

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Kecanduan Game Online

2.1.1 Pengertian Game Online

Game Online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris “game” artinya “permainan” dan “online” artinya “di internet”. Ketika dua kata ini digabungkan, itu akan menjadi permainan yang menggunakan jaringan internet, memiliki makna baru tetapi masih dekat dengan arti dasar kedua kata tersebut (Darwis *et al.*, 2020). Kecanduan *Game Online* telah dikenal secara internasional, kecanduan bermain game rencananya akan diklasifikasikan sebagai salah satu gangguan kesehatan mental pada tahun 2018 (CNN, 2017). Menurut WHO (2018) *Internet Gaming Addiction* (IGA) masuk dalam Klasifikasi Penyakit Internasional ke-11 (ICD-11) sebagai gangguan kesehatan mental. *Game Online* akan menjadi bahaya apabila sudah termasuk ke tahap kecanduan. Permainan *Game Online* membuat para pemain menjadi kecanduan sehingga melakukan apa saja untuk dapat memainkannya (Hardoni *et al.*, 2019). Saat seseorang bermain game atau kecanduan terhadap game terjadi pelepasan zat yang menimbulkan perasaan senang dan nyaman.

2.1.2 Kriteria Game Online

Kriteria kecanduan *Game Online* menurut teori kecanduan Griffith (Mubarak & Psikologi, 2021) terdiri dari *Saliency*, *tolerance*, *mood modification*, *Relapse*, *Withdrawal*, *Conflict* dan penambahan satu kriteria yang sangat berhubungan dengan kecanduan *Game Online* yaitu *Sleep deprivation*.

1. Saliency

Saliency mengacu pada dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan perilaku seseorang, yang sering kali berupa penggunaan yang berlebihan. Kondisi ini dapat

dibagi menjadi dua kategori: kepentingan kognitif, di mana individu sering memikirkan aktivitas tersebut, dan kepentingan perilaku, di mana seseorang mengabaikan kebutuhan dasar seperti tidur, makanan, dan kebersihan diri (Yanti, 2019).

2. *Tolerance*

Tolerance adalah proses dimana aktivitas tersebut mengalami peningkatan dalam rentang waktu untuk memperoleh kepuasan

3. *Mood Modification*

Mood Modification adalah mengalihkan suatu masalah atau stress dengan cara bermain game

4. *Relapse*

Relapse adalah dimana kecenderungan untuk berulang kali kembali ke pola sebelumnya, yaitu bermain game, saat individu tersebut belum sembuh dari perilaku kecanduannya.

5. *Withdrawal*

Withdrawal adalah perasaan tidak nyaman yang muncul ketika aktivitas bermain game dikurangi atau dihentikan, yang dapat memengaruhi fisik (seperti pusing, insomnia) atau kondisi psikologis (misalnya, kecemasan, kemarahan, atau perubahan suasana hati). Secara umum, pemain merasakan perasaan menyenangkan saat online, tetapi perasaan tersebut berubah menjadi tidak nyaman saat offline, seperti kesepian, ketidakpuasan, kecemasan, atau frustrasi (Young, 2009).

6. *Conflict*

Conflict merujuk pada pertentangan yang muncul antara individu yang mengalami

kecanduan dan orang-orang di sekitarnya akibat perilaku berlebihan dari gamer. Konflik ini dapat berupa argumen, kelalaian, serta kebohongan dan penipuan.

7. *Problems*

Masalah ini merujuk pada dampak negatif yang ditimbulkan akibat permainan game yang berlebihan, terutama yang berkaitan dengan aspek-aspek kehidupan individu, seperti sekolah, pekerjaan, dan interaksi sosial. Selain itu, masalah internal juga dapat muncul, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol. Misalnya, seorang pemain mungkin mengalami kurang tidur karena bermain game secara berlebihan atau mengabaikan aktivitas penting lainnya, yang menunjukkan bahwa ia mungkin tidak dapat sepenuhnya berhenti dari permainan. *Saliency*, *conflict*, dan *euphoria* adalah komponen utama yang dapat digunakan untuk menentukan kecanduan seseorang. Di samping itu, terdapat komponen lain seperti *tolerance*, *withdrawal*, *relapse*, dan *reinstatement* yang umum ditemukan dalam gangguan ini. *Tolerance* muncul sebagai kebutuhan bagi individu yang kecanduan untuk meningkatkan frekuensi bermain game demi merasakan pengalaman yang sama seperti pada awal kecanduan. Sementara itu, efek tidak menyenangkan yang dialami ketika seseorang menghentikan aktivitas yang menyebabkan kecanduan dikenal sebagai *withdrawal*. *Relapse* dan *reinstatement* merujuk pada kembalinya kondisi ketergantungan setelah periode penahanan aktivitas (Cahya Kharisma *et al.*, 2020).

