

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Marah merupakan ekspresi dasar yang dialami oleh pemain *game* terutama untuk *game* yang memiliki unsur kompetitif atau tingkat kesulitan yang tinggi. Ketika gagal dalam menyelesaikan misi atau kalah maka rasa frustrasi tidak bisa dihindari dan berujung pada kemarahan. Hasil riset terbaru menunjukkan bahwa lebih dari setengah pemain *game* mengalami kemarahan yang tidak terkontrol. Efek dari kemarahan tersebut adalah perilaku agresif, dengan 18,4% responden ketika marah akan merusak sesuatu dan 25,5% responden menyatakan bahwa akan meluapkan kemarahan kepada orang yang dicintai (Galih, 2022).

Dikutip dari laman Selular.id (2019) menunjukkan bahwa Indonesia memiliki lebih dari 52 juta pemain *game online* dan menduduki peringkat ke-17 di dunia sebagai negara dengan pemain *game online* terbanyak di dunia. Pengguna *game online* di Indonesia telah mengalami peningkatan selama pandemi, yaitu sebanyak 75%. Pada tahun 2020, jumlah pemain *game* di Indonesia sebanyak 54.7 juta dan telah menjadi negara dengan pengunduhan *game online* terbanyak di Asia Tenggara. Di Indonesia, Depok, dua orang remaja SMP berusia 14 tahun telah membunuh temannya sendiri akibat saling ejek ketika bermain *game online* di sebuah warnet (Amanda, 2016).

Bandung menjadi salah satu daerah paling banyak *gamers* dengan presentasi 57% pengguna *game online* (Hatta & Fitri, 2022). Tercatat sejak tahun 2016 hingga 2019 ada 209 pasien yang sebagian besar anak-anak dan remaja rentang usia dari 5 sampai 15 tahun telah didiagnosis mengalami kecanduan *game online* di Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat (Kamaludin, 2019). Perilaku melukai orang lain juga terjadi pada remaja berusia 13 tahun di Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Ia menjadi korban kekerasan oleh

Salsabila Thohiroh, 2023

PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

temannya yang berusia 11 tahun disebabkan oleh tidak terima akan kekalahan saat bermain *game online*. Ia dihajar di lapangan bola dan menyebabkan patah tulang (Jalaludin, 2021).

Perilaku agresif ini dapat muncul karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif (Ramadhani, 2013). Agresif merupakan perilaku destruktif yang sering muncul pada masa remaja (Agung dkk., 2012). Banyak *game* populer di kalangan anak muda diseluruh dunia yang mengandung unsur kekerasan, tindakan simulasi penghancuran ataupun pembunuhan (Makashvili dkk., 2014). Para peneliti sejak lama sudah memverifikasi bahwa secara keseluruhan bermain *game* memiliki hubungan positif dengan perilaku agresif (Sun & Sun, 2021).

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada remaja di Kota Bandung pada April 2023 mengenai perilaku agresif melalui wawancara sebanyak 3 orang menunjukkan bahwa ketika kalah atau merasa terganggu saat bermain *game online* maka ia akan mengumpat dan merusak barang sekitar. Hal ini menunjukkan perilaku agresif secara verbal maupun fisik. Selain itu, ia mengakui mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi ketika sedang marah dan merasa kurang puas dengan kondisi tubuh dikarenakan semenjak pandemi berat tubuhnya bertambah dan pernah dikatakan mengenai kondisi tubuhnya oleh temannya. Faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah kurangnya perhatian dari orang tua, masih dalam tahapan perkembangan, sakit hati, emosi, keluarga yang tidak harmonis, dan konflik internal keluarga (Firdaus, dkk.,). Faktor internal maupun eksternal dapat berdampak pada perilaku agresif. Faktor eksternal adalah berasal dari lingkungan sekitar, sedangkan yang berasal dari diri seseorang itu sendiri disebut sebagai faktor internal (Byrne & Baron, 2005). Selain itu faktor psikologis juga dapat mempengaruhi seseorang dalam berperilaku agresif seperti *self concept* dan *locus of control*.

