

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Salah satu negara dengan pasar industri *game* terbesar di dunia adalah negara Indonesia, khususnya *game mobile* atau *video game* yang dapat dimainkan di *gadget*, tablet, ataupun laptop dan komputer. Dilansir dari *website* Datadoks (Dihni, 2022), Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *game online* terbanyak ketiga di dunia setelah Filipina di peringkat pertama dan Thailand di peringkat kedua. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan di perangkat *smartphone* yang harus terhubung dengan jaringan internet, dan dalam permainannya individu dapat memainkan *game*-nya dengan pemain yang lain yang terdapat perbedaan lokasi dan latar belakang.

*Game online* memiliki beberapa genre yang dapat dimainkan diantaranya adalah petualangan, perang, *puzzle*, olahraga, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dari banyaknya genre *game online* yang tersedia, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan genre yang populer di beberapa tahun terakhir. Namun terdapat satu *game* bergenre MOBA yang sedang *booming* saat ini yaitu Mobile Legends: Bang Bang. *Game* Mobile Legends: Bang Bang adalah salah satu dari lima *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang banyak peminatnya khususnya di android *user* (Soukotta; dalam Nawawi, M. I., dkk., 2021).

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) atau *Multiplayer Online Battle Arena* merupakan *game* dari China yang dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan secara resmi dirilis ke pasar android pada tanggal 14 juli 2016 dan ke pasar iOS (*iPhone Operating System*) pada tanggal 9 November 2016. *Game* ini diterbitkan dan dikembangkan oleh perusahaan bernama Moonton, *game* ini mengandalkan strategi dengan 5 VS 5 orang pemain yang bertujuan untuk menghancurkan tower yang dimiliki oleh musuh. Empat tahun setelah Mobile Legends rilis, *game* ini berhasil menjadi salah satu *game* yang paling populer di asia tenggara. Mobile Legends: Bang-Bang merupakan *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang sangat populer di indonesia untuk jenis *game platform mobile*. Mobile Legends: Bang Bang dipilih karena sejalan dengan penelitian Utami dkk., (2022) menyatakan

bahwa siswa lebih senang bermain game Mobile Legends: Bang Bang daripada game MOBA lainnya karena pada game ini memiliki beragam hero yang dapat dipilih, fitur dari game ini lebih mudah untuk dipahami daripada game MOBA lainnya, dan alasan lainnya adalah karena pengaruh teman, siswa cenderung tidak ingin ketinggalan sesuatu yang sedang *booming* di sekitarnya, maka dari itu mereka tidak ingin ketinggalan untuk memainkan game ini. Rustini (2022) mengungkapkan bahwa pemain Mobile Legends: Bang Bang juga beragam mulai dari SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Game ini banyak sekali penggemarnya, hal ini dapat dilihat dari banyaknya individu yang bermain game ini di setiap *game center* yang ada di desa maupun kota besar.

Dilansir dari Suara.com (2021), Martinus Manurung selaku Head of Marketing & Business Development Esports Moonton menjelaskan bahwa jumlah pemain Mobile Legends: Bang Bang di kawasan Asia Tenggara untuk pemain aktif bulanan mencapai angka 70 juta pengguna dan hampir 50% pemain Mobile legends berasal dari Indonesia. Adapun Jumlah Pemain Mobile Legends berdasarkan pemain aktif bulannya di Indonesia mencapai 34 juta user. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia turut memberikan pengaruh yang besar baik tingkat nasional dan juga dunia. Berdasarkan data Moonton, pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia yang banyaknya mencapai 34 juta didominasi oleh pemain dari pulau jawa dan sumatera. Sebanyak 52,65% datang dari pulau jawa, sementara 29,38% dari pulau sumatera. Dari jumlah *player* Mobile Legends: Bang Bang di pulau jawa, daerah yang banyak penggemar tinggi ada di kota Jakarta, Banten, Bandung, Yogyakarta, Semarang, dan Surabaya (Pratnyawan, A., & Rachmanta, R. D., 2021). Jakarta menjadi salah satu kota dengan pemain aktif terbanyak di Indonesia khususnya di pulau Jawa. Hal ini didukung oleh Tribbunnews.com (2020) data transaksi penjualan *voucher game online* pada layanan *Panyment Point Bank* (PPOB) Otopay, pada tahun 2020 selama masa pandemi penjualan *voucher game online* meningkat mencapai 10 kali lipat untuk seluruh kawasan Indonesia dan tercatat berdasarkan peningkatan paling besar terjadi di lima wilayah dan yang terbesar berada di Jakarta sebanyak 2.500 persen (Rahmayani, D. K., dkk., 2021).

