

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tanggal 1 Desember 2019, di Wuhan pertama kali virus corona *ditemukan*. kasus pertama ditemukan oleh komunitas medis internasional China, namun asal virus ini belum diketahui dengan jelas (Tim Penulis CNN, 2020). Virus Corona atau biasa disebut dengan Covid 19 adalah virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Ketika virus tersebut menginfeksi manusia, maka gejala yang muncul mulai dari flu biasa hingga penyakit yang serius seperti sindrom pernafasan akut berat / *severe acute respiration syndrome (SARS)* (Kemkes RI, 2020). Virus ini ditularkan melalui kontak dengan tetesan kecil atau *droplet* saat seseorang bersin atau batuk, *droplet* tersebut kemudian jatuh ke berbagai benda disekitarnya dan jika ada yang menyentuh benda yang sudah terkontaminasi oleh *droplet* tersebut, maka orang itu dapat terinfeksi Covid 19 (Kemkes RI, 2020).

Dengan cara penularan seperti itu, virus corona seketika menjadi wabah yang memaksa pemerintah dunia untuk menerapkan penguncian wilayah (*lockdown*) (Tim CNN, 2020). Begitu pula dengan pemerintah Indonesia yang terus menerus memberikan arahan untuk menghindari kegiatan di luar rumah, berbagai kebijakan pun diberikan seperti *local lockdown*, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), dan *Work From Home* (WFH) (Riyanto, 2021). Kondisi ini

membuat banyak aktivitas dilakukan secara daring dari rumah, sehingga banyak orang merasa bosan karena melakukan kegiatan yang berulang. Untuk mengatasi hal tersebut WHO menyarankan orang – orang untuk memainkan *game online*, mendengarkan musik atau membaca buku selama masa pandemi agar dapat mengusir rasa bosan (Elfira, 2020).

Selanjutnya, dampak dari saran yang dikeluarkan oleh WHO untuk memainkan *game online* selama pandemi menyebabkan pengguna / orang yang memainkan *game* melalui ponsel meningkat. Hal ini dapat terlihat dari jumlah *download game mobile* juga meningkat di kuartal ke dua (Q2) tahun 2020, jumlah *download* dari *platform* iOS maupun Android meningkat sebesar 20%, pada *platform* Android sendiri ada sekitar 11 miliar *download* selama periode April hingga Juni 2020 (Pratomo, 2020). Sejalan dengan hal itu, hasil *survey* yang dilakukan oleh Verizon menunjukkan jumlah pemain *game online* selama pandemi virus corona meningkat sebesar 75% selama jam sibuk (Tim CNN Indonesia, 2020)

*Game online* terdiri dari berbagai macam jenis, diantaranya adalah *First Person Shooter* dimana para pemain diharuskan untuk berperang dengan menggunakan senjata antar pemain untuk bisa menang. Contoh dari *game* dengan jenis ini diantaranya adalah *Valorant*, *Counter Strike : Global Offensive*, dsb. Kemudian ada *game* dengan jenis RTS (*Real Time Strategy*) dimana *game* ini menampilkan peperangan namun pemain harus mengatur strategi untuk memainkannya, selain itu pemain juga harus mengelola sebuah

negara maupun desa, secara perekonomian, pemerintahan, dsb. Ada juga *game* dengan jenis RPG (*Role Playing Game*) dimana pemain *game* ini memiliki karakter – karakter fantasi yang dibuat sendiri kemudian dikatakan berhasil jika pemain bisa memerankan karakternya dengan baik (Nugraha, 2020).

Dari banyaknya jenis *game online* yang bisa dimainkan, ada salah satu *game online* populer yang mengalami peningkatan jumlah pemain selama pandemi yaitu *game online battle royale*. Menurut data dari Sensor Tower, PUBG Mobile menjadi *game online battle royale* dengan pendapatan terbesar pada Mei 2020, dimana jumlah pemasukan *game* ini naik 41% jika dibandingkan dengan Mei 2019. Jumlah total install *game* ini pada bulan Mei 2020 juga meningkat sebesar 91% dibandingkan bulan Mei 2019 (Amalia, 2020). *Game online* yang dirilis oleh Tencent ini telah di download sebanyak 10 juta hanya dalam kurun waktu seminggu setelah terbit di *Google Playstore* (Gcube, 2018). Hingga saat ini, PUBG Mobile sendiri sudah di unduh sebanyak 500 juta download dengan rating 4,3 dengan jumlah 37 juta *review* (Google Playstore, 2021). Selain itu, jumlah pemain aktif PUBG Mobile, setiap harinya mencapai 50 juta orang (Antonius, 2020). PUBG Mobile merupakan *game* dengan model *Shooting Game Battle Royale* dimana para pemain saling membunuh hingga akhirnya hanya tersisa dia seorang atau rekan *teamnya*.