2.1.3 Tanda dan Gejala Kecanduan Game Online

Terdapat dua kategori tanda dan gejala kecanduan *game online*, yaitu fisik dan mental. Gejala fisik meliputi sindrom carpal tunnel, mata kering, migrain, nyeri punggung, nafsu makan yang menurun, kurangnya perhatian terhadap kebersihan, serta gangguan tidur. Sementara itu, gejala mental mencakup kesulitan untuk berhenti bermain game, merasakan tekanan batin jika tidak berada di depan komputer untuk

bermain, berbohong kepada orang tua atau guru mengenai aktivitasnya, dan menghindari pertemuan dengan teman-teman. Sekitar 33% mahasiswa bermain *game online* setiap hari, dan lebih memprihatinkan, sekitar 7% dari mereka menghabiskan waktu sekitar 30 jam dalam seminggu untuk bermain. Dampak jangka panjang dari kebiasaan bermain lebih dari 30 jam setiap minggu dapat sangat signifikan, terutama terkait dengan perkembangan pendidikan, kesejahteraan, dan interaksi sosial mahasiswa (Rahman et al., 2022).

Beberapa bukti terbaru menunjukkan adanya kecanduan terhadap *game online*. Pertama, banyak siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game, sering kali lebih dari tiga jam dalam sehari. Kedua, mereka bermain untuk kesenangan dan tidak merasa lelah, sehingga menjadi mudah tersinggung jika orang tua atau orang lain melarang mereka bermain. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan larangan dari orang tua atau pihak lain untuk mengurangi waktu bermain, dan mereka akan terus bermain hingga merasa bosan. Ketiga, mereka cenderung mengabaikan interaksi sosial dan meninggalkan kegiatan penting, seperti makan, minum, bersosialisasi, atau belajar. Keempat, meskipun mereka ingin mengurangi kecanduan, mereka merasa tidak mampu melakukannya. Ketergantungan pada game online sering disebut juga sebagai *Internet Addiction Disorder* (IAD). Stephen Juan, seorang antropolog dari College of Sydney, mengidentifikasi tanda-tanda umum dari kecanduan game sebagai berikut:

1. Terus-menerus perlu menginvestasikan lebih banyak waktu di internet, sehingga akan menghabiskan waktu efektif yang tersedia.
2. Jika tidak menggunakan internet, efek samping muncul seperti ketegangan, kecemasan, sifat pemarah, gemetar, gemetar, gerakan menulis tanpa sadar, hingga berkhayal atau bermimpi tentang internet.

3. Setiap kali dikaitkan dengan internet, indikasi penarikan diri akan hilang atau berkurang.
4. Mengakses internet membutuhkan waktu lebih lama dari yang diharapkan.
5. Sebagian besar aktivitas yang digunakan untuk kegiatan terkait internet termasuk *email, browsing, dan chatting*.
6. Mengurangi aktivitas yang signifikan, baik di tempat kerja, sosial atau olahraga, untuk menggunakan internet.
7. Sembunyikan penggunaan internet dari keluarga atau teman.
8. Internet digunakan untuk menghindari perasaan bersalah, tidak berdaya, gugup, atau sedih (Adiningtias, 2017).

2.1.4 Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* :

1. Perkembangan Teknologi

Pada zaman milineal, semua tindakan yang ingin dilakukan dapat didapatkan tanpa harus menguras waktu dan tenaga. Hal ini didukung dengan meningkatnya teknologi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu, hingga seluruh manusia di bumi dengan usia muda atau tua dapat merasakan keuntungannya. Contohnya, zaman dahulu para mahasiswa lebih sering berkumpul dan bermain bersama teman diluar rumah dengan alat- alat yang ada di sekitarnya seperti petak umpat. Jika dibandingkan dengan jaman sekarang mahasiswa lebih suka menghabiskan waktu luang bersama *Smartphone* di dalam ruangan berjam-jam tanpa mengenal waktu dan keadaan di luar lingkungannya. Tindakan inilah yang menjadi faktor utama dari kecanduan online (Program Sarjana S- & Sosiologi Oleh, 2023).