Banyaknya persentase orang yang memainkan game ini tidak serta merta game ini hanya ada dampak positif-nya bagi individu. Namun, terdapat pula fakta

dimana *game* ini merupakan *game* dengan persentase pemain yang *toxic* terparah dan paling banyak. Di dalam dunia *game online*, khususnya pada *game* Mobile Legends: Bang Bang sudah dikenal sebagai *game* kompetitif ini sudah menjadi wabah perilaku *toxic* (Abie, R. W., & Rosmilawati, S., 2023). *Toxic* didefinisikan sebagai perilaku yang merugikan dan menyulitkan orang lain melalui perbuatan (Abie, R. W., & Rosmilawati, S., 2023). Dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang sendiri *toxic* merupakan perasaan marah yang kerap kali pemain-pemainnya tidak dapat mengontrol perkataannya sehingga menyinggung orang lain. Para pemain ini melontarkan kata-kata yang kasar sehingga beberapa lainnya yang awalnya ingin menghilangkan kejenuhan dengan bermain Mobile Legends: Bang Bang menjadi semakin jenuh dan mengakibatkan munculnya rasa takut dan malah akan *game* tersebut. Adapun menurut Putri, M., & Mardyah, S. A., (2019) terdapat kategori kata-kata kasar pada *game* Mobile Legends: Bang Bang yang dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yakni; 1) referensi seksual, 2) bagian/fungsi tubuh, 3) kata terkait isu agama, 4) nama hewan, 5) kata terkait etnis-ras-gender, 6) perbedaan fisik, psikologis, atau sosial yang dipersepsikan.

Terlepas dari kepopulerannya dan banyak sekali kalangan yang memainkan *game* Mobile Legends: Bang Bang, dan banyaknya kasus *player* Mobile Legends: Bang Bang yang melakukan agresi secara verbal. Salah satunya terdapat kasus yang Dilansir dari akun YouTube bernama Gema Show Indo menjelaskan lewat video unggahannya mengenai tindakan agresi yang dirinya terima pada saat bermain Mobile Legends: Bang Bang. Dirinya mengungkapkan bahwa pada saat ini komunitas pemain *game online* Mobile Legends: Bang Bang sangat kasar dan *toxic*, hal ini jauh berbeda saat awal *game* ini di rilis karena pada masa itu komunitas *game* ini sangat baik dan sopan dalam berkomunikasi dan berperilaku. Gema mengungkapkan bahwa saat memulai bermain *game* ini pada tahun 2018 sudah cukup banyak dirinya mendapatkan agresi khususnya secara verbal yang dirinya peroleh seperti merendahkan dan menghina dengan kalimat yang kotor dan kasar dimana hal tersebut menyerang bukan hanya dirinya melainkan juga teman-teman dan keluarganya, sering juga ditemui ungkapan tersebut menyerang SARA sehingga hal tersebut membuat dirinya marah. Pada akhirnya dirinya malas untuk

melanjutkan bermain *game* ini karena pemain-pemain di masa sekarang yang tidak sopan (Muafa, A., 2023).

