

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *game* di Indonesia telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Menurut data dari Asosiasi *Game* Indonesia pada tahun 2023, pengguna *game mobile* di Indonesia telah mengunduh 3,45 miliar *game mobile*. Angka ini menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dari tahun sebelumnya, menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) total jumlah pengunduhan *game mobile* di tahun 2020 ada 50,8 juta.

Sejalan dengan data yang disebutkan, *We Are Social* (2022) melaporkan bahwa Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Mayoritas atau 83,6% pengguna internet di Indonesia usia 16-64 tahun bermain video *game* menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain video *game* (Dihni, 2022). Provinsi Jawa Barat sendiri merupakan salah satu wilayah yang paling diminati untuk penggunaan *game online* karena memenuhi sejumlah indikator sebagai tempat yang cocok untuk industri *e-sports*, salah satunya karena Jawa Barat memanfaatkan teknologi digital dengan baik. Jawa Barat sendiri memiliki tiga kota penggunaan *game* terbanyak, seperti Bandung, Bekasi dan Bogor. Dari data yang didapatkan, sebanyak 57% pengguna

game online ada di Kota Bandung dan 11% di Bogor yang menjadi persentase terendah (Arrajab, N. et al. 2022).

Berdasarkan data yang dibagikan Kementerian Komunikasi dan Informatika (2021), Kota Bandung menjadi tempat tertinggi dalam penyebaran pengembang dan penerbit video *game*. Angkanya sebesar 15,71% dari total penyebaran di Indonesia, karena Kota Bandung memenuhi indikator sebagai tempat yang cocok untuk industri *e-sports*. Salah satunya, memanfaatkan teknologi digital sangat baik. Kota Bandung ini banyak anak-anak muda potensial yang dapat berlaga di beragam event atau kompetisi level nasional dan internasional (Pamungkas, 2022).

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet (Young, 2009). *Game online* merupakan sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur (Tekinbaş & Zimmerman, 2003). *Game online* merupakan atraksi yang sengaja dibuat menarik sehingga pemainnya dapat meluangkan waktu di depan layar untuk waktu yang lama (King & Delfabbro, 2018).

Game online saat ini beranekaragam jenis antara lain *Battle Royal* hingga *MOBA* (Parwati, 2023). Dalam *game battle royale*, pemain memulai dengan sumber daya terbatas dan mencari senjata yang lebih kuat di medan perang. Siapa yang bertahan hidup hingga akhir pertandingan akan menang. Sementara itu, dalam *game MOBA*, pemain bertarung dalam arena dengan sistem pertarungan 5 vs 5. Kerjasama dalam tim sangat penting

dalam game ini. Dalam satu kali permainan PUBG, bisa dimainkan oleh hingga 100 orang pemain yang dibagi menjadi beberapa tim. Sedangkan dalam satu kali permainan *MOBA*, biasanya dimainkan oleh 10 orang pemain yang dibagi menjadi dua tim.

Game dengan genre *MOBA* saat ini sedang hits dikalangan remaja, karena *mobile legend* ini memiliki tampilan *gameplay* sangat mudah dimengerti dan lebih memikat daya tarik bagi pengguna baru *game*, salah satu faktor yang mempengaruhi daya tarik tersebut adalah fitur *game* dengan ilustrasi dan grafik yang bagus, karakter pemain didalamnya juga terdiri dari berbagai daerah, serta *game* ini bisa dimainkan bersama dengan teman-teman lainnya. *Game* ini tidak hanya sekedar untuk hiburan semata, banyaknya perlombaan yang diadakan baik dari tingkat Nasional maupun Internasional. Dalam permainan *game* ini, para pemain Indonesia dikenal cukup baik, melihat otoritas dari pemain Indonesia pada papan peringkat untuk *Ranked Game* (Anggraeni, et al. 2022).

Salah satu *game* dengan genre *MOBA* yang sedang naik daun yaitu *Game Mobile Legends*. Hal yang membuat menarik pada *game* ini yaitu hanya membutuhkan *handphone* berspesifikasi rendah untuk memainkannya, banyak *event* menarik dan bisa mabar dengan teman dan komunitasnya besar. *Mobile legends Bang Bang* adalah *game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* yang biasa disingkat *MOBA* merupakan *game* yang mengandalkan strategi dan dimainkan dengan 5 vs 5 pemain. *Game MOBA* biasanya dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari lima pemain

yang masing-masing bermain melawan satu sama lain, dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter (Yang et al., 2014).

Mobile legends merupakan sebuah permainan tim yang pastinya akan ada menang dan kalah, kekalahan dalam suatu *game* adalah hal yang biasa akan tetapi, apabila kekalahan itu terjadi terus menerus akan menimbulkan efek emosional dan tak jarang pemain akan memaki pemain lain dan menyalahkan kekalahan pada teman satu timnya, hal ini sejalan dengan penelitian Grandprey-Shores et al. (2014), yang menyatakan bahwa seorang pemain *game online* akan cenderung memunculkan perilaku agresif, seperti mengumpat pada pemain lain jika permainan semakin memanas dan ada kecenderungan pada kekalahan.

