

BAB I

PENDAHULUAN

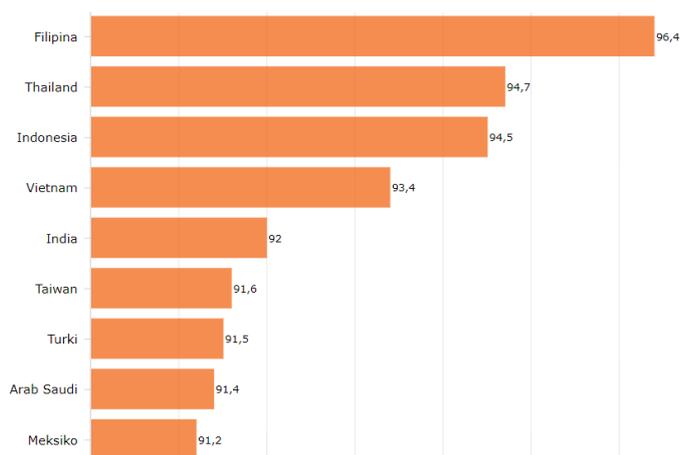
1.1 Latar Belakang

Kehadiran teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Dimana kita hidup di zaman modernisasi yang tidak lepas dari perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Kehadiran dari teknologi memberikan dampak yang positif yang dapat membantu dalam keseharian masyarakat seperti berkomunikasi melalui media sosial, berbelanja kebutuhan sehari-hari, dan sarana hiburan seperti bermain game. Dilain sisi terdapat dampak negatif yang diberikan oleh teknologi diantara lain penipuan, bocornya informasi pribadi, pelecehan seksual, informasi palsu (Hoax), *cyber bullying*, dan pengaruh buruk lainnya.

Gambar 1.1 Data 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia

10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)

Sumber : We Are Social, Januari 2022



Sumber: (Katadata.co.id, 2022)

Masyarakat Indonesia adalah salah satu pasar industri video game terbesar di dunia. Berdasarkan laporan dari *we are social* bersumber dari

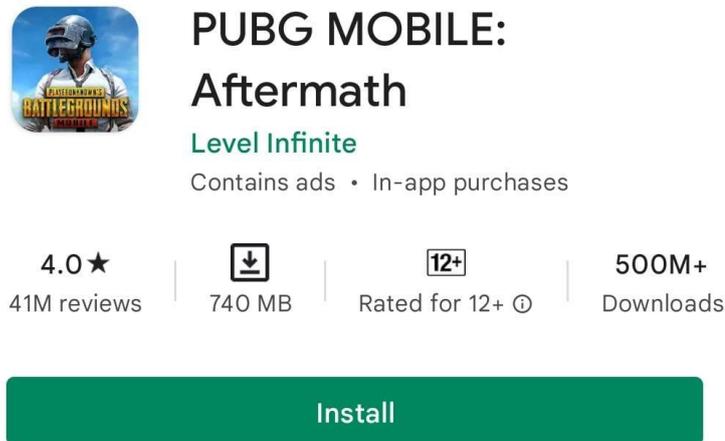
databox, Negara Indonesia menduduki pada peringkat ketiga dengan jumlah pemain video game. Sebesar 94,5% berusia 16-64 tahun menggunakan internet untuk bermain video game di Indonesia per Januari 2022. Pada tahun 2021, terdapat 44,2 Juta pemain game E-Sport di Indonesia bersumber dari Teknologi. Usia rata-rata pemain game E-Sports di Indonesia 13-24 Tahun.

Hasil survey dari Badan Pusat Statistik (BPS) bersumber dari databoks.katadata.co.id mengatakan bahwa mayoritas anak usia 5 tahun keatas di Indonesia telah mengakses internet. Sebanyak 63,08% mengakses untuk hiburan. Pada tahun 2020, pelajar dengan usia 5-24 tahun sebanyak 59,98% telah mengakses internet. Persentase tersebut meningkat dari 33,98% di tahun 2016. Siswa SD sebesar 35,97%, siswa SMP / sederajat sebesar 73,4%, SMA / Sederajat 91,91%, dan perguruan tinggi 95,3%.

