

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial, dalam hidupnya akan mengalami atau memainkan suatu permainan, baik dari usia anak-anak hingga dewasa atau bahkan lansia. Bentuk permainan pun beragam, ada yang individual maupun berkelompok. Johnson et al (dalam Tedjasaputra, 2001) mengemukakan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan, bahkan dalam kamus *Oxford English Dictionary* tercantum 116 definisi tentang bermain. Menurut Sully (dalam Tedjasaputra, 2001), kegiatan bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman yang mempunyai manfaat tertentu. Hingga saat ini, beragam bentuk atau jenis bermain mengalami perkembangan, dari permainan tradisional (individual atau kelompok) hingga permainan *online*.

Game online merupakan permainan yang terhubung internet melalui mesin sebagai perangkat bermainnya. Menurut Adams dan Rollings (2007), *game online* merupakan salah satu jenis teknologi; suatu mekanisme yang menghubungkan para pemain secara bersamaan (*multiplayer*) pada permainan tertentu melalui mesin yang terhubung oleh jaringan internet (jaringan LAN (*Local Area Network*) dibedakan dari jaringan internet). Media yang menyediakan salah satu bentuk *game online* dalam gawai (*smartphone*) adalah *Google Play* dan *Apps Store*, yang di dalamnya terdapat bermacam-macam kategori permainannya seperti kategori Aksi, Balapan, Petualangan, Simulasi, Strategi, Teka-teki dan masih banyak lainnya (Google Play Console, 2019).

Ada banyak *game online* yang dapat diunduh dan dimainkan melalui gawai, baik melalui aplikasi *Google Play* di *smartphone* dengan sistem Android maupun melalui *Apps Store* pada *smartphone* yang berbasis iOS (Fauzi, 2017), seperti PUBG Mobile, Free Fire, AOV, Mobile Legend: Bang Bang, Talion, Grand Theft Auto (GTA): San Andreas, Assassin's Creed Identity, FIFA 16, Final Fantasy Awakening, Point Blank: Strike dan masih banyak lainnya (Sulis, 2019; Alfarizi, 2018).

Pada umumnya, jenis *game online* ada dua bagian, permainan tunggal (*single player*) dan permainan berkelompok (*multiplayer*). *Single player* merupakan permainan yang dimainkan sendiri dengan komputer sebagai lawan mainnya (Adams & Rollings, 2007; Herdiani, 2012)

sedangkan *Multiplayer* memungkinkan permainan dalam bentuk kompetitif (para pemain memperebutkan untuk satu juara), kooperatif (para pemain lawan komputer) atau bermain berbasis tim antar pemain (Adams & Rollings, 2007).

Permainan berbasis tim membutuhkan adanya interaksi untuk mengatur strategi, dan yang paling dibutuhkan adalah kerja sama tim. Salah satunya pada *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang termasuk dalam permainan berbasis *online* kategori Strategi Berkelompok. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang dibuat, dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton (Sukley, 2018) untuk gawai berbasis Android maupun iOS (Fauzi, 2017). *Game* tersebut juga dapat dimainkan melalui PC dengan aplikasi emulator khusus Android/iOS. Moonton (sebagai penyedia *game* Mobile Legends: Bang Bang) sudah membuat kebijakan atau saran untuk dimainkan pada usia di atas 12, dan merupakan permainan dengan unsur kekerasan ringan (Google Play, 2018).

Kebijakan yang disarankan oleh Moonton (sebagai penyedia *game* Mobile Legends: Bang Bang) diperkuat dari hasil penelitian oleh Tiani (2014) yang berjudul “Hubungan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Anak di Surakarta” yang menyatakan bahwa pada rentang usia 3 sampai 12 tahun dengan intensitas bermainnya yang semakin tinggi, maka semakin tinggi juga perilaku agresif. Oleh karena itu, sebelum memainkan suatu permainan berbasis *online*, penting untuk mengetahui kebijakan atau fitur-fitur yang ditetapkan penyedia *game* sebelum memainkannya.

Mobile Legends: Bang Bang bisa dimainkan oleh usia kanak-kanak sampai dewasa, baik laki-laki maupun perempuan dan sudah diunduh lebih dari tujuh juta akun (Adriansyah, 2018). Menurut peneliti, Mobile Legends: Bang Bang dimainkan sangat praktis dan terasa mudah dengan menggunakan dua jari, jempol kanan dan kiri untuk menekan tombol-tombol yang ada dalam *game*. Hal tersebut dapat dialami saat memainkannya dengan kontrol analog digital mempermudah untuk dimainkan menggunakan jari-jari tangan pada layar yang kecil dan kapasitas data yang digunakan tergolong kecil, serta hanya MLBB yang memiliki fitur *live streaming* saat pertandingan berlangsung.