Game online seperti *Mobile legend* juga turut menimbulkan dampak-dampak negatif pada remaja. Sesuai dengan dengan teori *General Aggression model (GAM)*, menjelaskan hubungan terpaan kekerasan video *game* yang menjadikan stimulus agresif pada anak remaja dengan terpaan kekerasan yang ada di dalam video *game* tersebut seperti di dalam *game mobile legend* yang memberikan terpaan kekerasan seperti hero yang menggunakan senjata memukul lawan mainnya yang akan menimbulkan sebuah rangsangan yang akan di terima oleh anak remaja kemudian menjadi sebuah afeksi untuk melakukan agresif (Wibisono, A. 2020). Selain itu dampak seringnya memainkan video *game* yang dirancang sedemikian rupa bertema kekerasan agar dapat dinikmati yaitu seringnya melakukan kekerasan secara virtual mengakibatkan pengguna dapat mengalami

kekerasan dalam video *game* terutama dalam keadaan pelepasan moral di mana dengan adanya perilaku agresif ketika bermain *game online* pemain cenderung mewajarkan tindakan kekerasan yang sengaja mereka lakukan terhadap makhluk-makhluk social yang tampak di layar sebagai pantas (Daheri, 2023). Kekerasan virtual mungkin menyenangkan, bukan karena pengguna terus-menerus menyadari bahwa apa yang terjadi tidaklah nyata tetapi karena video *game* secara efektif melepaskan pengguna secara moral dalam perilaku kekerasan yang tampak nyata (Bandura, 2022).

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). Perilaku agresi, terutama agresi yang keluar, pada umumnya juga dimiliki sebuah ciri yaitu tidak diinginkan oleh organisme yang menjadi sasaran.

Individu yang melakukan perilaku agresi tidak memikirkan dampak apa yang akan diberikan kepada orang lain, hal ini berkaitan dengan pelepasan moral (*moral disengagement*) ketika bermain *game online Mobile Legend*.

Sebagian besar *gamers* menekankan bahwa mereka tidak merasa buruk ketika melakukan kekerasan virtual karena mereka menganggap bahwa hal tersebut adalah fiksi dan tahu bahwa "ini tidak benar-benar terjadi" (Klimnt, 2006). Perbedaan ini tampaknya memberikan penjelasan yang masuk akal. Sehingga *moral disengagement* yaitu keterlepasan pelanggaran moral seseorang di dunia nyata yang dilampiaskan ke dalam permainan *game online* sehingga *player* bebas melakukan apa saja tanpa ragu melanggar moral.

Bandura berpendapat bahwa teknik *Moral disengagement* sering tertanam dalam peperangan dan pelatihan militer (Moore, 2015). Menurut model MoDViG, pengguna dapat mengalami kekerasan dalam *videogame* terutama dalam keadaan *moral disengagement* di mana mereka menganggap tindakan kekerasan yang sengaja mereka lakukan terhadap makhluk-makhluk sosial yang tampak di layar sebagai pantas dan sah. Kekerasan virtual mungkin menyenangkan, bukan terutama karena pengguna terus-menerus menyadari bahwa "apa yang terjadi tidak nyata" tetapi karena *videogame* secara efektif melepaskan pengguna secara moral dalam perilaku yang tampak nyata kekerasan (Hartmann, T. 2017).

Peneliti melakukan wawancara awal terhadap 5 pemain mobile legend, 5 pemain tersebut mengatakan hal yang serupa bahwa sekarang

banyak sekali player *Game Mobile Legend* yang suka menghina karena *gameplay* teman satu timnya yang kurang baik, dan juga kepada lawan timnya dengan menggunakan kata-kata yang tidak pantas, bahkan ada yang menghina rasis bila performa bermain buruk. Sehingga hal ini membuat pemain *game mobile legend* menjadi malas dan bahkan sakit hati ketika mendapatkan hinaan dari teman satu timnya. Adapun hasil dari wawancara yang telah disebar terhadap individu yang sudah berada pada fase remaja, diantaranya pernah dihina oleh *player* lain ketika bermain *game mobile legend*, dan *player* pernah menghina *player* lainnya ketika bermain *game mobile legend*. Dari hasil wawancara tersebut tersebut, dapat dilihat bahwa responden pernah menjadi korban dihina ataupun menjadi pelakunya, perilaku seperti ini merupakan perilaku agresif yang seringkali menyakiti tanpa orang lain tanpa memikirkan dampak pada korban, lingkungan yang selalu berubah-ubah dapat mengakibatkan remaja sulit bahkan tidak bisa menyesuaikan diri, sehingga remaja akan melakukan perilaku maladaptif, seperti perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain bahkan dirinya sendiri (Santrock, 2011).

Fenomena lain juga nampak ketika bermain bersama secara langsung, dilansir media berita bahwa ada *Gamer* seorang mantan pemain sepak bola profesional ditangkap karena menganiaya sang pacar gara-gara kalah main *game Mobile Legend*. Adalah Alvian Sanyi, mantan pemain Persipura Jayapura yang berhasil membawa timnya menjuarai Liga 1 U-19 pada 2017, penganiayaan itu diduga akibat cekcok gara-gara si pelaku tidak

terima saat dirinya kalah bermain bersama *game mobile legends*. Pelaku yang emosional tersebut lalu meluapkan kemarahannya dengan memukuli korban. Pelaku memukuli kepala dan wajah korban dengan tangan kosong (Rexus, 2020).

