

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online Mobile Legends diterbitkan oleh Moonton perusahaan asal China pada tahun 2016 yang bisa diakses melalui perangkat *smartphone*. *Game Mobile Legends* dimainkan secara daring dengan jumlah pemain sepuluh orang yang dikelompokkan menjadi dua pasang tim yang saling bersaing, setiap tim beranggotakan 5 orang. Setiap pemain memiliki opsi untuk memilih karakter atau *hero* untuk dimainkan (Rachmasari, 2023). Saat seseorang bermain *game Mobile Legends* terjadilah interaksi antar kelima pemain yaitu kerjasama yang dilakukan dengan cara melakukan komunikasi radio yang tersedia di dalam fitur *game*, fitur *chat* ataupun menyalakan *voice note* yang telah tersedia juga (Murti, 2021).

Wibisono dan Naryoso (2019) mendefinisikan bahwasanya disaat bermain *game Mobile Legends* tidak hanya sekedar memberi hiburan, akan tetapi pemain juga merasakan tantangan untuk diselesaikan sehingga bermain *game Mobile Legends* secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada pemain, disaat dalam kondisi kalah dapat menyebabkan pemain memunculkan perilaku agresi verbal semakin tinggi intensitas waktu bermain *game Mobile Legends*, semakin tinggi tingkat perilaku agresi verbal yang mereka tunjukkan.

Fenomena perilaku agresi verbal dalam *game online Mobile Legends* yang

terdapat di Indonesia. Fenomena pertama, seorang remaja yang berada di Kota Malang membunuh temannya sendiri dikarenakan kesal sering diejek ketika kalah bermain Game Mobile Legend. Seorang remaja bernama Imron berumur 18 tahun membunuh korban yaitu Redi Setyo menggunakan palu karena merasa sakit hati karena kalah bermain Game Mobile Legend. Atas perbuatannya pelaku mendapat hukuman 13 tahun penjara atas Hakim Pengadilan Negeri Malang (Yudha, 2023).

Fenomena selanjutnya, mantan kapten U-19 tim Persipura Jayapura, Ia diduga menganiaya pacarnya akibat berbuat kasar usai bermain game. Sebabnya, sang pacar berinisial RA, 27 tahun, mengejek Sany saat ia kalah bermain game. Penganiayaan itu bermula saat korban menemani tersangka bermain game online di kamar kos tersangka di Jalan Agung Utara 3, Sunter Agung, Tanjung Priok, Jakarta utara, Minggu, pada pukul 09.00 WIB (17/1/2021). Tersangka kemudian marah karena beberapa rekan korban mengejeknya. *"Berdasarkan keterangan korban bahwa pelaku kesal terhadap korban ketika kalah bermain game online Mobile Legends dan diejek oleh teman korban ketika kalah bermain game online,"* ujar Nasriadi (Rifki, 2021).

Seiring perkembangan zaman dan teknologi manusia mulai terbiasa dan bergantung pada *smartphone*-nya termasuk bermain *game*. Dampak negatif dari bermain *game online* adalah para pemain akan terganggu atau malah sebaliknya terbiasa dengan kosa kata kasar yang diperoleh pada saat bermain, seringkali *gamers* saat bermain *game online* Mobile Legends akan terbiasa melakukan perilaku agresi verbal seperti menghina dan menghakimi para pemain yang ada di dalam *game* (Rani, 2018).

Penelitian terkait perilaku agresi verbal pemain *Mobile Legends* oleh Musbikin (dalam Safitri & Fikri, 2022) menyebutkan dampak negatif bagi pelaku agresif verbal adalah kehilangan kepedulian terhadap sesama mengacu pada ketidakpedulian terhadap perasaan orang lain saat berkata kasar kemudian, tidak mudah menerima kekalahan dan menjadi lebih mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun yang lebih kecil.

Sejalan dengan temuan Setiawati & Gunado (2019) dampak lain bagi pelaku agresi verbal adalah memiliki kesulitan dalam mengendalikan emosinya. Dampak terhadap korban yaitu penurunan kepercayaan diri, kesedihan dan depresi pada kasus yang ekstrim, seringnya pemain *game online Mobile Legends* tidak menyadari dampak dari perilaku agresi secara verbal sampai perilaku tersebut berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Berdasarkan dampak-dampak tersebut, perilaku agresi verbal penting untuk diteliti sehingga para pemain dalam game *Mobile Legends* bisa menghindari dampak-dampak negatif dan menciptakan lingkungan yang kondusif antar pemain.