2. Faktor Keluarga

Peran keluarga merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong mahasiswa mengalami kecanduan game online, karena terkadang orang tua dan anggota keluarga lainnya tidak menyadari bahwa tindakan mereka dapat membentuk perilaku kecanduan. Misalnya, ketika seorang mahasiswa mengeluh tentang teman sebaya yang memiliki smartphone, orang tua dengan mudahnya memberikan smartphone yang lebih canggih. Tanpa disadari, tindakan ini memfasilitasi mahasiswa untuk mencari hiburan demi kesenangannya sendiri.

3. Teman Sebaya

Teman sebaya berperan penting dalam kehidupan mahasiswa, baik di sekolah maupun di rumah dan mereka akan saling mengenalkan berbagai hal yang dimiliki. Menurut penelitian Eskasasnanda (2017), mahasiswa di Malang mengenal *game online* melalui teman-teman mereka dan meminta untuk bermain bersama. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya sangat kuat dalam membentuk perilaku individu.

4. Fungsi Game

Game Online dirancang untuk memberikan hiburan kepada pemainnya. Para pengembang game menciptakan alur cerita yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga pemain tidak cepat frustrasi dan dapat menikmati permainan sebagai sarana untuk bersenang-senang dan melarikan diri dari tekanan hidup. Pada awalnya, mahasiswa bermain *game online* untuk menghilangkan stres akibat belajar di sekolah, tetapi seiring berjalannya waktu, mereka menjadi kecanduan dan merasa sulit untuk berhenti bermain game.

2.1.5 Dampak Kecanduan Game Online

Perkembangan Teknologi pada umumnya dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan (Citra Dewi & Wina Lova Riza, 2024), dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Adapun dampak negatifnya akan diuraikan sebagai berikut :

1. Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu pemainnya untuk meningkatkan pemikiran dan perilaku agresif, dan penurunan sikap pro sosial
2. Terlalu banyak bermain game membuat pemainnya terisolasi dari kehidupan sosial di dunia nyata
3. Beberapa game mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral, dimana ketika pemain diberikan penghargaan atau hadiah saat melakukan sebuah tindakan yang jahat dan tidak baik
4. Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi
5. Prestasi akademik yang menurun
6. Game juga dapat memiliki dampak yang tidak baik bagi kesehatan seperti gangguan penglihatan, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka.

Menurut (Syafira Dwi Andini & Untung Subroto, 2024) beberapa dampak negatif *game online* yang jika dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya sebagai berikut:

1. Dari segi jasmani

Kecanduan *game online* mengakibatkan penurunan kesehatan. Mahasiswa sering kali bermain

game online cenderung memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik. Selain itu, paparan riasasi dari layar monitor dapat merusak mata, kebiasaan terlambat makan dapat memicu penyakit maag, dan sering tidur larut malam dapat mengganggu kesehatan

2. Dari segi Psikologi

Game online dapat mengganggu perkembangan mental mahasiswa. Banyak adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan juga kekerasan seperti, perkelahian, pembunuhan, pengerusakan, dan sebagainya.

3. Dari segi waktu

Permainan ini menarik perhatian para mahasiswa untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga.

4. Dari segi keuangan

Game-game ini juga mendidik mahasiswa untuk hidup boros. Bermain *game online* sering membutuhkan biaya, mereka harus membeli paket internet supaya tetap bisa bermain *game online*. Ketika seseorang sudah terjebak dalam kecanduan game tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya hanya untuk membeli peralatan game. Berdasarkan pendapat para ahli diatas *game online* memiliki dampak baik dampak positif maupun negatif. Jika penggunaan *game online* dapat dikontrol oleh mahasiswa maka dampak negatif akan dapat diminimalisir, namun pada kenyataannya *game online* dapat menyebabkan kecanduan pada mahasiswa sehingga membuat mereka lebih rentan kepada dampak negatifnya.

2.1.6 Skala Pengukuran Kecanduan Game Online

Skala kecanduan *game online* terdiri dari 21 item pertanyaan dari tujuh kriteria berikut: *salience, tolerance, mood, modification, relapse, withdrawl, conflict, dan problems*. Untuk alat ukur kecanduan *game online* peneliti meminta bantuan kepada para ahli, dosen, dan mahasiswa kuesioner ini terdiri dari 21 pertanyaan, setiap satunya harus dijawab dengan menggunakan *likert scale*.