Menurut Fauzan, L. A. (dalam Romadlon, M. A., 2022) mengungkapkan bahwa pada *game* Mobile Legends: Bang Bang *toxic* berupa kata kasar sering terjadi pada peringkat/*tier* yang lebih tinggi, sedangkan *toxic* yang lainnya lebih sering terjadi pada *tier* yang rendah. Menurut Sitorus, A. M., (2023), *Tier* tinggi dimulai setelah mencapai *tier* epic, karena pada *tier* ini Mobile Legends: Bang Bang akan mengenalkan sistem *Draft Pick*. Sistem *Draft Pick* pada Mobile Legends: Bang Bang dirancang untuk memberikan kedua tim kesempatan untuk memilih hero mereka dengan strategi yang lebih cermat. Proses *Draft Pick* ini terjadi sebelum memasuki pertandingan dan melibatkan pemilihan hero oleh kedua tim secara bergantian. Adapun tahapan-tahapan dalam sistem *Draft Pick* di Mobile Legends: yakni *Banning Phase* (memilih hero untuk di ban sehingga tidak dapat digunakan dalam permainan) dan *Picking Phase* (pemilihan hero yang akan digunakan).

Komunikasi dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang ini menggunakan sebuah *chatting system* yang menggunakan cara, yakni *voice in-game* menggunakan mikrofon dan *virtual keyboard* yang berguna untuk komunikasi dan berkoordinasi agar para *player* dapat bertukar informasi guna mengingatkan rekan setimnya akan hal-hal tertentu, melemparkan kritik dan pujian, ataupun untuk menyusun rencana atau strategi dalam mengalahkan musuh dalam permainan. Dengan adanya komunikasi ini tidak sedikit dipakai untuk menyampaikan pesan yang negatif berupa kalimat manipulatif berupa celaan, makian ataupun tindakan lain kepada tim lawannya untuk membuat mereka terkurus dalam pola pikir, perasaan dan mental yakni menjadi lebih agresif (Fustin, 2022).

Mobile Legends: Bang Bang ditujukan untuk para pemainnya agar berpikir secara kritis untuk mempertimbangkan keputusan dalam mengambil strategi untuk memainkannya. Hal ini dapat mempengaruhi kehidupan para pemainnya dalam pengambilan keputusan secara individual untuk mempertimbangkan argumen-argumen dari berbagai pihak dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Akan tetapi, sangat disayangkan adanya dampak yang buruk dari Mobile Legends: Bang Bang ini salah satunya ialah kebanyakan pemain yang semakin candu dengan *game*

ini akan menimbulkan dampak pada emosinya dan mengeluarkan kata-kata kasar saat meka kalah pada saat pertandingan maupun diluar pertandingan (Wibisono, A., dkk., 2019).

Candunya *game* Mobile Legends karena *game* ini bersifat kompetitif. Jika para *player win streak* yakni kondisi dimana *player* mampu memenangkan beberapa pertandingan secara berturut-turut tanpa mengalami kekalahan, *player* akan semakin cepat naik *rank* lebih tinggi (Avira. P., 2024). Setiap kenaikan *rank* terdapat sejumlah hadiah yang didapatkan antara lain *extra emote* (*emoticon* tambahan yang digunakan untuk merespon berinteraksi langsung dengan pemain lain), *season exclusive skin* (*skin* yang dihadirkan secara eksklusif dan gratis setiap tiga bulan sekali), *battle points* (mata uang dalam *game* Mobile Legends), dan sejumlah *tickets* (*item* yang digunakan untuk membeli sesuatu). Namun, jika *player* mengalami *lose streak*. Secara bahasa *lose streak* memiliki arti kekalahan beruntun. Jika diadopsi ke Mobile Legends, *lose streak* mengandung arti kondisi dimana seorang pemain sedang mengalami kekalahan secara berturut-turut. Menurunnya *rank* dapat menyebabkan pemain kehilangan bintang dan jika bintang habis, *rank* pemain bisa turun ke *tier* sebelumnya. Turunnya *tier* atau *rank* pada Mobile Legends terjadi karena beberapa faktor seperti *lose streak*, *away from keyboard* (AFK), dan penurunan performa (Pratnyawan, A., 2024). Menurut Fuaddy, M. F., (2024) Hal ini dapat diakibatkan karena pemain tidak mengetahui perkembangan META, kalah *draft pick*, hanya bisa satu *hero* saja, tidak memahami rotasi secara makro, tidak mengoptimalkan komunikasi, bermain secara emosional, serta sering melakukan *blunder* dan tidak objektif *turret*. Satu hal yang biasanya terjadi saat turunnya tier adalah pemain merasa frustrasi, berhati kecil, dan tidak ingin bermain lagi (Jaelani, D., 2018). Rasa frustrasi inilah merupakan salah satu alasan individu melakukan tindakan agresi verbal (Sulubere, B. S., & Anjar, Y. A., 2023).