Internet juga bisa digunakan untuk hiburan, bermain game online adalah salah satunya. Game online membutuhkan internet agar bisa dimainkan. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersumber dari inews.id mengatakan bahwa bentuk hiburan yang diminati masyarakat pada saat pandemi Covid-19 adalah dengan bermain game online dengan persentase 16,5 persen. Data yang diberikan oleh Newzoo Global Games Market Report 2020, pendapatan dari game mobile secara global pada tahun 2020 bertambah 13 persen dan diperkirakan hingga 2023 pemain game online bertambah melebihi 3 miliar pemain.

Aplikasi game online terpopuler di Indonesia berdasarkan pengguna aktif bulanan bersumber dari We are Social & Hootsuite (Januari 2021) sumber katadata.co.id yaitu Mobile Legends bang bang di peringkat satu, Worm zone io di peringkat dua, dan di peringkat tiga yaitu PUBG Mobile. Ketiga game dengan jumlah pengguna tertinggi di Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Salah satunya game PUBG dengan konsep *battle royal* yang bisa dimainkan secara *multiplayer*.

Gambar 1.2 Data Downloader PUBG Mobile



PUBG Mobile merupakan game dengan konsep battle royal multiplayer online yang didalamnya terdapat pemain aktif dalam arena pertempuran. Setiap satu kali permainan terdapat 100 player yang saling menyerang satu sama lain. Sampai pada akhirnya hanya terdapat satu pemain atau kelompok yang dapat bertahan dan menang dalam permainan tersebut yang dinamakan “*Winner Winner Chicken Dinner*”. Permainan dapat dimainkan secara solo (1 player), duo (2 player), dan squad (3-4 Player). Hal tersebut membuat senang pemain game PUBG karena dapat dimainkan bersama kawan. PUBG merambah pada perangkat mobile yang diminati oleh masyarakat Asia khususnya Indonesia. PUBG Mobile sudah diunduh di platform android sebanyak 500 Juta download dengan rating bintang 4 dari 41 juta review.

Bersumber dari halopacitan, pada tahun 2021 negara Indonesia menduduki pada peringkat pertama jumlah pemain aktif PUBG Mobile terbanyak di dunia. Jumlah pemain game PUBG Mobile di Indonesia menyentuh lebih dari 100 juta pemain di Indonesia. Pada Indonesia Gaming Awards (IGA) 2020, game PUBG Mobile ini menjadi *The most favorite gaming media of the year* dan *The most favorite non-publisher Esports tournament* dalam Esports Awards 2020.

Kota Semarang menjadi salah satu kota yang mendukung untuk kegiatan bermain game bersumber dari Tribun Jateng. Brigjen TNI Sondi Siswanto sebagai ketua Pengprof E-Sports Jawa Tengah melantik pengurus Cabang Olah Raga E-Sports periode 2020-2024 di Kota Semarang. Atlet E-Sports Kota Semarang menorehkan prestasi dalam pertandingan E-Sports Piala Presiden pada tahun 2019.

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) mengatakan bahwa pada umur 10-24 tahun dan belum menikah bisa dikatakan dalam kategori remaja (Kementrian Kesehatan RI). Pada saat pertengahan dari masa anak menuju ke dewasa adalah waktu peralihan yaitu masa remaja. Peralihan terjadi dari masa anak, remaja berkembang pesat secara fisik serta psikologis, dan intelektual. Pada saat remaja, seseorang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mengambil resiko, menyukai tantangan tanpa pertimbangan yang matang (Kementrian Kesehatan RI). Remaja yang masih sulit untuk mengontrol emosi akan terpengaruh pada perilaku yang negatif. Maka dari itu, orang tua merupakan salah satu perangkat untuk mengawasi dalam tumbuh kembang anak agar tidak salah Langkah dalam perilaku yang negatif dari sebuah bermain game khususnya agresi verbal.

Klimt dkk (2008) (dalam Eskasasnanda, 2017 : 294) mengatakan bahwa permainan kekerasan seperti PUBG yang bergenre perang menggunakan senjata dianggap menyenangkan terutama bagi laki-laki karena budaya hipermaskulin yang secara umum dianggap ideal bagi laki-laki. Para remaja bermain game online untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dari kegiatan sekolah dan pekerjaan rumah. Hal tersebut dapat mempengaruhi remaja untuk bermain game ketika sedang mengalami kejenuhan dan kebosanan. Hal tersebut dianggap dapat melepaskan amarah serta agresi pada game karena tidak merugikan dalam dunia nyata secara langsung. Hal negatif yang bisa terjadi ketika pemain mengaplikasikan kekerasan yang ada di game tersebut ke dunia nyata.