2.1.7 Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bertindak agresif yaitu faktor sosial yang disebabkan oleh rasa frustrasi, provokasi langsung, agresi yang dipindahkan, pemaparan terhadap kekerasan di media, keterangsangan seksual, faktor-faktor pribadi yang meliputi pola perilaku tipe a dan tipe b, bias *atributional hostile*, narsisme dan ancaman ego, dan perbedaan *gender*, serta faktor-faktor situasional yang dipengaruhi suhu udara tinggi dan alkohol. Disalah satu faktor yaitu faktor sosial yang membahas tentang pemaparan kekerasan pada media menunjukkan bahwa media seperti *game online* dapat menjadi penyebab mahasiswa berperilaku agresif.

Peneliti mengambil beberapa penelitian yang relevan yang dapat digunakan sebagai sumber atau rujukan dalam melakukan penelitian ini. Penelitian pertama oleh Rondo, Amelia, dkk. (2019) berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMAN 2 Ratahan” yang mengemukakan perilaku agresif pada mahasiswa dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan game. Game adalah media yang sangat potensial, tidak saja untuk memberikan hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan, ini dikarenakan otak mahasiswa mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan video game yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain video game mulai dari

tindakan- tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, di sengaja ataupun tidak. Meningkatnya game adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya mahasiswa. (Deny et al., 2024). Hasil analisisnya mengemukakan bahwa terdapat hubungan sebab akibat dimana kecanduan *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif pada Siswa di SMAN 2 Ratahan dikarenakan para siswa sering melakukan aktivitas bermain *game online* dengan konten kekerasan seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legends*. Perilaku Agresif yang terjadi antara lain seperti kekerasan fisik yakni sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul sesuai dengan hasil yang ditemui dari kuesioner, selain agresif fisik siswa juga menunjukkan agresif verbal seperti mengeluarkan kata-kata kotor berupa makian dalam Bahasa daerah.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Widodo dan kawan-kawan (2022) berjudul “Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di SMK Bhakti Praja Slawi,” para peneliti menemukan bahwa perilaku agresif pada mahasiswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap perilaku agresif adalah media online, terutama *game online* yang saat ini populer di kalangan mahasiswa (Pitakasari, Kandar & Pambudi, 2019). Bermain *game online* dapat menciptakan interaksi sosial antar pemain (Rondo, 2019), di mana pemain dapat berbagi pengalaman, berkomunikasi, dan berinteraksi selama permainan berlangsung. Namun, permainan ini juga dapat memberikan dampak negatif yang berpotensi menimbulkan perilaku agresif (Amalia et al., 2023). Mahasiswa yang sering terlibat dalam permainan *game online* cenderung lebih mudah terpancing emosinya, yang dapat menyebabkan kemarahan dan tindakan saling mengintimidasi (Wahidah, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa terlibat dalam permainan *game*

online pada tingkat sedang (64,6%), dan mayoritas mahasiswa menunjukkan perilaku agresif dalam kategori sedang (43,9%). Nilai koefisien korelasi antara kedua variabel menunjukkan angka positif sebesar 0,444, yang menunjukkan adanya hubungan positif antara keduanya. Ini berarti semakin sering mahasiswa bermain *game online*, semakin tinggi pula perilaku agresif yang ditunjukkan, dan sebaliknya.

2.2 Perilaku Agresif

2.2.1 Definisi Perilaku Agresif

Berkowitz (dalam Prasayu & Ratnasari, 2021) menyatakan bahwa agresivitas adalah perilaku atau tindakan yang dilakukan secara sengaja untuk merusak atau melukai orang lain, baik secara fisik maupun psikologis. (Zheng et al., 2021) menjelaskan bahwa agresi adalah tindakan yang bertujuan untuk melukai seseorang, dilakukan dengan sengaja oleh individu, kelompok, atau institusi. Bandura (Zhang & Gao, 2022) berpendapat bahwa perilaku individu bukanlah sekadar respons otomatis terhadap stimulus, melainkan merupakan hasil dari interaksi antara lingkungan dan skema kognitif individu tersebut. Perilaku agresif tidak hanya terbatas pada kekerasan fisik, tetapi juga dapat berupa agresi verbal, seperti ejekan yang dirasakan menyakitkan oleh korban, yang kemudian dapat berlanjut menjadi agresi fisik, seperti pemukulan, penusukan, penganiayaan, dan bentuk-bentuk kekerasan lainnya yang dapat berujung pada tindakan kriminal (Wilcox et al., 2022).