Dalam penelitian yang dilakukan Myers (dalam Syarif, F., 2017) menjelaskan bahwa perilaku agresi merupakan perilaku baik fisik maupun lisan yang sengaja dilakukan dengan tujuan merugikan atau menyakiti orang lain. Buss (dalam Hudaniah, 2003) menambahkan bahwa agresi terbagi kedalam beberapa bentuk, yakni: 1) Agresi fisik aktif langsung, merupakan tindak agresif yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan berlawanan secara langsung

dengan individu maupun kelompok lain yang menjadi target dan adanya kontak fisik secara langsung. Contohnya adalah menikam, menembak, atau memukul seseorang. 2) Agresi fisik pasif langsung, merupakan tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan cara tidak langsung berhadapan dengan individu ataupun kelompok yang menjadi sasarannya dan tidak adanya kontak fisik secara langsung. Contohnya adalah memasang jebakan atau ranjau untuk menyakiti orang lain, ataupun menyewa pembunuh bayaran untuk membunuh individu lain. 3) Agresi fisik aktif tidak langsung, merupakan bentuk agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada individu atau kelompok lain yang menjadi sasarannya namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung. Contohnya adalah aksi mogok dan demonstrasi. 4) Agresi fisik pasif tidak langsung, merupakan tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok dengan cara tidak berhadapan dan tidak terlibat kontak fisik secara langsung. Contohnya apatis, tidak mau melaksanakan perintah, dan tidak peduli. Terdapat pula agresi secara verbal yakni, 5) Agresi verbal aktif langsung, merupakan tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan secara langsung oleh sasarannya. Contohnya mengomel dan menghina orang lain dengan kata-kata kasar. 6) Agresi verbal aktif tidak langsung, merupakan tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan sasarannya. Contohnya bergosip dan menyebarkan berita tidak benar. 7) Agresi verbal pasif langsung, merupakan tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu maupun kelompok kepada individu ataupun kelompok lain yang menjadi sasarannya dengan berhadapan secara langsung tetapi tidak adanya kontak verbal secara langsung. Contohnya bungkam dan menolak untuk berbicara. 8) Agresi verbal pasif tidak langsung, merupakan tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok pada individu ataupun kelompok lain yang menjadi sasarannya dan tidak adanya kontak verbal secara langsung. Contohnya adalah tidak menggunakan hak suara dan tidak memberi dukungan (Syarif, F., 2017).

Hamilton (dalam Langi, F., dkk., 2020) Agresivitas verbal merupakan suatu tindakan yang mengacu pada kebencian seseorang yang diungkapkan melalui kata-kata, penuturan, dan ucapan secara lisan. Menurut Buss & Perry (dalam Archer &