Herbs (2008) (dalam Eskasasnanda, 2017 : 294) berbicara bahwa manusia dibentuk oleh pengalaman yang didapatkan. Dengan didapatkan pengalaman melalui game PUBG, orang akan cenderung meniru lawan bicaranya. Dalam hal ini seperti perkataan yang tidak baik dan tidak senonoh. Banyak player PUBG mengatakan perkataan tidak baik dikarenakan permainannya yang buruk maupun menjatuhkan lawan satu sama lain.

Prediksi dari General Aggression Model (GAM) Anderson & Bushman, 2001, 2002 (dalam Chory & Cicchirillo 2007 : 117), penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa semakin sering dalam bermain video game, maka semakin tinggi tingkat kekerasan verbal (verbal abuse). Hal ini juga didukung oleh perkataan dari Shao & Wang (2019) (dalam Safitri & Fikrie 2022 : 28) mengemukakan bahwa game yang berjenis agresif berhubungan positif terhadap peningkatan perilaku agresif remaja, salah satunya adalah agresi verbal remaja

Salah satu content creator terkenal yang membahas mengenai PUBG Mobile adalah BANG ALEX. Channel YouTube BANG ALEX sudah dikenal oleh berbagai kalangan pemain PUBG Mobile. Channel YouTube tersebut sudah memiliki 3,59 Juta subscriber dan jumlah total video yang ditonton sebanyak 642,9 Juta kali ditonton. Konten yang dibahas dalam channel YouTube BANG ALEX ini meliputi review skin, review senjata, bermain game, dan informasi lainnya yang membahas mengenai PUBG Mobile.

Gambar 1.3 Konten YouTube “AWALNYA DIHINA PAS DIPAMERIN MCLAREN LANGSUNG TAKUT - PUBG MOBILE”



Dalam salah satu konten dari channel BANG ALEX terdapat beberapa player yang toxic dalam permainan PUBG Mobile. Salah satu video yang terdapat player yang berkata kasar bisa ditemukan dalam video yang berjudul “AWALNYA DIHINA PAS DIPAMERIN MCLAREN LANGSUNG TAKUT - PUBG MOBILE”. Dalam menit ke 2:57 terdapat kata-kata kasar yang tidak seharusnya diucapkan. Tidak hanya sekali, tetapi dilakukan secara berkali-kali dengan berbagai kata-kata kasar yang berbeda-beda.

Dalam diri manusia terdapat enam macam emosi menurut Feldmen (1985 : 114), yaitu benci, marah, takut, terkejut, sedih, dan gembira. Adanya perkembangan zaman, kata umpatan tidak hanya digunakan untuk kemarahan melainkan bisa digunakan seperti terkejut dan takjub pada suatu hal. Dilain sisi, hal tersebut bisa berpengaruh pada kebiasaan yang tidak baik menggunakan umpatan dalam kehidupan bermasyarakat. Bentuk-

bentuk umpatan yang digunakan antara lain seperti binatang, kebodohan, pornoaksi dll menurut Putra (2013 : 94).

Peran dalam pengawasan orang tua pada anak remaja sangat penting demi pertumbuhan remaja dengan adanya berbagai dampak negatif dari internet. Sebagian besar orang tua yang sibuk terhadap pekerjaan dan tidak mampu untuk mengawasi anak remaja dalam pemakaian smartphone secara maksimal. Orang tua juga kurang handal dalam mengawasi berbagai aplikasi yang di download oleh remaja yang tersedia dalam smartphone.

Menurut Wibowo 2013 (dalam Wibowo dan Parancika 2018 : 176) mengatakan bahwa pembentukan karakter dibangun dari pendidikan keluarga yaitu orang tua yang berperan penting sebagai contoh (modelling), tindakan (acting), dan pembiasaan (habit). Pendidikan dari orang tua lebih dominan karena hampir setiap saat, remaja oleh orang tua mengajarkan, membiasakan, dan memberikan contoh kepada anak remaja mengenai hal yang positif. Dengan kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua, remaja bisa terpengaruh dengan adanya hal negatif dari lingkungan diluar keluarga.