Dalam pengertian perilaku yang bertujuan menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun medis, tetapi dilakukan tanpa disengaja, tidak dapat dikategorikan sebagai perilaku agresif. Namun, jika ada niat untuk melukai orang lain, meskipun tindakan tersebut tidak berhasil, maka tetap dianggap sebagai perilaku agresif. Dengan demikian, perilaku agresif dapat diartikan sebagai tindakan yang secara sengaja ditujukan untuk melukai orang lain, baik secara fisik maupun verbal, merusak harta benda, atau

setidaknya berusaha mencederai orang lain.

2.2.2 Ciri-ciri Perilaku Agresif

(Zhang *et al.*, 2021) menjelaskan bahwa perilaku agresif dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu fisik dan verbal. Perilaku agresif fisik melibatkan tindakan kekerasan yang dilakukan secara langsung terhadap orang lain, seperti menampar, memukul, atau melempar benda. Sementara itu, perilaku agresif verbal ditunjukkan melalui kata-kata yang menyerang atau menyakiti orang lain, seperti ejekan, hinaan, atau caci maki.

Adapun ciri-ciri perilaku agresif menurut (Zhang *et al.*, 2021) sebagai berikut:

1. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya
Perilaku agresif menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dialami oleh dirinya sendiri ataupun oleh orang lain. Rasa sakit ini bisa bersifat fisik, seperti akibat pukulan atau lemparan benda keras, maupun psikologis, seperti ancaman, penghinaan, atau teror. Sasaran dari perilaku agresif sering kali bukanlah objek pertama yang memicu dorongan untuk bertindak agresif, tetapi dapat ditujukan pada objek lain, baik makhluk hidup maupun mati.
2. Perilaku agresif menyebabkan rasa tidak diinginkan pada orang yang menjadi korbannya, karena menimbulkan sakit baik secara fisik maupun emosional. Dengan kata lain, korban tidak mengharapkan adanya perilaku tersebut.
3. Perilaku agresif umumnya dianggap melanggar normal sosial, karena menyebabkan kerugian dan menyakiti orang lain. Tindakan ini sering kali tidak sejalan dengan norma yang berlaku di masyarakat, sehingga tidak dapat diterima di masyarakat.

(Lemercier-Dugarin *et al.*, 2021) menyebutkan empat bentuk perilaku agresif, yaitu:

1. Menyerang secara fisik, yang termasuk di dalamnya adalah memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, dan merampas.
2. Menyerang suatu objek, yang berarti melakukan serangan terhadap benda mati atau hewan
3. Secara verbal atau simbolis, yang meliputi ancaman verbal, mencemarkan nama baik orang lain, sikap mengancam dan sikap menuntut.
4. Melanggar hak milik atau menyerang wilayah milik orang lain

2.2.3 Aspek-aspek Perilaku Agresif

Menurut Buss dan Perry (Tan & Chang, 2024), terdapat empat aspek perilaku agresif yang didasari dari tiga dimensi dasar yaitu motorik, afektif, dan kognitif. Empat aspek perilaku agresif menurut Buss dan Perry yaitu sebagai berikut:

1. *Physical aggression*

Physical aggression yaitu tindakan agresif yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respons motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan tindakan fisik lainnya

2. *Anger*

Anger merupakan emosi negatif yang muncul ketika harapan tidak terpenuhi, dan ekspresinya dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Bentuk- bentuk kemarahan mencakup rasa marah, kesal, jengkel, serta kemampuan untuk mengendalikan emosi tersebut, termasuk kecenderungan untuk mudah tersinggung dan kesulitan mengontrol amarah

3. *Hostility*

Hostility yaitu tindakan yang mengekspresikan kebencian, sikap bermusuhan permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. Permusuhan merupakan bentuk perilaku agresif yang bersifat tersembunyi (*covert*) dan mencerminkan aspek kognitif seperti kebencian, rasa cemburu dan iri hati.

Aspek-aspek perilaku agresif menurut pendapat Berkowitz (Aprillia *et al.*, 2023), yang meliputi:

1. Pertahanan diri (*self-defence*) adalah upaya seseorang dengan menunjukkan sikap pemberontakan.
2. Perlawanan disiplin (*self-hostility*) adalah tindakan seseorang dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang disukai, namun menyimpang dari aturan yang berlaku
3. *Egosentrisme* (*egocentrism*) merupakan sikap yang mengutamakan kepentingan pribadi tanpa memedulikan orang lain di sekitarnya, serta menunjukkan sikap dominan atau berkuasa
4. *Superioritas* (*superiority*) adalah menonjolkan diri sendiri, menolak dianggap lebih rendah dari orang lain dan merasa dirinya benar.