Coyne; DeMarsico, D., etc., 2022). Agresivitas verbal kerap kali dikaitkan dengan *cyber-aggression*, tetapi ada perbedaan antara agresivitas verbal dengan tindakan *cyber-aggression*. *Cyber-aggression* adalah istilah untuk menggambarkan perilaku yang disengaja dan melukai, dilakukan melalui penggunaan teknologi elektronik terhadap individu atau kelompok. Perilaku ini tidak mempertimbangkan umur, siapa yang terganggu, atau dampak menurunkan citra. *Cyber-aggression* mencakup berbagai tindakan seperti *bullying*, pelecehan, pengintaian, kekerasan, penyerangan, permusuhan, serta perilaku *happy slapping*, *outing*, dan *flaming* (Grigg; dalam Setyawan, dkk., 2022). Sedangkan bentuk-bentuk dari agresivitas verbal sendiri biasanya berupa umpatan, makian atau celaan, fitnah, ancaman, ejekan yang melalui kata-kata (Berkowitz; dalam Chaq, M. C., 2018). Bentuk-bentuk *cyber-aggression* secara konseptual mirip dengan agresivitas verbal, yang mana melibatkan penggunaan kata-kata atau istilah yang menghina yang digunakan untuk menyerang psikologis target yang dituju. Sedangkan agresivitas verbal mengacu kepada tindakan yang dilakukan untuk menyakiti individu lain melalui kata-kata seperti meremehkan atau menyindir dan memberikan ancaman dengan menggunakan kata-kata yang kurang pantas. Wahyudi, A. P., (2022) menjelaskan bahwa agresi verbal tidak hanya dilakukan secara langsung, namun dapat juga terjadi melalui jaringan internet di berbagai *platform social media*. Agresi verbal di *social media* dapat dilihat dari komentar-komentar yang diberikan kepada sesama pengguna dan pemilik akun media sosial (Langi, F., & Wakas, E., 2020). Agresivitas verbal pada *social media* terjadi karena adanya kemudahan dan kebebasan akses pada *social media* terhadap setiap penggunanya, yang kemudian memicu pengguna berperilaku agresif. Melakukan tindakan agresivitas verbal dapat merugikan dan menyakiti orang lain secara verbal, dengan menggunakan kata-kata kasar yang berbentuk umpatan, cacian, makian dan hinaan kepada individu lain ditujukan pada kolom komentar yang ada di *social media* (Sulubere, B. S., & Anjar, Y. A., 2023).

Tindakan agresi dianggap hal yang lumrah jika individu yang menyerang perasaan orang lain, walaupun perbuatan tersebut dikategorikan sebagai bentuk intimidasi individu lain. Dampak dari agresivitas verbal dapat juga memicu terjadinya pertengkaran atau agresivitas fisik yang mana sedikit yang menyadari

akan adanya dampak tersebut. Lalu, jika agresivitas verbal berlangsung dalam jangka waktu yang lama, akan mengakibatkan individu turunya tingkat kepercayaan diri, sedih, dan dalam kasus berat korban dapat mengalami depresi (Febrijuniar, 2021). Penelitian lain yang dilakukan Fikri (2023) menyatakan bahwa Agresivitas verbal akibat bermain Mobile Legends: Bang Bang dapat mengikis rasa sosial para pemainnya. Dalam penelitiannya menyebutkan individu cenderung lebih sering mengejek, marah secara berlebihan, dan mengeluarkan kalimat yang tidak pantas pada saat bermain Mobile legends jika timnya dalam posisi kalah. Tidak jarang pula temannya di *bully*, adu mulut, berkelahi, bahkan dipukuli. Penelitian dari Almajid (2019) menjelaskan bahwa agresivitas verbal sering ditemui pada individu yang sedang bermain Mobile Legends: Bang Bang. Ungkapan ini diucapkan oleh *player* karena merasa emosi terhadap dirinya ataupun juga merasa kesal oleh sesama tim dalam permainan dikarenakan telah melakukan kesalahan yang mengakibatkan timnya kalah saat bermain Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya remaja awal menunjukkan perilaku agresivitas verbalnya. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi munculnya agresivitas verbal yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terjadinya agresivitas verbal berupa tingkat ego yang besar dari individu, dan pola pada perilaku individu. Sedangkan faktor eksternal meliputi adanya agresi dari individu lain, provokasi secara langsung, terjadinya perasaan frustrasi pada individu, terpaparnya gambaran kekerasan, dan ketertarikan secara seksual. Raharjo, dkk., (2024) menambahkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends: Bang Bang dapat meningkatkan agresi verbal pada *player*-nya.