Akan tetapi, ditengah meningkatnya jumlah pemain *game online*, bermain *game* dengan bertemakan kekerasan dapat membuat orang menjadi berperilaku agresi. Hal ini sejalan dengan penelitian Anderson (2001) yang mengungkapkan bahwa memainkan *game* yang bertemakan kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresi baik pada laki – laki maupun perempuan, anak - anak maupun orang dewasa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Greitemeyer (2015) menyatakan bahwa memainkan *game* dengan tema kekerasan dapat mengakibatkan seseorang mengalami dehumanisasi atau merendahkan orang lain sehingga menyebabkan perilaku agresi. Sejalan dengan kedua penelitian itu, Williams (2017) juga menyebutkan bahwa mengkonsumsi media bertemakan kekerasan dapat menyebabkan perilaku agresi pada mahasiswa. Velez (2014) juga mengungkapkan bahwa *game* bertemakan kekerasan dengan metode *multiplayer*, dapat meningkatkan perilaku agresi.

Perilaku agresi memiliki berbagai macam bentuk, misalnya perilaku menendang, memukul dan mengejek adalah salah satu bentuk dari perilaku agresi. Agresi menurut Berkowitz (1993) adalah segala bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis. Begitu pula menurut Brigham (1991) agresi adalah tingkah laku yang tujuannya adalah untuk menyakiti orang lain yang tidak ingin disakiti, baik secara fisik maupun psikologis. Baron dan Byrne (dalam Sari, 2018) juga berpendapat bahwa perilaku agresi adalah perilaku individu yang bertujuan untuk melukai

atau mencelakakan individu yang tidak menginginkan datangnya perilaku menyakiti tersebut.

Perilaku agresi ini adalah perilaku yang tidak diinginkan dalam norma di Indonesia dan termasuk ke dalam pelanggaran undang – undang Pasal 310 KUHP serta pelanggaran undang – undang pasal 45B (UUD 1945). Santrock (dalam Hansen, 2019) mengatakan bahwa perilaku yang melanggar norma memerlukan *self - control* kuat untuk mencegah hal tersebut. Menurut Tangney, dkk (2004) pusat dari konsep pengendalian diri adalah kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah tanggapan batin, serta untuk menekan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari tindakan menyimpang. Hal ini sejalan dengan penelitian Denson (2012) yang menyatakan bahwa berkurangnya / menurunnya *self - control* akan meningkatkan agresi dan sebaliknya jika *self - control* meningkat, maka agresi akan menurun.

Jika dilihat dari hasil penelitian terdahulu (Anderson, 2001; Greitermeyer, 2015; Williams, 2017; Velez, 2014; Denson, 2012) mengenai perilaku agresi bisa muncul karena memainkan *game* atau mengkonsumsi media dengan tema kekerasan, serta peran *self-control* dalam mengatasi perilaku agresi, peneliti kemudian tertarik untuk meneliti lebih jauh pada pemain *battle royale*. Hal ini karena *battle royale* merupakan *game* dengan tema kekerasan yang sedang mengalami peningkatan jumlah pemain selama pandemi. Kemudian berdasarkan Survey yang dilakukan oleh MMA (*Mobile*

*Marketing Association*), pemain *game online* berada di rentang usia 16-24 tahun adalah 64%., 27% berusia 25-34 dan 5% berusia 55 tahun keatas, 55% *gamer* adalah laki – laki dan sisanya adalah perempuan (Budi, 2019). Usia 16 – 24 tahun adalah presentase usia terbesar dan salah satu kelompok yang berada di rentang usia tersebut adalah mahasiswa (Hulukati, 2018).

Menariknya, mahasiswa menurut Santrock (dalam Hansen, 2019) diharapkan dapat memberikan contoh yang baik serta menunjukkan perilaku yang berintelektual seperti tidak berkata kasar, memaki dan menghina, sehingga mahasiswa dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik di tengah masyarakat. Menurut Hurlock (dalam Hansen, 2019) mahasiswa secara emosi sudah mulai stabil serta mampu memahami arah dan tujuan hidup serta mempunyai pendirian berdasarkan pola yang jelas. Mahasiswa yang berada pada tahap dewasa awal mampu untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi secara baik sehingga lebih stabil secara emosional (Hurlock dalam Hansen, 2019). Dengan kondisi mahasiswa yang sudah lebih stabil secara emosional maka mahasiswa diharapkan mampu menghadapi gangguan dalam game tanpa melibatkan perilaku agresi. akan tetapi di sisi lain, game yang dimainkan adalah game dengan tema kekerasan, yang dimana sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa game dengan tema kekerasan dapat memicu perilaku agresi. Alasan ini yang akhirnya menarik perhatian peneliti untuk melihat bagaimana *self-control* dan agresi yang terjadi di kalangan mahasiswa Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia, yang selanjutnya disebut

