

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game merupakan hiburan yang digemari oleh anak-anak hingga dewasa. *Video game* adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi manusia dan kemudian dimunculkan kedalam monitor TV atau komputer. Pada zaman sekarang ini *video game* dapat diakses dan dinikmati pada perangkat elektronik, seperti *smartphone*, *laptop*, komputer, maupun konsol *video game*. *Video Game* sekarang juga dilengkapi dengan *future online* dan *chat* untuk memudahkan pemain bertemu pemain lain dan mengobrol dengan sesama pemain bahkan permainan elektronik tersebut menjadi salah satu ajang olahraga di Amerika Serikat, terutama permainan yang memiliki tema kekerasan yang sering dijadikan perlombaan *video game*.

Pada penelitian Ferguson (2007) terdapat dampak positif dan negatif dari *video game*. Dampak positif dari *video game* yaitu dapat meningkatkan kemampuan kognisi Visual-spasial, dimana *video game* dapat melatih kemampuan mata kita. Sedangkan dampak dari negatifnya yaitu perilaku kekerasan yang dapat muncul akibat melihat atau memainkan permainan atau *video game* dengan tema kekerasan khususnya pada anak-anak dan remaja. *Counter-Strike* dan *Dota 2* merupakan *video game* yang bertema kekerasan. Dimana *Counter-Strike* merupakan permainan saling menembak dimana pemain harus menembak pemain lain atau menjinakan bom yang dipasang oleh pemain lain untuk memenangkan permainan. Sedangkan *Dota 2* pemain harus membunuh pemain lain agar pasukan yang dibawa dapat menembus pertahanan musuh dan menghancurkan monumen lawan.

Menurut *steamspy.com* yang diakses pada tanggal 31 Oktober 2016 dimana situs tersebut menyediakan data statistik permainan, *video games* yang paling banyak dimainkan adalah *video game Dota 2* dan *Counter-Strike*. Dari data diatas menunjukkan pada peringkat pertama ada sekitar 10.533.214 pemain yang sedang memainkan permainan *Dota 2* dan sebanyak 87.242.958 orang yang telah memiliki atau menyimpan permainan tersebut kedalam komputer. Sedangkan pada

peringkat kedua terdapat *video game Counter-Strike* dengan jumlah pemain yang sedang bermain sebesar 8.024.213 dan 24.880.888 kepemilikan.

Tabel 1.1 Daftar Peringkat Video Games

No	Game	Release Date	Owners	Players	Playtime
1	Dota 2	Jul 9, 2013	87.242.958	10.533.214	20:42
2	Counter-Strike: Global Offensive	Aug 21, 2012	24.880.888	8.024.213	14.02
3	Team Fortress 2	Oct 10, 2007	37.190.805	1.737.490	10:00
4	Sid Meier's Civilization® VI	Oct 20, 2016	966.332	935.599	19:56

Tidak hanya di dunia, di Indonesia kedua *game* tersebut populer dimainkan oleh para pemain *video game*. *Video game* tersebut dapat dikategorikan sebagai *violent video game* yang berarti *video game* yang berisi konten kekerasan. Menurut Greitemeyer (2013) *Violent video game* memiliki tujuan untuk mencelakai atau melukai karakter lain dalam *video game* sehingga meningkatkan pemikiran yang agresif, sikap permusuhan, perilaku agresif, kurangnya perilaku bekerja sama, dan kurangnya perilaku menolong. Anderson & Bushman (2001) juga berpendapat karakter utama pada *violent video game* cenderung berperilaku lebih agresif, dan mempunyai perasaan lebih mudah marah. Berdasarkan dua pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa memainkan *violent video game* dapat menimbulkan ekspetasi permusuhan terhadap orang lain.

Peneliti juga melakukan observasi pada suatu komunitas Pemain *Video Game* pada tanggal 30 Oktober 2016 di beberapa Warnet. Peneliti mengobservasi 18 subjek dengan rentang usia 20 hingga 24 tahun. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa pemain yang tengah bermain *video game Counter-Strike* dan *DOTA 2* memunculkan perilaku agresivitas para pemain,

seperti memukul meja, membanting mouse atau keyboard, berkata kasar bahkan mereka menggunakan *fiutre chat* untuk menghina pemain lain.