Orang tua memiliki peran untuk mengasuh anak remaja dan memberikan sosialisasi utama kepada remaja. Hal ini membuat orang tua memiliki kewajiban untuk mengawasi seluruh kegiatan yang dilakukan oleh remaja, termasuk aktivitas anak remaja yang berhubungan dengan media digital, agar remaja tidak mendapat pengaruh buruk dari teknologi menurut Ho dan Zaccheus 2012 (dalam James dan Kur 2020 : 301). Pengawasan orang tua sangat berpengaruh bagi tumbuh kembang anak remaja. Orang tua harus bisa mendidik serta mengawasi kegiatan remaja khususnya dalam akses terhadap smartphone serta internet.

Livingston, Mascheroni, dan Stakdrud (2017) (dalam James dan Kur 2020 : 299) mengatakan bahwa komunikasi, konten, dan perilaku di kehidupan digital anak remaja memiliki resiko dengan skala yang tinggi.

Komunikasi yang dilakukan oleh orang yang berusia jauh dari remaja beresiko untuk mempengaruhi dalam hal perkataan buruk, sikap, sifat, dll. Aktivitas yang baru dialami oleh remaja tersebut merupakan pengalaman baru. Hal tersebut dapat dilakukan untuk menentang orang tua secara kasar yang tidak senonoh dan tidak seharusnya.

Menurut Buss dan Perry (1992) (dalam Eliani, Yuniardi, dan Masturah (2018) Agresi verbal merupakan sebuah komponen untuk menyakiti serta melukai orang lain melalui perkataan (verbal). Dapat di katakan bahwa agresi verbal merupakan hal yang dapat menyakiti orang lain dari perkataan yang dapat berdampak kepada orang lain yang bersifat negatif. Salah satu hal yang dapat dikatakan agresi verbal adalah mengejek, merendahkan, sarkas, dll.

Kekerasan verbal (verbal abuse) merupakan suatu tindakan menggunakan Bahasa maupun kata-kata yang digunakan guna meremehkan, merendahkan, serta menyakiti hati orang (Paramita, 2012: 255) (dalam Wibowo dan Parancika 2018 : 172). Kekerasan tersebut merupakan bentuk kekerasan psikologis untuk melampiaskan dari tindakan yang dialaminya.

Studi longitudinal melihat bahwa terjadi penurunan perilaku agresif pada masa remaja. Namun, pada masa remaja adalah momen terjadinya Tindakan kekerasan yang lebih serius. Remaja cenderung mengikuti dengan kelompok yang diikutinya Loerber et al., (1998). Pada masa remaja dimana terdapat berbagai kelompok yang dapat mempengaruhi sikap dan sifat untuk melakukan agresi khususnya agresi verbal.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan intensitas bermain game online yang tinggi, remaja ini akan mengikuti serta kecanduan akan bermain game. Dalam bermain game, remaja akan menemui banyak orang dengan sikap dan sifat yang berbeda beda. Ketika bermain bersama, terdapat komunikasi untuk strategi bermain

game. Terdapat orang lain yang menggunakan kata kasar yang dapat berdampak pada korban remaja yang akan meniru pada akhirnya dan diimplementasikan. Pertumbuhan remaja seiring berjalannya waktu dengan adanya peran orang tua sangat penting. Khususnya bagi orang tua untuk mengajarkan, memberi, serta mengawasi anak yang bertumbuh remaja terhadap kegiatan serta hal negatif yang ada dalam kehidupan sang anak. Terkadang, orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan dan kurang mengawasi anak dalam penggunaan teknologi seperti smartphone khususnya Ketika sedang bermain game. Berkat pemberian smartphone sejak remaja oleh orang tua, anak dapat menggunakannya untuk hal yang positif maupun negatif. Anak mendapatkan dampak negatif dikarenakan dapat mengakses internet serta menginstal game.

Oleh karena itu “Apakah terdapat pengaruh antara intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Akademis