Menurut Mundy (dalam Guswani; Annisavitry, Y., 2017), individu yang melakukan agresivitas salah satu faktornya dapat dipengaruhi oleh kematangan emosi. Kematangan emosi dimaknai sebagai kemampuan seseorang untuk menahan rasa frustrasi yang mereka rasakan dengan cara merencanakan sesuatu dalam jangka panjang dan memiliki kapasitas untuk menunda rasa kepuasan yang ia miliki, serta dapat menahan ekspresinya menurut situasi yang sedang terjadi. Chaplin (dalam Nashukah dkk., 2013) Kematangan emosi adalah suatu kondisi yang mencakup tingkat kematangan dari perkembangan emosional pada dirinya, sehingga mereka tidak lagi menunjukkan pola emosionalnya seperti pada saat dirinya masih anak-



anak. Kematangan emosi juga dapat dirasakan dengan individu itu bertanggung jawab dalam segala aspek, kemandirian pada dirinya sendiri, dan mengetahui kestabilan pada pola pikirnya dalam menyikapi berbagai hal. Seperti yang dijelaskan oleh Walgito (dalam Yulia, R. (2021), kematangan emosi mencakup kemampuan individu bagaimana dirinya menyelesaikan permasalahan dengan objektif pada seseorang yang dipengaruhi oleh kematangan emosional yang dimilikinya. Individu dengan kematangan emosional yang baik akan stabil dalam menerima keadaan baik keadaan diri sendiri maupun dari orang lain, tidak bersifat impulsif, bersikap sabar dan memiliki tanggung jawab yang baik, serta dapat mengekspresikan dan mengontrol emosional secara baik. Kematangan emosi merupakan salah satu faktor internal yang ikut berperan dalam membentuk perilaku agresi pada individu, seseorang yang matang secara emosi dapat berekspresi secara tepat dan positif sesuai dengan situasi dan tempat (Chaplin; dalam Khoir, I., 2011).

Kematangan emosi pada individu dapat kita amati saat individu dihadapkan pada suatu persoalan, individu yang matang emosinya akan memiliki agresi emosional yang rendah, tidak mengalami kesulitan pada emosionalnya secara berlebih dan mampu menanggulangi permasalahan yang sedang dihadapi (Hurlock; dalam Khoir, I., 2011). Sedangkan, individu yang tidak matang dengan emosinya mereka cenderung tidak dapat fokus kepada dirinya dan cenderung melakukan penghindaran, bereaksi negatif, memperlihatkan rasa kurang simpatik kepada sesama, memusuhi orang lain, dan mengalami kesulitan emosional terhadap situasi yang menekannya. Emosi memegang kendali dan memiliki peranan yang besar pada hidup manusia. Tindakan yang diperbuat oleh individu yang dikendalikan atas dasar emosional yang berlebih akan disesali karena telah melakukan tindakan yang umumnya di luar nalar. Hal tersebut memberikan dampak yang negatif bagi diri sendiri dan dapat merugikan orang disekitar kita, hal tersebut juga memperlihatkan bahwa diri kita tidak mampu untuk keluar dari keadaan yang kritis yakni emosi yang sedang menguasai diri (Hurlock; dalam Khoir, I., 2011). Dorongan tersebut timbul dalam diri individu terjadi karena adanya ketidakseimbangan di dalam diri individu dan kurangnya dukungan emosi yang mereka rasakan menyebabkan individu melakukan hal atau tindakan yang bertujuan untuk mendapatkan dukungan dari sekitar. Perilaku yang akan diperbuat pun ditentukannya tidak terlepas dari