Fenomena tentang perilaku agresif akibat bermain *violent video game* DOTA 2 terlihat pada seorang remaja usia 17 tahun di Filipina yang memukul neneknya sendiri sampai meninggal. Peristiwa tersebut terjadi karena adanya larangan untuk bermain *video game* dari nenek tersebut (Reinir Padua, 2014) Dalam dunia psikologi perilaku memukul tersebut disebut sebagai agresi fisik, sedangkan pada perilaku berkata kasar atau memaki disebut sebagai agresi verbal (Buss & Parry, 1992). Agresi verbal yang dimaksud adalah yang melibatkan perkataan yang menyakitkan secara verbal seperti hinaan, atau kata-kata kasar akibat dari konten yang ada di dalam permainan (Anderson, Gentile, & Buckley, 2007). Menurut Anderson (dalam Anderson, Gentile, & Buckley, 2007) agresi secara fisik atau kekerasan adalah jenis agresi yang paling banyak terjadi ketika melihat dampak dari *games*, seperti tindak pemukulan, penjegalan, atau penembakan.

Perilaku agresif sangat erat kaitannya dengan bagaimana seorang individu dapat meregulasi emosinya. Hasil penelitian sebelumnya regulasi emosi dapat menurunkan perilaku agresi pada anak (Syahadat, 2013). Pikiran dan perilaku individu sangat dipengaruhi oleh emosi individu tersebut. Ketika individu sedang mengalami emosi yang negatif maka individu tersebut tidak dapat berfikir dengan jernih sehingga melakukan tindakan diluar kesadaran (Gross & Jhon 2003). Dalam regulasi emosi pada individu terdapat proses mengatur atau mengontrol respon emosi yang mencakup pikiran alam bawah sadar dan sadar pada situasi tertentu (Gross, 1999). Pendapat tersebut juga sesuai dengan pandangan dari Thompson (1994) yang mendefinisikan regulasi emosi sebagai proses intrinsik dan ekstrinsik melalui observasi, evaluasi dan modifikasi, reaksi-reaksi emosi sesuai dengan tujuan dari individu. Gross (2002) menjelaskan bahwa terdapat 2 jenis regulasi emosi antara lain *reappraisal* dan *suppression*. *Reappraisal* merupakan respon untuk memilih makna dalam suatu situasi, sedangkan *suppression* yaitu menekan emosi agar tidak muncul (Gross, 2002; Gross & Levenson, 1993).

Menurut (Susanti 2011) dalam pandangan agama Islam, jika agresivitas diartikan sebagai perilaku yang berniat menyakiti orang lain baik langsung

ataupun tidak langsung maka sudah jelas agresivitas dilarang. Memukul sebenarnya diperbolehkan jika dengan niat yang baik dan alasan yang mendidik. Islam sangat menekankan manusia untuk memperlakukan diri dan sesama manusia dengan baik.

Umumnya bermain *video game* merupakan hal yang menyenangkan, namun apabila bermain *video game* dapat menimbulkan pengaruh negatif khususnya perilaku agresif, maka diperlukannya penangan agar perilaku agresif dapat diredam. Hal tersebut menjadikan peneliti sebagai landasan untuk melakukan penelitian serta menyimpulkan bahwa regulasi emosi memiliki keterkaitan dengan agresivitas, sehingga peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan antara regulasi emosi terhadap agresivitas pada pemain *violent video game*.

1.2 Pertanyaan Penelitian

1. Apakah terdapat hubungan regulasi emosi dengan agresivitas pada pemain *violent video game*?
2. Apakah terdapat hubungan regulasi emosi dengan agresivitas pada pemain *violent video games* dalam perspektif Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk melihat hubungan regulasi emosi dengan agresivitas pemain *violent video game*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Peneliti mengharapkan, pada penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan bagi perkembangan ilmu psikologi. Khususnya psikologi sosial tentang perilaku agresi dan regulasi emosi pada pemain *video game*.

2. Peneliti berharap, penelitian ini memperkaya teori-teori tentang regulasi emosi dan perilaku agresif pada penelitian sebelumnya .

1.4.2 Manfaat Praktisi

1. Bagi orangtua dapat membantu mengontrol kegiatan bermain *video game* pada anak serta memilih game yang sesuai untuk anak mereka.
2. Bagi praktisi psikologi dapat menjadikan regulasi emosi sebagai cara menurunkan perilaku agresivitas.

1.5 Kerangka Berpikir