Locus of control mengacu pada pemahaman atau persepsi individu tentang asal mula kejadian yang terjadi (Rotter, 1966). *Locus of control*

Salsabila Thohiroh, 2023

PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibedakan menjadi dua yaitu *locus of control* internal dan eksternal. Seseorang yang memiliki *locus of control* internal akan menganggap bahwa suatu kejadian yang terjadi pada dirinya disebabkan oleh faktor internal dalam diri. Berbeda dengan seseorang yang percaya bahwa sebuah kejadian yang menimpanya disebabkan oleh takdir atau dipengaruhi oleh orang lain akan memiliki *locus of control* eksternal. (Imamy, 2022). Faktor kepribadian yang mempunyai pengaruh pada tindakan agresif salah satunya adalah *locus of control* internal, ia mempunyai peran dalam menentukan dan mempengaruhi pusat kendali pada diri seseorang (Wulandari, 2018; Muslimah dkk., 2012). Remaja yang dapat mengendalikan tindakan agresif memiliki *locus of control* internal. Semakin tinggi *locus of control* yang dimiliki akan menyebabkan semakin rendahnya tindakan agresif yang muncul, begitu pula sebaliknya tindakan agresif akan semakin tinggi jika *locus of control* internal yang dimiliki oleh seseorang rendah (Wulandari, 2018). Remaja dengan *locus of control* internal akan mampu bertanggungjawab pada diri, percaya bahwa ia memiliki kontrol terhadap dirinya, memiliki kepercayaan diri yang tinggi dan lebih berani dalam mengambil tindakan untuk menjauhi perilaku agresif dibandingkan dengan remaja yang memiliki *locus of control* eksternal (Muslimah dkk., 2012; Boddu dkk., 2021).

Locus of control internal sangat berpengaruh terhadap remaja karena ia mempunyai peranan penting dalam mengontrol diri, jika seseorang mempunyai kontrol diri yang baik maka ia dapat mengatur perilakunya kearah positif, misalnya sebelum mengambil keputusan ia dapat mencari informasi terlebih dahulu. Hal ini dapat membuat ia terhindar dari keputusan yang dapat menyebabkan kerugian pada dirinya sendiri dan dapat terhindar dari tindakan kekerasan kepada orang lain. Sebaliknya seseorang yang cenderung bersikap agresif, mudah marah, tersinggung, dan perilaku *bullying* maka ia mempunyai kontrol diri yang tidak baik (Atmojo dkk., 2019).

Salsabila Thohiroh, 2023

PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Begitu pula dengan *self concept* yang mempunyai kontrol terhadap perilaku agresif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin seseorang memiliki *self concept* yang tinggi maka perilaku agresif yang munculpun akan semakin rendah, dan seseorang dengan *self concept* rendah akan semakin tinggi perilaku agresif yang muncul. Remaja yang memiliki *self concept* positif akan bersikap optimis dan memiliki rasa kepercayaan diri. Sedangkan, remaja dengan *self concept* negatif akan cenderung untuk bersikap pesimis, rendah diri dan menarik diri yang pada akhirnya akan melakukan beberapa hal yang mengganggu, salah satunya adalah perilaku agresif. (Adawiyah dkk., 2020).

Shavelson dan Roger mengatakan bahwa *self concept* terbentuk serta berkembang berdasarkan pengalaman dan interpretasi terhadap lingkungan sekitar, penilaian orang lain terhadap diri sendiri, atribut, dan perilaku diri sendiri. Perkembangan *self concept* ini akan mempengaruhi perilaku yang ditampilkan oleh seseorang dan bagaimana orang lain memperlakukannya serta apa yang orang lain katakan tentang dirinya akan dijadikan acuan penilaian diri (Bangun, 2018). *Self concept* yang kuat dapat mencegah seseorang dalam berperilaku agresif. Hal ini sejalan dengan Gail Watson yang menyebutkan bahwa *self concept* adalah salah satu pembentuk karakter seseorang dan karakter menyebabkan seseorang untuk berperilaku agresif dan sebaliknya bahwa karakter juga dapat membuat seseorang memiliki resistensi yang kuat terhadap perilaku agresif (Basuki, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh *self concept* dan *locus of control* terhadap perilaku agresif remaja pemain *game online* di Kota Bandung.

1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *self concept* dan *locus of control* terhadap perilaku agresif pada remaja pemain *game online* di Kota Bandung.

Salsabila Thohiroh, 2023

PENGARUH SELF CONCEPT DAN LOCUS OF CONTROL TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *self concept* dan *locus of control* terhadap perilaku agresif pada remaja pemain *game online* di Kota Bandung.

1.3 Manfaat Penelitian

1.3.1 Dari Segi Teori

- a. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti yang sedang melakukan penelitian serupa.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai tambahan literatur bacaan atau khasanah dalam keilmuan psikologi mengenai *self concept*, *locus of control*, dan agresivitas.
- c. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sarana ilmu pengetahuan bagi pembaca.

1.3.2 Dari Segi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi masyarakat terutama orang tua, guru, dan lingkungan sekitar remaja agar dapat membantu mengontrol waktu yang dihabiskan dalam bermain *game* dan emosi yang dimiliki.