2.2.4 Faktor-faktor Perilaku Agresif

1. Faktor Internal

a. *Heredity*

Dari sudut pandang genetika perilaku, kecenderungan untuk bersikap agresif merupakan sifat bawaan yang diwariskan dari orang tua kepada anaknya (*hereditas*). Individu yang memiliki hubungan genetik cenderung menunjukkan kesamaan dalam

perilaku agresif dibandingkan dengan mereka yang tidak memiliki hubungan genetik (Firmansyah & Dede, 2022).

b. Frustrasi

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan signifikan antara faktor internal, yaitu frustrasi, dengan perilaku agresif, dengan nilai probabilitas sebesar 0,464 ($p < 0,05$). Artinya, semakin tinggi tingkat frustrasi pada seorang mahasiswa, semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresif yang ditampilkan (Firmansyah & Dede, 2022)

c. Faktor Psikologi

Faktor psikologis meliputi perilaku naluriah dan perilaku yang diperoleh melalui pembelajaran. Menurut Freud, perilaku naluriah dibedakan menjadi dua jenis, yaitu eros dan thanatos. Perilaku agresif termasuk dalam kategori thanatos, yang merupakan energi yang diarahkan untuk perusakan atau pengakhiran kehidupan. Sementara itu, menurut Bandura, perilaku agresif juga merupakan hasil pembelajaran yang diperoleh individu melalui pengalaman di masa lalu (Firmansyah & Dede, 2022).

2. Faktor Eksternal

a. Peran keluarga

Perceraian antara orang tua berdampak negatif pada anak, terutama dalam hal perilaku. Mahasiswa yang berasal dari keluarga bercerai cenderung mengalami masalah perilaku, khususnya perilaku agresif. Mereka yang berasal dari keluarga bercerai menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa dari keluarga utuh. Selain masalah yang muncul akibat perceraian, pola asuh otoriter juga berkontribusi terhadap pembentukan perilaku agresif. (Lemercier-Dugarin et al., 2021), terdapat hubungan antara pola asuh otoriter dan perilaku agresif pada mahasiswa.

Penegakan disiplin yang ketat dapat menghambat inisiatif anak dan menyebabkan rendahnya keterampilan komunikasi. Ketika orang tua sering menerapkan hukuman fisik akibat kegagalan anak memenuhi harapan yang ditetapkan, anak akan merasa marah dan frustrasi. Namun, mereka sering kali tidak berani menyampaikan kemarahan itu kepada orang tua dan malah melampiaskannya kepada orang lain melalui perilaku agresif.

b. Pengaruh Lingkungan

Faktor lingkungan mencakup faktor-faktor seperti polusi udara, kebisingan, dan kepadatan populasi yang berlebihan yang dapat memicu munculnya perilaku agresif

c. Pengaruh Teman Sebaya

Faktor sosial meliputi provokasi langsung dan pengaruh dari tontonan. Perilaku agresif bisa muncul sebagai salah satu akibat dari frustrasi yang dialami individu, tetapi tidak semua frustrasi berujung pada perilaku agresif; beberapa bisa mengarah ke depresi atau penarikan diri. Pencederaan fisik maupun verbal yang dilakukan oleh orang lain sebagai bentuk provokasi langsung dapat memicu agresivitas. Selain itu, pengaruh tontonan kekerasan di televisi bersifat kumulatif, di mana semakin lama seseorang terpapar tontonan kekerasan, semakin tinggi kemungkinan perilaku agresif yang ditunjukkan.

d. Pengaruh media *Online*

Menurut Dr. Catharina M.S, aktivitas yang dilakukan oleh orang dewasa serta mahasiswa atau anak-anak, seperti menonton televisi, bermain game, dan menggunakan media sosial tanpa batas (*screen time*), dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan mahasiswa dan anak-anak (Zheng et al., 2021). Salah satu faktor yang memengaruhi agresivitas mahasiswa adalah permainan video game atau tayangan televisi yang menampilkan kekerasan. Mahasiswa, baik laki-laki maupun perempuan, yang bermain

video game kekerasan selama bertahun-tahun cenderung menunjukkan perilaku yang lebih agresif terhadap orang lain. Hal ini dapat dilihat dari reaksi mereka di sekolah, di mana mereka lebih cenderung merespons secara agresif terhadap provokasi yang tidak disengaja, seperti ketika seseorang secara tidak sengaja menabrak mereka.

