

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online adalah sebuah permainan yang melibatkan tantangan-tantangan, dan tantangan ini dapat membuat pemainnya kecanduan untuk terus bermain. Kecanduan ini dapat berkembang menjadi kebiasaan yang sulit dihentikan, menyebabkan pemain lupa akan waktu dan lingkungannya (Tan & Chen, 2022). Kecanduan *game online* adalah gangguan kronis yang ditandai dengan perilaku kompulsif yang dilakukan berulang-ulang untuk mencapai kepuasan dalam aktivitas tertentu. Istilah kecanduan juga mencakup ketergantungan terhadap masalah sosial. Ketergantungan psikologis adalah kondisi di mana seseorang merasa terdorong untuk menggunakan sesuatu demi mendapatkan kesenangan. Kecanduan dapat diartikan sebagai ketergantungan terhadap suatu hal yang dilakukan secara terus-menerus, baik secara psikologis maupun fisik, seperti zat alami atau sintesis. Saat ini, kecanduan tidak hanya terbatas pada alkohol atau obat-obatan, tetapi juga mencakup penggunaan *game online* yang semakin marak seiring perkembangan zaman (Mohd Zaharim et al., 2024). Pengguna yang kecanduan *game online* dapat mengalami masalah kesehatan seperti mata yang perih, mudah kesal saat kalah dalam permainan, serta selalu memikirkan *game online*, yang berdampak pada aspek belajar dan interaksi sosial. Dalam hal agresi, kecanduan ini dapat memicu perilaku agresif fisik, seperti membalas pukulan dengan lebih keras, dan agresi verbal, seperti mengancam dengan kata-kata kasar.

Dalam penelitian Anggraini (2019), perilaku agresif pada mahasiswa ditemukan sebagai masalah umum yang sering terjadi, seperti yang juga disoroti oleh Rondo Wungow & Onibala (2019). Menurut data WHO (2016), diperkirakan setiap tahun terjadi sekitar 200.000 kasus perilaku agresif pada mahasiswa, menjadikannya penyebab

kematian keempat tertinggi pada kelompok usia tersebut. Berbagai faktor berkontribusi terhadap perilaku agresif ini, termasuk pengaruh media online, terutama game online yang populer di kalangan mahasiswa (Pitakasari, Kandar & Pambudi, 2019). Game online memungkinkan interaksi sosial antar pemain, yang dapat mencakup berbagi pengalaman atau berkomunikasi, namun juga membawa dampak negatif, seperti memicu perilaku agresif (Ferdiansyah *et al.*, 2024).

Faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku agresif pada mahasiswa juga melibatkan media sosial dan lingkungan sosial yang ada di sekitar mereka. Dalam hal ini, game online dapat memengaruhi emosi pemain, sehingga mahasiswa yang sering bermain game online cenderung lebih mudah marah, cepat emosi, dan sering melakukan tindakan saling mengejek atau membuli (Wahidah, 2019). Penelitian oleh Rondo, Wungow & Onibala (2019) menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat memicu perilaku agresif pada mahasiswa, yang tercermin dalam temuan p -value 0,035, yang lebih kecil dari α 0,05. Hal ini disebabkan oleh seringnya mahasiswa memainkan game dengan unsur kekerasan seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, dan FreeFire. Bentuk perilaku agresif yang muncul akibat kecanduan game online ini meliputi tindakan fisik seperti memukul teman saat kesal, berkelahi, atau menggunakan kata-kata kasar dalam percakapan, baik dalam bahasa daerah maupun bahasa sehari-hari. Dampak negatif ini semakin diperburuk oleh lingkungan sosial yang mendukung perilaku agresif, seperti grup teman yang sering memainkan game kekerasan bersama, yang turut memperburuk kecenderungan mahasiswa untuk bertindak agresif (Rondo, Wungow & Onibala, 2019). Menurut (Putra & Hartono, 2024) menyatakan bahwa sebagian besar *gameonline* yang mengandung unsur kekerasan dapat memicu perilaku agresif pada penggunanya, dan sifat agresif tersebut juga dapat terpengaruh oleh kebiasaan bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia, Chandra, dan Khairuddin (2022) menemukan adanya hubungan