Dengan adanya penelitian ini bisa memberikan kontribusi penemuan baru demi berkembangnya penelitian di bidang ilmu komunikasi, khususnya yang menggunakan *social learning theory* dan *parental mediation* yang termasuk dalam jenis teori mengenai lingkungan yang dapat mempengaruhi remaja memiliki sifat agresi verbal.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan referensi pada orang tua dalam meningkatkan komunikasi keluarga, dan pendampingan orang tua pada tumbuh kembang psikologis remaja agar tidak terpengaruh pada tindakan agresif verbal.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Diharapkan penelitian ini dapat berdampak pada mengurangi angka kekerasan agresi verbal memberikan informasi pada masyarakat berfokus terhadap orang tua yang memiliki anak remaja perihal pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal pada remaja. Maka dari itu, orang tua dapat mengetahui dan memberikan pengawasan pada anak remaja yang lebih baik dan bijak dalam mengatur penggunaan internet serta bermain game PUBG. Penelitian ini bermanfaat untuk mengurangi sikap dan sifat negatif seperti berkata kasar, *bullying*, merendahkan orang lain dan perilaku negatif yang dilakukan berulang-ulang demi menyakiti orang lain secara verbal.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik. Paradigma positivistik berlandaskan suatu asumsi yaitu sesuatu gejala itu bisa di klasifikasikan, serta hubungan gejala bersifat sebab akibat (Sugiyono, 2012 : 65). Penelitian ini berdasarkan dari beberapa data yang terukur secara pasti yang didapatkan dari survei dan bisa digabungkan dengan statistik dan pengujian hipotesis. Penelitian ini paradigma positivistik akan menemukan sebab akibat antar variabel.

1.5.2 State of The Art

- a. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Tingkat Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja.*

Penelitian tersebut dilakukan oleh Andika Wibisono pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif menggunakan uji hipotesis Kendall's Tau b dengan teori *General Aggression Model (GAM)* serta *parental mediation* dan model *Interaction Restrictions* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.001 dan nilai koefisien korelasi 0.771. hal tersebut menunjukkan hubungan antar variable memiliki korelasi positif dengan tingkat hubungan yang positif kuat. Nilai signifikansi dan korelasi dari hasil pengujian mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000 dan nilai koefisien korelasi sebesar 0.782. artinya, hubungan tersebut terdapat bukti positif dan kuat.

- b. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*

Penelitian tersebut dilakukan oleh Ananda Erfan Musthafa pada tahun 2015 menggunakan metode kuantitatif menggunakan uji analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan *social cognitive theory* dan *parental mediation* diperoleh nilai signifikansi 0.000 serta terdapat pengaruh positif pada perilaku agresif anak .hasil signifikan 0.013 yang berarti terdapat pengaruh positif dari pengawasan orang tua karena bermain game online terhadap perilaku agresif anak.

- c. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di Surakarta*

Penelitian ini dilakukan oleh Aldian Utomo pada tahun 2014 dengan tujuan untuk mengetahui adanya suatu hubungan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan Teknik korelasi product moment. Teori yang digunakan adalah teori belajar social yang diperoleh nilai koefisien korelasi $r=0.497$. Variabel intensitas bermain game online dengan tema kekerasan dengan perilaku agresif sebesar 24.7% ditunjukkan dengan nilai r^2 0.247. dalam penelitian ini memiliki tingkat sedang pada perilaku agresif, serta intensitas bermain game online dengan tema kekerasan tergolong sedang.

Perbedaan ini dibandingkan penelitian ini adalah fokus dari topik penelitian yaitu intensitas bermain game PUBG menggunakan teori yaitu *social learning theory* dan *parental mediation* yang berfokus pada agresi verbal. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di Kota Semarang dan teknik yang digunakan adalah non probability sampling dengan jumlah orang yang tidak diketahui.

1.5.3 Intensitas Bermain Game PUBG

PlayerUnknown's Battlegrounds mobile yang dikenal dengan sebutan PUBG Mobile merupakan sebuah game dengan konsep *Battle Royal* yang didalamnya terdapat pemain aktif di arena pertermuran. Permainan ini merupakan game online yang terdapat player online di seluruh dunia dan khususnya di region negara Indonesia. Chaplin (2011: 254) mengatakan bahwa intensitas merupakan kekuatan suatu tingkah laku yang diukur secara kuantitatif. Intensitas bermain game bisa dikatakan kuatnya kegiatan bermain game yang diukur secara kuantitatif dengan dasar satuan waktu tertentu, atau gambaran seberapa sering dan seberapa lama seseorang bermain game dalam jangka waktu tertentu.

Rinjadi & Firmanto (2013: 81) mengatakan bahwa intensitas merupakan reaksi emosional atau kedalaman serta kekuatan atas suatu sikap. Konsep intensitas menurut Klaoh (Kilimanca, 2006) dalam Rinjani & Firmanto (2013: 81) adalah seberapa seringnya seseorang dalam berkegiatan dengan dasar rasa gembira atas apa yang dilakukannya. Menurut Nurjan, Tjahjono, & Yamin (2016: 1199), Intensitas media fokus pada tingkat frekuensi penggunaan sebuah media yang digunakan khususnya pada remaja. Intensitas dipengaruhi pada seberapa banyak waktu yang dihabiskan untuk kegiatan bermedia. Tubbs dan Moss (2000: 200) dalam Nurjan, Tjahjono & Yamin (2016: 1199) mengatakan bahwa intensitas jumlah waktu dapat diukur melalui frekuensi dan durasi khususnya dalam bermedia.