Perilaku agresi merupakan satu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam bentuk pengrusakan terhadap individu lainnya atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dalam bentuk kata-kata dan perilaku (Allen & Anderson, 2017). Dengan adanya perilaku agresi remaja cenderung menormalisasikan menyerang ataupun menyakiti orang lain seperti halnya dalam *game*, remaja tidak menyadari bahwa dengan mencaci maki orang lain akan berdampak bagi korbannya. Remaja melakukan hal tersebut berlindung dengan kata ketika bermain *game* melakukan perilaku agresi adalah sebuah hal yang wajar karena remaja menganggap hal tersebut sebagai luapan emosinya.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian tentang hubungan *moral disengagement* terhadap perilaku agresi pada remaja pemain *game online mobile legends* di Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Mobile Legends dirancang untuk dimainkan secara online oleh 5 orang setiap timnya, dalam bermain *game* tersebut diperlukannya skill, komunikasi dan juga kerjasama tim yang baik untuk mencapai kemenangan (Wicaksana & Nasvian, 2022). Remaja biasanya ketika bermain *game online* di lakukan dengan cara bermain bersama, dengan adanya *game online*

ini remaja akan meluangkan waktunya untuk bermain bersama dengan adanya *game online* menjadi sarana hiburan (Haibannisa, Sulastri, Ningsih, 2022).

Ada jenis *game online* yang paling di minati oleh remaja salah satunya adalah *game mobile legends*, karakteristik dari *game mobile legends* ini sendiri yaitu memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri (Fitriana, A. 2024). Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter control komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap hero juga memiliki skill yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari hero yang digunakan (Sitorus, 2024).

Pada *game mobile legends* ini terdapat tim yang menang dan kalah, dimana ketika remaja bermain *game online* ini secara berulang mengalami kekalahan karena banyaknya faktor kekalahan seperti tim yang tidak kompak dan performa bermain tim yang buruk serta terdapat *cheating* ketika bermain *game* hal ini dapat memunculkan rasa frustrasi, dimana hal tersebut menjadi perilaku agresif remaja seperti berkata kasar dan memaki tim, tak jarang juga tim yang menang dalam *game* tersebut akan memunculkan perilaku agresif karena untuk mencapai kepuasan tersendiri mengejek tim

yang kalah (Usoh, T, 2022). Hal tersebut bertentangan dengan moral yang ada dimana remaja menormalisasikan perilaku agresifnya dengan alasan bahwa luapan emosi tersebut mencaci maki timnya adalah hal yang wajar dikarenakan kesalahan yang ada pada timnya, remaja juga merasa bahwa *game online* tersebut mewadahi mereka untuk bertindak yang tidak bermoral (Yao et al, 2019). Hal tersebut membuat remaja mengabaikan bahwa perilaku tersebut melanggar peraturan norma yang ada.

Hal ini adanya kesenjangan antara teori dengan fenomena lapangan bahwa masih ada beberapa *player game online mobile legends* ketika ada stimulus yang tidak menyenangkan dan itu sampai terbawa ke kehidupan nyatanya, berkata kasar ke pacarnya dan juga hubungan pertemanan menjadi renggang karena perkataan yang tidak pantas. Namun kenyataannya pada responden yang telah di wawancara mereka ketika melampirkan kekesalannya dengan cara berkata kasar kepada timnya dan menghina secara ras dimana hal tersebut berlawanan arah dengan moral, mereka tampak menormalisasikan perilaku tersebut tanpa adanya rasa bersalah karena mereka merasa dengan berkata kasar dan luapan emosi kepada tim onlinennya adalah hal yang wajar dan mereka tidak saling kenal sehingga mereka pun beranggapan bahwa hal tersebut tidaklah nyata.

Maka berdasarkan identifikasi masalah di atas, pertanyaan dalam penelitian ini yaitu bagaimana hubungan *moral disengagement* dan perilaku agresi pada remaja di kota Bandung pemain *game online* Mobile Legends?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hubungan *moral disengagement* dan perilaku agresi pada remaja di kota Bandung pemain *game online* Mobile Legends.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis dalam penelitian yang hendak dicapai:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan kajian ilmu psikologi, khususnya dalam *moral disengagement* dan perilaku agresi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Remaja dapat memahami bagaimana *moral disengagement* berkaitan dengan perilaku agresi, di harapkan remaja dapat mengurangi kebiasaan tersebut.
2. Bagi Orang Tua dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk memberikan pembatasan akses bermain dengan mengurangi jam bermain dan memantau akses *handphone* anak terhadap perkembangan teknologi (*game online*) yang berisi unsur kekerasan, agar tidak terkena dampak negatif terhadap perilaku agresi anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi sebagai pelengkap penelitian selanjutnya

sehingga dapat memperbanyak teori-teori yang berhubungan *moral disengagement* bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja sehingga memperoleh temuan penelitian yang lebih baik.