UNIBI. Alasan ini diperkuat dengan mahasiswa di UNIBI memiliki divisi dalam organisasi di kampus yang mewadahi para mahasiswa yang memainkan *game online* untuk berkumpul dan sering mengikuti berbagai turnamen. Namun pada kenyataannya setelah melakukan survei di UNIBI, mahasiswa masih belum bisa mengontrol dirinya saat sedang atau sesudah memainkan *game online battle royale*.

Dari hasil survey yang dilakukan pada 10 orang mahasiswa UNIBI dengan metode wawancara, peneliti menemukan bahwa salah satu responden (RA) memainkan *game online battle royale PUBG Mobile* masih belum bisa mengontrol dirinya saat memainkan *game* tersebut. Ketika memainkan *game* dan mendapatkan rekan tim yang tidak bisa bekerja sama, mengatakan bahwa RA bodoh tidak bisa bermain dan tidak memberikan item kepada RA, dan tidak mau mendengarkan masukan RA, pada awalnya RA akan menahan diri dengan tetap fokus pada permainan, tetap percaya dirinya mampu memenangkan permainan dengan kemampuannya dan tidak melakukan agresi seperti memaki rekan satu timnya meskipun kesal. Hal ini dilakukan oleh RA karena ia tidak ingin *teamnya* semakin tidak bekerja sama dan berujung pada kehilangan peringkatnya dalam *game*. Namun seiring bertambahnya gangguan dari teman satu *teamnya*, RA yang semakin kesal karena perilaku rekan *teamnya* yang tidak memperdulikan pendapatnya kehilangan fokus pada permainan dan karena merasa tidak dapat memenangkan permainan dengan

kondisi tersebut, RA memilih untuk mengabaikan tugasnya untuk memenangkan permainan dan memilih untuk memaki teman satu timnya. Karena tidak bisa bertemu secara langsung, RA memilih untuk memukul tembok tanpa berpikir untuk menyalurkan rasa kesalnya karena ia tidak bisa memukul secara langsung meskipun memukul tembok dirasa sakit. RA yang masih kesal kemudian mendiamkan orang di rumahnya ketika ditanya.

MS, Mahasiswa lain yang peneliti wawancara menjelaskan bahwa ketika memainkan *game* dan mendapatkan rekan satu tim yang tidak bisa bekerja sama, melakukan *trolling* dengan melempar granat sehingga MS *knock* dan tidak menolong MS ketika diserang oleh musuh. Awalnya ia tetap fokus dengan permainan dengan tetap bermain sesuai dengan aturan karena sudah terbiasa dengan hal - hal tersebut, namun ketika rekannya melakukan *trolling* dengan menjatuhkan kendaraan dalam *game* ke sungai, MS akhirnya kesal dan memilih untuk langsung keluar dari *game* tersebut dan melakukan AFK (*Away From Keyboard*) sehingga karakter di dalam *game* tersebut diam dan tidak menjalankan tugasnya. Hal ini dilakukan karena MS tidak melihat ada harapan menang jika meneruskan permainan. MS yang masih kesal kemudian *me-uninstall gamenya* dan memberikan *rating review* sangat buruk kepada *developer* tanpa memberikan komentar karena merasa kesal setelah keluar dari permainan. MS kemudian kembali *menginstall game* dan memainkannya.

Kemudian ada YL yang ketika bermain dan mendapatkan tim yang dianggap menyebalkan karena tidak mendengarkan pendapatnya dan mengatakan bahwa YL *noob* dan tidak bisa bermain. Pada awalnya memilih untuk mendiamkan pemain tersebut, hal ini dilakukan agar ia tetap fokus dalam permainan. Namun karena teman satu timnya terus menerus mengganggu, ia yang semakin kesal kemudian membiarkan rekannya ketika teman satu timnya sekarat, ia tidak menolong teman satu timnya dan memilih membiarkan temannya mati. Hal ini dilakukan YL agar rekan satu timnya tau rasa karena terlalu banyak bicara dan menghina YL. YL kemudian kesal dan mencubit perut pacarnya kemudian tidak mengajaknya bicara.

