: BangBang*.

Peneliti memfokuskan permasalahan agar penelitian ini menjadi lebih efektif, efisien serta terarah tidak keluar dari permasalahan yang sudah diidentifikasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang sudah diejlaskan diatas peneliti dapat merumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimana gambaran perilaku agresif pada mahasiswa saat bermain *game online Mobile Legends: BangBang*?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku agresif pada mahasiswa saat bermain *game online Mobile Legends: BangBang*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar dapat memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan teori dan juga referensi dasar untuk penelitian dengan tema dan variabel yang sesuai yaitu perilaku agresif pada Mahasiswa saat bermain *game online Mobile Legends: BangBang*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk mengetahui serta menambah informasi baru mengenai gambaran perilaku agresif pada mahasiswa saat bermain *game online Mobile Legends: BangBang*