Penelitian Haslinda dkk (2020) mendapatkan hasil yaitu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresi verbal antara lain faktor gangguan berpikir atau intelegensi (IQ) faktor gangguan berfikir merupakan pemikiran dan kepercayaan yang tidak baik dan dapat menyebabkan berbahasa kasar, menghina, bertengkar, mengejek dan marah-maraha. Pemikiran tersebut dapat mendorong seseorang berbahasa kasar pada orang lain. Faktor yang kedua adalah faktor perasaan atau emosi (EQ), faktor perasaan atau emosi merupakan perasaan yang dapat menyebabkan seseorang berbahasa kasar dan marah-maraha, jika perasaan ini diikutkan maka tidak akan ada komunikasi yang baik dalam berinteraksi antara individu yang satu dengan yang lain.

Faktor-faktor di atas berkaitan erat dengan tingkat IQ dan EQ yang mempengaruhi seseorang berperilaku agresi verbal. Kecerdasan Spiritual (SQ) berfungsi untuk mengintegrasikan kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual dimana merupakan suatu potensi yang ada dalam diri manusia. Kecerdasan emosional membantu untuk memahami individu terkait apa yang dirasakan orang lain dan dapat mendorong individu untuk menuju ke arah perilaku yang lebih positif. Disaat seseorang hanya mengandalkan kecerdasan intelektualnya (*Intelligence Quotient/IQ*) saja maka ia akan memiliki sifat mudah besar kepala, sombong, dan susah dinasihati (Saputra dkk, 2021) SQ merupakan jenis kecerdasan yang paling penting, karena merupakan landasan untuk membangun kecerdasan intelektual (IQ) dan kecerdasan emosional (EQ). Sebab, hanya manusia yang memiliki jenis kecerdasan ini (Rahadrjo, 2010).

Kecerdasan spiritual (SQ) adalah pengetahuan untuk menghadapi dan mengatasi persoalan-persoalan tentang pentingnya hidup, nilai-nilai, dan kebenaran diri, khususnya pengetahuan untuk menempatkan cara berperilaku dan hidup kita dalam kaitannya dengan kepentingan yang lebih luas dan lebih boros, pengetahuan untuk memutuskan aktivitas atau gaya hidup lebih penting daripada yang lain (Sakti, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Insani (2022) didapatkan hasil bahwa semakin tinggi tingkat kecerdasan spiritual yang dimiliki oleh anggota maka semakin rendah tingkat agresivitas verbalnya, sebaliknya semakin rendah kecerdasan spiritual anggota maka akan semakin tinggi tingkat perilaku agresi verbal.

Penelitian yang dilakukan oleh Amaliah dkk (2020) menunjukkan hasil terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas kecerdasan emosional dengan variabel terikat perilaku agresif remaja, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas kecerdasan spiritual dengan perilaku agresif remaja tetapi menghasilkan arah negatif dari variabel kecerdasan spiritual terhadap variabel terikat perilaku agresif remaja dan ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual secara bersama-sama dengan variabel terikat perilaku agresif remaja.

Penelitian oleh Deliaty dkk (2023) didapatkan hasil bahwa adanya korelasi positif antara kecerdasan spiritual dengan perilaku verbal abuse. Semakin baik kecerdasan spiritual maka semakin mudah dan terarah mahasiswa dalam sikap dan berperilaku.

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan yaitu terdapat hubungan antara kecerdasan spiritual dengan perilaku agresi verbal oleh karena itu penulis tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang pengaruh kecerdasan spiritual terhadap perilaku agresi verbal *pemain game Mobile Legends*. Kebaruan peneliti ini yaitu meneliti pengaruh kecerdasan spiritual terhadap pemain *game online Mobile Legends*.

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena semakin berkembangnya *game online (game mobile)* di Indonesia, yang disertai dengan peningkatan perilaku agresi verbal yang tidak terkontrol. Perilaku agresi verbal memberikan berbagai macam dampak terhadap pelaku ataupun korban, serta seringkali para pemain tidak menyadari dampak dari perilaku agresif secara verbal sampai perilaku tersebut berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Dari pemaparan di atas

penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Perilaku Agresi Verbal Pemain *Game Online Mobile Legends*”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh kecerdasan spiritual terhadap perilaku agresi verbal pada pemain *game online Mobile Legends*?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecerdasan spiritual terhadap perilaku agresi verbal pemain *game online Mobile Legends*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharap mampu menyumbangkan dan menambahkan referensi pengetahuan terkait pengaruh kecerdasan spiritual dengan perilaku agresi verbal di dalam *game online Mobile Legends*. Serta manfaat bagi ilmu pengetahuan di bidang psikologi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi komunitas pemain *Mobile Legends* dan para pemain mengenai tingkat kecerdasan spiritual

yang tinggi sehingga dapat mempengaruhi perilaku agresi verbal saat bermain *game*.