Kemudian pada Mobile Legends: Bang Bang menghadirkan *hero* lokal seperti Gatot Kaca dan Kadita (yang terinspirasi dari kisah Nyi Roro Kidul (si penguasa lautan) sebagai karakter *hero* dalam *game* tersebut, serta figur Jessica Iskandar (salah satu artis Indonesia) sebagai pengisi suara salah satu *hero* yang bernama Layla, dan memberi pilihan pengaturan bahasa Indonesia pada *game* Mobile Legends: Bang Bang (Fikrie, 2018).

Selain itu *Mobile Legends: Bang Bang* pun menjadi sorotan pemerintah belakangan ini pada tahun 2018. Presiden Republik Indonesia ke-7, Joko Widodo mengatakan bahwa *MLBB* dapat menjadi profesi pekerjaan baru pada generasi milenial di Indonesia (Jordan, 2018). Salah satu bentuk perhatian pemerintah ialah, untuk pertama kalinya menggelar kompetisi *eSports* berskala nasional berkolaborasi dengan Indonesia *E-sport Premier League (IESPL)* dan sudah dimenangkan tim *ONIC*. Kompetisi ini juga direncanakan akan digelar kembali pada tahun 2020 (Khairany, 2019). Olahraga elektronik atau disebut *eSport* merupakan bentuk olahraga yang difasilitasi sistem elektronik dan terhubung melalui jejaring internet (Hamari & Sjöblom, 2016).

Disisi lain, *game MLBB* masih sering terjadi *lag* atau koneksi internet yang tak stabil, yang mengganggu saat bermain (Fikrie, 2018). Harga atribut dalam *game MLBB* juga tergolong mahal, untuk membeli *diamond* dapat mencapai satu juta, belum lagi masalah saat *diamond* yang hilang dan tidak bisa di-*claim* ke pihak Moonton. Beberapa pemain mengakui, setelah membeli *diamond* melalui pulsa, *diamond* mendadak hilang. Kejadian-kejadian yang demikian dapat membuat kesal para pemain *game MLBB* (Adventa, 2018).

Mobile Legends: Bang Bang bisa dimainkan dari usia anak-anak sampai usia dewasa. Fokus subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa, di dalam psikologi perkembangan usia tersebut sudah memasuki usia dewasa awal (Hurlock, 1999). Pada umumnya rentang usia mahasiswa antara 18 tahun sampai 25 tahun (Patnani, 2013; Shafira, 2015). Dalam psikologi perkembangan usia tersebut sudah memasuki usia dewasa awal (Hurlock, 1999), pada masa dewasa awal, perilaku dan respon emosionalnya lebih bertanggungjawab dari hal-hal yang mengandung risiko (Santrock, 2012), stabil dan tenang secara emosional sehingga mampu menyelesaikan masalah dengan cukup baik (Hurlock, 1999).

Mahasiswa sebagai kaum intelektual diharapkan menunjukkan perilaku yang berintelektual, memberi contoh dan berkelakuan baik dengan tidak berkata-kata kotor, maki-makian atau hinaan, sehingga mampu membawa perubahan yang nyata ke arah yang lebih baik di tengah-tengah masyarakat. Mahasiswa sebagai individu lebih dewasa yang punya kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi nilai, gaya hidup dan tantangan intelektual (Santrock, 2012).

Selain itu, melihat dari kebijakan *game Mobile Legend: Bang Bang* yang disarankan untuk dimainkan pada usia di atas 12 tahun, yang menurut tahap perkembangan sudah memiliki kemandirian sosioemosional

(Santrock, 2007) yang berarti bahwa ada batas minimal usia untuk memainkan *game* MLBB yaitu di atas 12 tahun.

Dari penjabaran tersebut, mahasiswa diharapkan memiliki perilaku kontrol diri yang baik dalam menghadapi situasi yang tidak menyenangkan, menerapkan nilai-nilai moral yang berlaku karena memiliki intelektual yang bertambah dan kemandirian sosioemosional. Hal tersebut didukung dari hasil penelitian Galambos, Barker, dan Krahn (dalam Gandawijaya, 2017) bahwa seseorang dengan usia sekitar 18 sampai 25 tahun akan mengalami peningkatan kesejahteraan psikologis dan harga diri, berkurangnya simtom depresif dan ekspresi kemarahan.

