

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet, telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu fenomena yang muncul sebagai hasil dari kemajuan ini adalah *mobile game online*. *Mobile game online* menjadi bagian integral dari budaya digital modern yang menarik jutaan pemain dari berbagai usia dan latar belakang (Adam & Rahman, 2023).

Peminat *online mobile game* umumnya mengalami kenaikan dari tahun ke tahun. Hal ini dapat dilihat dari statistik yang menunjukkan bahwa jumlah *gamer* di Asia dua kali lebih banyak dari wilayah lain dengan total 1,48 miliar (Howarth, 2024). Indonesia berada pada urutan kedua setelah Filipina sebagai pengguna *online mobile game* berbasis video dengan persentase 94,8% (Gilpress, 2024). Menurut Niko Partners, jumlah *gamer* di Indonesia pada tahun 2022 mencapai 180 juta dan akan naik seiring dengan semakin populernya *mobile game* di masyarakat (Amalia, 2023).

Di Indonesia, *online mobile game* banyak disukai berbagai kalangan usia, tak terkecuali remaja. Hal ini dibuktikan dengan penelitian Yee (Anggreyani et al., 2020) yang mana pengguna *game online* pada usia 12-22 tahun remaja laki-laki adalah 64,45% dan 47,85% remaja perempuan. Umumnya, remaja mengakses *online mobile game* sebagai suatu hiburan dan tempat pelarian agar tidak merasa cemas maupun stres (Surbakti et al., 2023). Namun, tidak jarang karena *game online*, remaja dapat berlaku agresif hingga terjadi beberapa peristiwa tragis.

Pada beberapa kasus, kekalahan dalam permainan juga dapat memicu agresivitas remaja. Agresivitas diartikan sebagai kecenderungan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti dan merendahkan orang lain (Mamik & Islamarida, 2022). Menurut penelitian yang dilakukan Toda & Oh (2016), agresivitas yang umumnya muncul sebagai akibat dari kekalahan saat bermain *game online* adalah mengumpat dan berkata kasar (verbal), serta memukul, mengganggu, dan menyerang orang lain (nonverbal).

Kasus mencakup peristiwa tragis di Hutan Wanayasa, Banjarnegara, dimana seorang bocah bernama Rian (9) tewas di tangan kakak sepupunya sendiri, Wahyudi (18). Motif pembunuhan tersebut terkait dengan keinginan sang pelaku untuk memburu gawai milik korban yang nantinya akan digunakan untuk bermain *game online* (Hartono, 2022). Kasus lainnya melibatkan MZA (16) di Serpong, Tangerang Selatan, yang menjadi korban perundungan dan kekerasan oleh sekelompok remaja. Motif pelaku dalam kasus ini terkait dengan kekalahan saat bermain *game online*, yang memicu reaksi emosional ekstrem dan tindakan kekerasan terhadap korban (Siregar & Maullana, 2022). Lebih tragis lagi, seorang remaja laki-laki berusia 14 tahun di Pakistan, Zain Ali, menembak mati ibu dan tiga saudara kandungnya setelah kecanduan bermain *game online*, khususnya PlayerUnknown's Battlegrounds atau PUBG (Mujahidin, 2022).

Dalam studi pendahuluan yang dilakukan pada 1 Maret 2018 terhadap 50 siswa di SMP Sawunggaling, siswa yang gemar bermain *game online* dengan rentang waktu 5-6 jam perhari, pada saat bermain *game online* cenderung memukul meja serta berkata kasar tanpa mempedulikan lingkungan sekitarnya (Lestari, 2018). Hal ini selaras dengan penelitian Anggreyani *et al.* (2020) yang menyatakan remaja laki-laki SMP dan SMA yang umumnya bermain 3-5 jam di

sebuah *game center* cenderung bersikap agresif seperti menghentakkan meja atau *keyboard* sembari sesekali berteriak kesal dan mengeluarkan kata-kata kasar apabila kalah dalam permainan *online*.