positif antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif, di mana semakin tinggi tingkat kecanduan game, semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif, dan sebaliknya, semakin rendah kecanduannya, semakin rendah pula agresivitasnya. Penelitian lain oleh Andrew dkk. (2022) menunjukkan bahwa ada korelasi yang sangat kuat antara kecenderungan adiksi *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa selama masa pandemi. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Rondo, Wungouw, dan Onibala (2019) juga menemukan adanya hubungan positif antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada siswa di SMAN 2 Ratahan. Penelitian oleh Anggreyani dkk. (2020) berjudul "*Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresivitas Mahasiswa*" mengungkapkan hasil yang signifikan ($p\text{ value} = 0,042$), menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif pada mahasiswa (Isnaini et al., 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diangkat, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi kebiasaan atau kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa
2. Mengidentifikasi perilaku agresif pada mahasiswa

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan wawasan keilmuan dibidang psikologi perkembangan dan pendidikan serta hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi bagi para akademis psikologi untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang hubungan kecanduan *game online* dan perilaku agresif mahasiswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada pembaca agar dapat mengetahui adanya pengaruh dari *game online* terhadap perilaku agresif dari mahasiswa. Penulis juga berharap agar orang tua atau pendidik menaruh perhatian lebih kepada mahasiswa yang gemar bermain game supaya mereka tidak terlalu terjerumus ke dalam dampak negatif dari *game online* tersebut.

1.5 Keaslian Penelitian

No.	Judul	Desain Penelitian	Hasil	Perbedaan
1.	Hubungan antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game pada Mahasiswa	Kuantitatif dengan jenis korelasional	Kecanduan game online berhubungan positif signifikan ($r = 0.365$, $p < 0.05$, $R^2 = 0.133$). pembelian impulsif perangkat game, juga dari situasinya sebesar 13,3%.	Perbedaan pada penelitian ini dari variabel bebas yaitu pembelian impulsif pada game online, serta tempat penelitian dan game, juga dari situasi saat penelitian yaitu pasca COVID-19 di Yogaykarta.

2. Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among university students	Penelitian ini menggunakan survei terhadap 945 mahasiswa dengan kerangka orientasi dominasi sosial, disinhibisi daring, pelepasan moral, dan agresi dalam permainan, serta mengeksplorasi moderasi ciri-ciri gender.	Penelitian ini menemukan korelasi positif antara impulsivitas, agresi, dan <i>Internet Gaming Disorder</i> (IGD), dengan durasi bermain game sebagai faktor moderasi. Hasilnya menekankan pentingnya pengawasan dan intervensi untuk mencegah kecanduan game daring.	Studi ini menyoroti mekanisme pelepasan moral sebagai prediktor utama agresi dalam permainan, dengan ciri gender (feminitas, maskulinitas, androgini) sebagai moderator signifikan. Pendekatan berbasis pendidikan moral dan pengembangan ciri androgini disarankan untuk mencegah agresi daring.
3. The Relationship Between Behavioral Inhibition and Behavioral Activation Systems, Impulsiveness, and Internet Gaming Disorder Among Students of Different Ages	Sebanyak 1.525 siswa menyelesaikan IAT, Kuesioner Kecanduan Game Daring, skala BIS/BAS, dan Skala Impulsif Barratt-11 untuk mengukur kecanduan internet, kecanduan game daring, penghambatan/aktivasi perilaku, dan impulsivitas.	Studi ini menemukan prevalensi IGD sebesar 10,3% pada siswa berbagai usia. Skor BIS, BAS-F, dan BIS-11 menunjukkan perbedaan signifikan antara individu IGD dan non-IGD. Pada mahasiswa, IGD berkorelasi positif dengan BIS, sedangkan pada siswa SMA, IGD berkorelasi negatif dengan BAS-R. BIS dan BIS-11 menjelaskan 14,9% varians IGD di perguruan tinggi, sementara BAS-R dan BAS-F menjelaskan 16,7% varians IGD di SMA.	Perbedaan terdapat pada kuesioner dan variabel serta dari objek penelitian yang membandingkan antara perguruan tinggi dan perguruan menengah.