Namun pada kenyataannya, bermain MLBB dapat membuat pemain marah-marah saat bermain bahkan ada yang membanting gawainya bagi yang tidak dapat menahan emosinya (Sumiyati, 2018). Tidak hanya itu, ada juga pemain yang sampai berkelahi karena kalah dalam bermain MLBB dan menjadi bahan candaan di media sosial (Ngazis & Hasanah, 2018).

Perilaku-perilaku yang merugikan, seperti berkelahi bahkan sampai menimbulkan kebencian dengan disengaja terhadap orang lain disebut perilaku agresif. Menurut Myers (dalam Sarwono, 2002), yang dimaksud dengan agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Dari pernyataan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perilaku dikatakan agresif apabila adanya unsur kesengajaan dalam melakukannya.

Pemicu umum dari agresi ketika seseorang mengalami suatu kondisi tertentu, yang sering terlihat adalah emosi marah yang dilampiaskan dalam bentuk tertentu pada objek tertentu (Meinarno, 2009). Penelitian Buss dan Perry (1992) menyatakan bahwa perilaku agresi tersusun dari empat aspek, yaitu Agresi Fisik dan Agresi Verbal merupakan bagian instrumental atau motorik dari perilaku, Kemarahan bagian dari emosional (afektif) dari perilaku, dan Permusuhan pada bagian kognitif.

Hasil dari penelitian dari Hollingdale dan Greitemeyer (2014), menyatakan bahwa seseorang yang memainkan permainan video kekerasan menunjukkan agresi lebih besar daripada mereka yang memainkan permainan video netral. Lebih jauh lagi, efek utama agresi ini tidak terlalu terasa ketika *game* dimainkan (Hollingdale & Greitemeyer, 2014). Penelitian tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Waas (2015), bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan bermain video *games* dengan perilaku agresif pada mahasiswa dengan rentang usia 18

tahun - 24 tahun, semakin tinggi kecanduan bermain maka semakin tinggi perilaku agresif yang dilakukan mahasiswa.

Hasil penelitian Adachi dan Willoughby (2016) menunjukkan bahwa rata-rata permainan pada *game online* yang kompetitif menjadi faktor tingkat agresi dan kontrol kemarahan. Hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu faktor yang berhubungan dengan perilaku agresif diduga adanya kontrol diri individu.

Goldfried dan Merbaum (dalam Ghufron & Suminta, 2012) mendefinisikan kontrol diri sebagai suatu kemampuan menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu ke arah konsekuensi positif. Kontrol diri juga menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun dan meningkatkan hasil serta tujuan tertentu seperti yang diinginkan.

Mahoney dan Thoresen (dalam Ghufron & Suminta, 2012) mengatakan bahwa individu dengan kontrol diri tinggi memerhatikan cara-cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi. Hasil penelitian Baumeister, Vohs, dan Tice (dalam Gandawijaya, 2017) menjelaskan secara spesifik bahwa kontrol diri mengacu pada kapasitas seseorang untuk mengendalikan respon dirinya agar sesuai dengan nilai-nilai moral. Kapasitas tersebut mampu mengendalikan perilaku agresif yang dapat merugikan agar dapat bermanfaat untuk lingkungan sosialnya (Denson, DeWall & Finkel, 2012). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kontrol diri dapat mengontrol perilaku ke arah yang positif.

Penelitian tersebut diperkuat oleh hasil dari penelitian Keatley, Allom, dan Mullan (2017) bahwa kontrol diri memberikan indikasi kecenderungan peran dalam perilaku agresif dengan hasil yang menunjukkan tingkat kontrol diri implisit yang tinggi dikaitkan dengan tingkat kemarahan, agresi fisik dan verbal yang rendah, tetapi bukan permusuhan. Sementara tingkat dari kontrol diri eksplisit yang tinggi dikaitkan dengan semua tingkat jenis agresi yang rendah.

Untuk mengetahui perilaku kontrol diri dan perilaku agresi pada mahasiswa yang bermain MLBB maka, peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian untuk memperkuat fenomena. Berikut kutipan wawancaranya:

“Sebenarnya sih gua kepo maen ML (Mobile Legends), katanya sih mirip DOTA. Kalo udah maen lupa waktu dan juga ee..bisa buat emosi juga sih. Yaa, kalo lagi emosi kan sama game itu ya, jadi kita marah-marah gitu. Kadang mukul-mukul benda disekitar buat pelampiasan. Disanakan ada

sistem voice, jadi kita kadang marah-marrah, adu argumen apalah yang pasti emosi banget pokoknya marah-marrah aja. Bikin keki, ngeselin, trus reflek dah ngbacod, ngata-ngatain pemain hahaha. Padahal harusnya asik, eh banyak anak-anak bocah alay, ngerecokin maen doang” (FH, komunikasi pribadi, 7 Maret 2019)