Ada juga AG, AG yang sedang merasa lelah memainkan game dengan tujuan untuk menghibur diri, namun mendapatkan gangguan rekan timnya yang menggunakan fitur *voice chat* untuk menghina AG karena tidak bisa menembak dengan benar. AG merasa kesal karena bukannya menghibur diri melainkan menambah masalah. AG langsung memukul layar HP atau melemparkan HPnya tanpa berpikir dampak dari perilaku tersebut. AG kemudian melanjutkan dengan mengambil HP dan memaki pemain lain dengan fitur *voice chat*. AG yang kesal setelah memainkan *game* memilih untuk tidak mengerjakan tugas kuliahnya lebih dulu dan melakukan aktivitas lain seperti menonton *youtube*. Disisi lain, ada juga mahasiswa yang mampu untuk mengontrol dirinya ketika sedang bermain *game*. Meskipun mendapat gangguan dari rekan satu timnya, RF tetap menjalankan tugasnya dan tidak

memperdulikan gangguan dari timnya meskipun ia pada akhirnya kalah dalam permainan. RF merasa tidak perlu menanggapi pemain yang mengganggu tersebut terlalu berlebihan, karena ini hanyalah sebuah permainan. Jika pada akhirnya ia kalah karena rekan timnya, ia akan menghentikan *game* itu dan memilih untuk melakukan aktivitas lain seperti mendengarkan musik atau memainkan *game* lainnya

Dari penjabaran hasil wawancara diatas, terlihat bahwa narasumber wawancara yang merupakan mahasiswa masih belum bisa menahan diri untuk tidak berperilaku agresi. Narasumber wawancara yang memainkan *game online battle royale* masih melakukan perilaku agresi seperti memukul tembok, memaki rekan satu timnya. Selain itu, mereka juga membiarkan rekan timnya mati dan tidak menolong. Di sisi lain ada beberapa narasumber yang sudah bisa mengontrol dirinya saat memainkan *game online*. Hal ini terlihat dari penjelasan salah satu mahasiswa yang di wawancara mengatakan bahwa ia tidak memperdulikan perilaku rekan satu timnya yang menyebalkan dan memilih untuk melakukan aktivitas lain seperti mendengarkan musik dan menjauh dari *game* tersebut. Melihat gambaran wawancara, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang hubungan antara *self - control* dengan perilaku agresi pada mahasiswa yang memainkan *game online battle royale* di UNIBI.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan fenomena yang telah dijelaskan diatas, maka penelitian ini akan meneliti hubungan antara *self-control* dengan perilaku agresi pada mahasiswa yang memainkan *game online battle royale*. *Self-control* pada penelitian ini menggunakan konsep teori yang dikeluarkan oleh Tangney (2004). Tangney (2004) menjelaskan bahwa *self – control* adalah kapasitas seseorang untuk menghentikan, mencegah dan mengalihkan respon perilaku yang tidak diinginkan dengan tujuan supaya individu menyesuaikan diri dengan standar masyarakat yang ada. Tangney (2004) menyebutkan bahwa ada 5 aspek dalam *self - control* yaitu *Self-discipline, Deliberate/Non – Impulsive, Healthy Habits, Work Ethic, dan Reliability*.

Menurut Tangney (2004), *Self discipline* adalah ketika individu melakukan sesuatu, ia dapat memfokuskan diri dalam tugas. Ketika individu memiliki *self discipline* maka ia akan mampu menahan diri dari hal yang akan mengganggu konsentrasinya. Dalam penelitian ini, *self discipline* akan terlihat ketika mahasiswa UNIBI pemain *game battle royale* sedang memainkan *game*, ia akan fokus pada tugas – tugas yang ada di dalam game agar bisa mencapai kemenangan dan mampu menahan diri dari berbagai hal yang dapat mengganggu konsentrasinya pada saat memainkan game tersebut. Dari hasil wawancara, masih ada mahasiswa yang tidak mengikuti aturan dalam *game* seperti mendiamkan rekan satu timnya yang sekarat sampai mati.

*Deliberate / Non – impulsive* adalah kecenderngan seseorang dalam melakukan suatu tindakan yang impulsive, dengan pertimbangan yang baik, sikap hati – hati dan tidak terburu – buru dalam pengambilan keputusan. *Deliberate / Non – Impulsive* dalam penelitian ini dapat terlihat ketika mahasiswa UNIBI pemain *game battle royale* sedang bermain, ia akan mempertimbangkan setiap perilakunya, berhati – hati dalam mengambil keputusan dan memikirkan akibat dari perilakunya. Misalnya ketika mahasiswa sedang bermain, dan ada rekan satu tim yang tidak bisa bekerja sama, mahasiswa akan mempertimbangkan dampak dari perilakunya ketika merespon rekan satu timnya. Dari hasil wawancara, masih ada mahasiswa yang tidak memikirkan dampak dari perilakunya seperti langsung memukul tembok ketika kesal.