stabil atau tidaknya emosi yang individu rasakan. Seseorang yang belum matang emosionalnya akan bertindak diluar kendali dan cenderung berlebihan. Perilaku tersebut dapat menjerumuskan kepada tindakan agresi yang dapat mengganggu sekelilingnya. Kematangan emosional berperan penting dalam diri individu untuk merampungkan masalah pada dirinya secara rasional pada individu yang dipengaruhi oleh kematangan emosional yang dimilikinya (Walgito; dalam Yulia, R., (2021).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Devina, S. C., & Pratikto, H., (2022) diperoleh kesimpulan bahwa kematangan emosi pada remaja di komunitas *game online* di Sampang ternyata sangat memiliki hubungan antara perilaku agresi verbal yang muncul, hubungan antara kematangan emosi dan perilaku agresi verbal bersifat negatif, dengan demikian bahwa kematangan emosi yang tinggi dapat menurunkan perilaku agresi verbal, demikian sebaliknya jika kematangan emosi yang rendah maka perilaku agresi verbal akan terjadi. Hal ini karena para remaja di komunitas *game online* pada kategori tinggi dalam kematangan emosi akan selalu bisa mengelola emosinya dengan baik dan merespon situasi dengan tenang saat bermain maupun berada dalam komunitas. Para remaja harus dapat meningkatkan kematangan emosi dengan cara mengatur emosinya secara stabil dan selalu sabar untuk bisa mengurangi kecenderungan untuk berperilaku agresi verbal di dalam komunitas *game online* dengan mengontrol emosi yang kurang stabil, menjaga hubungan dengan baik, dan menghadapi masalah dengan sabar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Moneta, M. F., (2020) menunjukkan hasil bahwa semakin tinggi kematangan emosi siswa maka akan semakin rendah agresivitas verbalnya dan sebaliknya, semakin rendah kematangan emosi siswa maka akan semakin tinggi agresivitas verbalnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kematangan emosi dengan agresivitas verbal.

Berdasarkan penjabaran latar belakang serta beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya, belum adanya penelitian mengenai Hubungan Kematangan Emosi dengan Agresif Verbal khususnya di daerah khusus Ibukota Jakarta yang mana menjadi salah satu bagian dari pulau Jawa, kota dengan jumlah

pemain Mobile Legends: Bang Bang terbanyak di Indonesia. Untuk itu penulis tertarik mengangkat isu Agresivitas verbal pemain Mobile Legends: Bang Bang sebagai judul pada penelitian ini. Dengan demikian judul dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Kematangan Emosi terhadap Agresivitas Verbal pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang Di Jakarta”**.

## **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, antara lain:

1.2.1 Seperti apakah gambaran Kematangan Emosi pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang di Jakarta.

1.2.2 Seperti apakah gambaran Agresivitas Verbal pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang di Jakarta.

1.2.3 Apakah terdapat Pengaruh Kematangan Emosi terhadap Agresivitas Verbal pada pemain Mobile Legends: Bang Bang di Jakarta.

## **1.3 Batasan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka diperlukan adanya batasan masalah. Batasan masalah ini dimaksudkan untuk memfokuskan masalah yang akan penulis teliti. Pada penelitian ini peneliti membatasi penelitian pada ada Pengaruh Kematangan Emosi terhadap Agresivitas Verbal pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang di Jakarta.

#### **1.4 Rumusan masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “apakah terdapat Pengaruh Kematangan Emosi terhadap Agresivitas Verbal pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang di Jakarta?”

#### **1.5 Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur Pengaruh Kematangan Emosi dengan Agresif Verbal pada Pemain Mobile Legends: Bang Bang di Jakarta.

#### **1.6 Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yang dijelaskan sebagai berikut.

##### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan pada kajian teori terutama di bidang Psikologi kedepannya.

##### **1.6.2 Manfaat praktik**

Manfaat praktik dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pemain *game online* terutama player *game* Mobile Legends: Bang Bang dan bagi penelitian selanjutnya mengenai pentingnya kematangan emosi yang dikaitkan dengan tingkat agresivitas verbal.