Hasil dari kutipan wawancara subjek FM tersebut, dapat diduga bahwa kontrol diri subjek rendah, hal tersebut dapat dilihat dari perilaku FH saat bermain MLBB, FH tidak mampu mengatur dan mengarahkan perilakunya ke arah positif yang merupakan salah satu aspek dari kontrol diri, sehingga subjek berkata-kata kasar dan marah-marah yang merupakan salah satu bentuk perilaku agresif verbal.

Pada wawancara yang lainnya, peneliti menemukan hasil yang berbeda dari wawancara sebelumnya. Peneliti menduga, bahwa subjek berikutnya dapat melakukan kontrol diri saat bermain *game*, dengan kondisi yang sama seperti subjek FM yang mengalami kekalahan. Berikut kutipan wawancaranya:

“Pada dasarnya semua cowo suka maen game dan tergantung selera dari cowo tersebut,ada yg suka game tipe MLBB, PUBG dll intinya semakin dia merasa asyik bakal dimainin dan juga faktor temennya juga dan lagi musimnya apa. Maen MLBB kalo lagi menang bikin seneng, secara ga langsung ngajarin kerjasama,koordinasi, kalo emang yang jiwa pemimpin pasti kliatan di sini bisa koordinasi, apalagi bisa kek JessNoLimit jadi youtuber game ML yg bsa ngasilin duit dari game ini, Kalo lagi kalah sih biasa aja, namanya juga permainan ada menang ada kalah kan ada banyak faktor juga” (PWK, komunikasi pribadi, 7 Maret 2019).

Dari kutipan wawancara subjek PWK, diduga memiliki kontrol diri yang tinggi, dapat dilihat saat PWK mengalami kekalahan, tetap menikmati permainan tersebut dan memiliki pandangan positif terhadap *game* MLBB karena dapat menghasilkan uang dari bermain *game* sebagai *youtuber game* MLBB.

Mahasiswa yang memiliki kontrol diri yang tinggi, diduga saat bermain *game* MLBB akan mampu mengatur stimulus dari hal-hal yang bersifat provokasi, seperti kata-kata hinaan, ejekan atau dengan kata lain mampu membuat pertimbangan sebelum merespon stimulus, sehingga perilakunya lebih terkendali, baik secara verbal maupun fisik seperti untuk tidak saling menjelek dengan kata-kata kotor yang dapat berujung pada perkelahian.

Sebaliknya, ketika mahasiswa bermain *game* MLBB dengan kontrol diri yang rendah diduga akan mendorong seseorang berperilaku agresif, seperti memukul-mukul gawainya, berkata-kata kotor hingga berkelahi dengan sesama pemain *game* MLBB. Sehingga dengan tingginya kontrol diri diharapkan bagi para mahasiswa yang bermain *game* MLBB akan mampu untuk mengendalikan perilakunya.

Penelitian yang dilakukan Sofia dan Crus (2015) menyebutkan bahwa kontrol diri berperan dalam mengatur perilaku agresif dalam kompetisi olahraga. Hal tersebut memperkuat dugaan peneliti bahwa ada hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresif bermain Mobile Legend: Bang Bang yang merupakan salah satu bentuk dari kompetisi olahraga elektronik atau biasa disebut *eSports*.

Berdasarkan uraian di atas, kontrol diri merupakan salah satu struktur paling penting dan stabil dalam kepribadian manusia memungkinkannya untuk mampu beradaptasi terhadap lingkungan, memberikan peran sentral mengatur perilaku agresif dalam konteks kompetisi olahraga. Salah satunya olahraga elektronik atau biasa disebut *eSports* seperti Mobile Legend: Bang Bang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah dalam kasus yang diangkat oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresif?
- 1.2.2 Bagaimana perilaku agresif pemain *game* Mobile Legend: Bang Bang pada mahasiswa?
- 1.2.3 Bagaimana perilaku agresif ditinjau dari data penunjang?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan perilaku agresif pada mahasiswa yang bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian di atas, maka penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pembendaharaan pengetahuan, melengkapi penelitian dan membarui atau mengembangkan penelitian tentang hubungan kontrol diri dengan perilaku agresif bermain *game online*.

b. Manfaat Praktis

Menambah informasi atau referensi tentang kontrol diri dan perilaku agresif bermain *game online* agar berguna bagi masyarakat luas untuk kehidupan, lebih bijak dalam menggunakan *game online* terutama pada *smartphone* dan mampu mengontrol diri dari perilaku agresif yang dapat merugikan, baik untuk individu atau orang lain maupun pada objek lainnya.