*Healthy Habits* adalah ketika inividu mampu menolak sesuatu yang akan berdampak buruk bagi dirinya meskipun dirasa menyenangkan. Dalam penelitian ini, mahasiwa UNIBI pemain *game battle royale* mampu menolak memainkan *game* tersebut jika merasa akan membawa dampak negatif, misalkan karena sering bergadang memainkan *game battle royale* bisa membuat mahasiswa sakit, maka ia akan menolaknya dan lebih memilih untuk beristirahat. Dari hasil wawancara, masih ada mahasiswa yang merasa *game online battle royale* membawa dampak buruk bagi dirinya, namun setelah *uninstall game* , mahasiswa kembali *menginstall game* tersebut.

*Work Ethic* adalah kemampuan individu untuk menyelesaikan tugas dalam aktivitas sehari - hari tanpa terganggu dengan hal – hal yang ada di luar tugasnya. Dalam penelitian ini, mahasiswa universitas informatika dan bisnis indonesia pemain *battle royale* mampu menyelesaikan tugas sehari – harinya tanpa terganggu dengan permainan *battle royale*. Misalkan ketika mahasiswa memiliki banyak tugas yang diberikan dosen, ia akan menyelesaikannya terlebih dahulu sebelum memainkan *game*, namun dari hasil wawancara mahasiswa masih menunda mengerjakan tugas dan memilih untuk memainkan *game*. Selanjutnya berkaitan dengan aspek *Reliability* adalah kemampuan individu dalam menilai dirinya dalam melaksanakan suatu pencapaian atau rencana jangka panjang. Dalam penelitian ini, mahasiswa seharusnya mampu untuk menilai dirinya pada saat memainkan *game battle royale* dan dapat membuat rencana jangka panjang. Namun berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan, mahasiswa masih merasa bahwa ia tidak mampu untuk memenangkan permainan.

Kemudian perilaku agresi menggunakan konsep teori yang dikeluarkan oleh Medinus & Johnson (1997) dimana perilaku agresi adalah serangkaian perilaku atau tindakan yang bermaksud merugikan atau melukai. Medinus menyebutkan bahwa ada empat bentuk perilaku agresi yaitu menyerang secara fisik, menyerang objek / binatang, menyerang secara verbal atau simbolis dan pelanggaran hak milik atau menyerang daerah milik orang lain.

Menyerang secara fisik dapat terlihat dari perilaku memukul, menendang, mendorong, menggigit, meninju dan merampas, sedangkan menyerang objek targetnya adalah benda mati atau binatang. Pada penelitian ini, mahasiswa UNIBI yang memainkan *game online battle royale* ketika sedang bermain masih terdapat perilaku seperti menggigit HP, meninju dan menendang tembok atau melemparkan *smartphonenya*. Menyerang secara verbal atau simbolis dapat diperlihatkan dalam bentuk mengancam secara verbal, menjelekkkan orang lain, dan sikap yang mengancam. Dari hasil wawancara, masih ada mahasiswa yang menyerang pemain lain secara verbal dan simbolis seperti mengejek, memaki orang lain atau mendiamkan pemain lain dalam *game*.

Berdasarkan uraian diatas mahasiswa yang memainkan *game online battle royale* seharusnya dapat mengontrol perilakunya agar tidak melakukan perilaku agresi. Namun di lapangan mahasiswa UNIBI yang memainkan *game online battle royale* masih melakukan perilaku agresi seperti mendiamkan pemain lain, memukul tembok, memaki pemain lain, dan melempar atau memukul HP. Maka dari itu identifikasi masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara *self – control* dengan perilaku agresi pada mahasiswa UNIBI pemain *game online battle royale*?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari pemaparan diatas, tujuan penelitian ini ialah mengetahui hubungan antara *self - control* dengan perilaku agresi pada mahasiswa yang memainkan *game online battle royale*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dari pemaparan tujuan diatas, maka dalam penelitian ini terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin melengkapi atau memperkaya data mengenai hubungan *self - control* dengan perilaku agresi pada mahasiswa yang memainkan *game online battle royale*.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Dengan diadakan penelitian ini, diharapkan penelitian ini bisa memberikan informasi mengenai hubungan antara *self - control* dengan perilaku agresi. Kemudian mahasiswa dapat meningkatkan *self - control* agar dapat mengarahkan perilaku supaya tidak melakukan perilaku agresi baik pada saat memainkan *game online battle royale* ataupun dalam kesehariannya.