Dalam wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap AN (19 tahun), ia menghabiskan waktu 4-5 jam untuk bermain *game online* dan mengaku bahwa ketika bermain *game* ia tidak suka diganggu bahkan dapat berkata kasar kepada siapapun yang mengganggu dirinya yang sedang bermain game, terlebih lagi jika ia kalah dalam permainan tersebut ia dapat membanting barang dan marah-marah kepada orang yang berada di sekitarnya.

Penelitian yang dilakukan (Kibtyah et al., 2023) menemukan bahwa *game online* memiliki dampak psikologis pada remaja, seperti meningkatkan tekanan emosional, timbulnya gangguan kecemasan, dan depresi, serta perilaku anti sosial di kalangan pemain *game online*. Menurut Ariantoro (2016) *game online* yang dimainkan remaja dapat menurunkan prestasi belajar yang menyebabkan remaja malas dalam beraktivitas. Sementara itu, dalam artikel (Rokom, 2018) dampak dari penggunaan *game online* ini sangat besar, yang dimana saat seseorang sudah mengalami adiksi, mereka akan mengalami berbagai keluhan fisik seperti sering merasa lelah atau *fatigue syndrome*, otot menjadi kaku, bahkan *karpal turner syndrome*. Selain itu, para pemain yang cenderung memprioritaskan bermain *game online* akan mengalami penyakit seperti dehidrasi, kurus atau bahkan obesitas serta dapat menyebabkan perubahan struktur dan fungsi otak yang menyebabkan hilangnya kendali terhadap perilaku impulsif seperti tindakan agresif (Rokom, 2018).

Agresivitas ini umumnya dilatarbelakangi oleh beberapa faktor. Menurut (Kartono, 2015) faktor yang memengaruhi agresivitas ialah faktor internal yang meliputi frustrasi, gangguan berpikir, kemampuan intelegensi, dan gangguan emosional serta faktor eksternal mencakup keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekolah. Selain itu, ada faktor lain yang dapat mempengaruhi agresivitas menurut Handasah (2018) ialah kematangan emosi.

Kematangan emosi sangat penting bagi remaja, terutama bagi mereka yang sering bermain game online, karena masa remaja adalah periode transisi yang rentan terhadap gangguan emosional (Annisavitry & Budiani, 2017). Remaja sering melibatkan perasaan atau emosi mereka dalam mengatasi masalah dan cenderung mengekspresikannya (Handasah, 2018). Hal ini sesuai dengan pendapat World Health Organization (2018), yang menyatakan bahwa ketidakmampuan remaja dalam mengelola emosi secara efektif saat mengalami kekalahan dalam bermain game online dapat memicu tekanan sosial dan meningkatkan agresivitas. Selain itu, remaja yang kalah dalam game online juga lebih rentan terhadap agresivitas verbal (Jamal & Sugiarti, 2021).

Penelitian yang dilakukan (King & Delfabbro, 2018) menyatakan adanya dampak yang memengaruhi aspek psikologis, hubungan sosial, akademis, kesehatan, dan keuangan yang terjadi pada remaja sebagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online*. Selaras dengan penelitian tersebut, Saputri *et al.* (2019) juga mendapatkan hasil berupa perasaan kesal dan emosi, marah-maraha, membanting ponsel (*smartphone*), menghujat teman, berkata kata kasar, memukul meja, mencemooh teman yang berada di dekatnya sebagai dampak penggunaan *online mobile game*. Oleh karena itu, perlu adanya kajian lebih dalam mengenai kematangan emosi dan agresivitas remaja yang bermain *online mobile game*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat hubungan antara tingkat kematangan emosi dengan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain *online mobile game*?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diajukan, maka, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kematangan emosi dengan tingkat agresivitas remaja yang bermain *online mobile game*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis yang bisa didapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan mengenai hubungan antara kematangan emosi dan agresivitas pada remaja yang bermain *online mobile game*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi bidang keilmuan psikologi, terutama di bidang ilmu psikologi perkembangan dan psikologi sosial.

Manfaat praktis yang bisa didapatkan dari penelitian ini adalah agar dapat memberikan gagasan pada orang tua remaja pemain *mobile game online* untuk lebih mempertimbangkan pembatasan penggunaan *smartphone* anaknya, dikarenakan usia remaja belum matang secara emosi sehingga dapat mengurangi tingkat agresivitasnya.