1.4 Kerangka Berpikir

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) dimainkan oleh banyak kalangan, salah satunya adalah mahasiswa baik laki-laki maupun perempuan. *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) merupakan salah satu permainan yang diminati oleh generasi milenial di Indonesia dan menjadi salah satu profesi pekerjaan baru, bahkan sempat menjadi sorotan dari Pemerintah Indonesia dengan mengadakan kompetisi tingkat nasional.

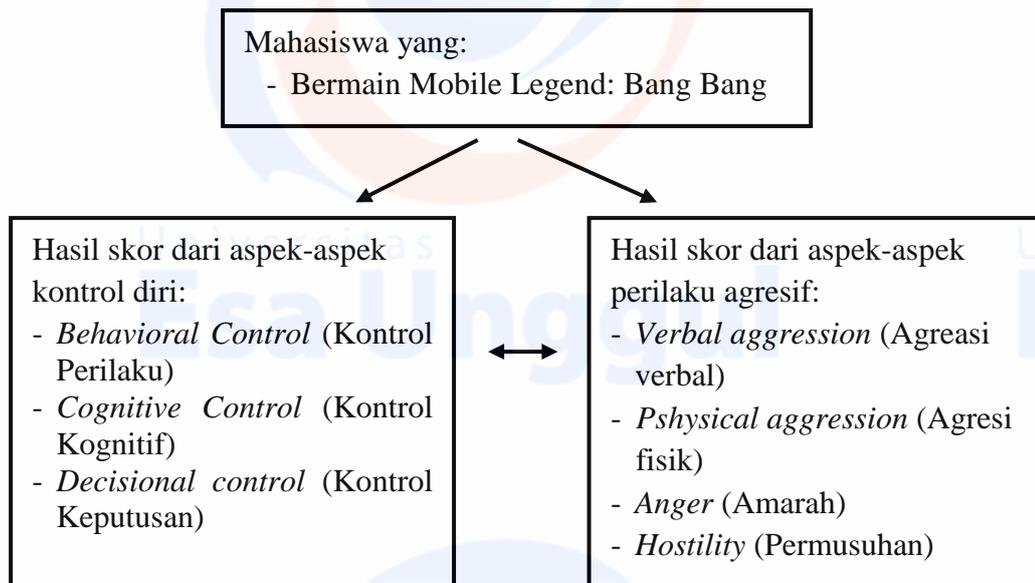
Namun bermain MLBB dapat berdampak pada hal negatif, fenomena yang terjadi dapat diamati saat mahasiswa yang bermain *game* MLBB yang mengalami kekalahan, membuat para pemain marah-marah (menghina dengan kata-kata kotor), bahkan ada yang membanting gawainya bagi yang tidak mampu mengontrol perilakunya hingga berujung pada perkelahian.

Diduga mahasiswa yang memiliki kontrol diri yang tinggi, saat bermain *game* MLBB mampu mengatur stimulus dari hal-hal yang bersifat provokasi, seperti kata-kata hinaan, ejekan atau dengan kata lain mampu membuat pertimbangan sebelum merespon stimulus, sehingga perilakunya lebih terkendali, baik secara verbal maupun fisik seperti untuk tidak saling mengejek dengan kata-kata kotor yang dapat berujung pada perkelahian.

Sebaliknya, ketika mahasiswa bermain *game* MLBB dengan kontrol diri yang rendah diduga akan mendorong seseorang berperilaku agresif, seperti memukul-mukul gawainya, berkata-kata kotor hingga berkelahi dengan sesama pemain *game* MLBB. Sehingga dengan tingginya kontrol diri diharapkan bagi para mahasiswa yang bermain *game* MLBB akan mampu untuk mengendalikan perilakunya.

Kontrol diri merupakan salah satu struktur paling penting dan stabil dalam kepribadian manusia memungkinkannya untuk mampu beradaptasi terhadap lingkungan, memberikan peran sentral mengatur perilaku agresif dalam konteks kompetisi.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, peneliti membuat skema penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1
Skema Kerangka Berpikir

1.5 Hipotesis Penelitian

Dari beberapa uraian di atas peneliti membuat hipotesis bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan perilaku agresif pada mahasiswa yang bermain Mobile Legend: Bang Bang.