Intensitas bermain game PUBG bisa disimpulkan yaitu sebuah kedalaman suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang atas media yang memiliki tolok ukur seberapa seringnya seseorang dalam bermain game dalam jangka waktu tertentu. Indikator yang digunakan dalam bermain game PUBG sendiri adalah frekuensi dan durasi saat bermedia yaitu dalam kasus ini adalah pada saat bermain game.

1.5.4 Pengawasan Orang Tua

Kata “Pengawasan” dalam kamus umum bahasa Indonesia memiliki arti “penilik dan penjagaan”. Dapat dikaitkan juga dengan kata *contriling* yaitu “pengawasan dan pemeriksaan” (Depdikbud, 2002: 17). Barber (Sri Lestari, 2012: 57-78) memiliki pemikiran bahwa pengawasan psikologis serta perilaku itu berbeda. Upaya yang memiliki sifat memaksa pada perkembangan emosi serta psikologis remaja seperti pengungkapan diri, berfikir, emosi yang diluapkan menjadi ekspresi anak remaja serta kedekatan orang tua. Pengawasan pada perilaku khususnya remaja

merupakan salah satu upaya orang tua demi mengelola serta mengatur perilaku remaja.

Dalam Jurnal Wibowo (2013: 11), orang tua memiliki peran dalam pembentukan karakter sebagai Pendidikan dalam keluarga. Orang tua berperan sebagai model / contoh (*modelling*), tindakan (*acting*), dan pembiasaan (*habit*). Karena dalam keluarga, seorang anak remaja dalam sehari-hari selalu diajarkan oleh orang tua dalam memberi contoh, mengajarkan, dan membiasakan mengenai suatu hal yang positif. Dengan adanya hal tersebut, orang tua dapat melakukan pengawasan terhadap anak remaja dalam kegiatan sehari-hari agar tidak melenceng dan memiliki karakter yang kuat dalam diri remaja.

1.5.5 Perilaku Agresif Verbal

Perilaku agresif atau kekerasan merupakan tindakan dalam bentuk fisik serta verbal ditujukan pada orang, dilakukan secara sengaja dengan bermaksud menyakiti, mengintimidasi, dan mencelakakan orang lain secara tidak langsung maupun langsung (Nindya dan Margaretha, 2012: 2). Kekerasan verbal (Verbal Abuse) merupakan tingkah laku kekerasan secara verbal dalam komunikasi dengan menggunakan perkataan kasar kepada orang lain (Nisa dan Wahid 2014: 90).

Kekerasan verbal bisa dibilang juga merupakan perilaku agresif verbal secara sengaja demi menjatuhkan orang lain secara mental melalui perkataan dan komunikasi yang terjadi antar individu. Kata kata kasar juga bisa digunakan untuk menghina lawan bicara.

1.5.6 Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja

PlayerUnknown's Battlegrounds mobile yang dikenal dengan sebutan PUBG Mobile merupakan sebuah game dengan konsep *Battle Royal* yang didalamnya terdapat pemain aktif di arena pertermpuran. Permainan ini merupakan game online yang terdapat player online di seluruh dunia dan khususnya di region negara Indonesia. Game online PUBG ini dapat mempertemukan pemain online lainnya dari berbagai umur, sikap, dan sifat yang berbeda setiap individunya, salah satunya yaitu individu yang melakukan agresi verbal kepada lawan bicaranya.

Korelasi dari intensitas bermain game PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja dapat dikaji menggunakan *social learning theory* yang mengatakan bahwa seseorang dapat meniru perilaku individu yang diamati menggunakan stimulus sebagai teladan bagi perilakunya menurut Bandura (Rakhmad 2009: 240). Kita sebagai individu dapat belajar dari pengalaman langsung, selain itu juga bisa melalui peniruan (*modelling*). Sehingga, melalui orang yang melakukan agresif verbal dari komunikasi dalam game PUBG menyebabkan individu belajar mengenai perilaku tersebut dan melakukan peniruan (*modelling*) tanpa penguat (*reinforcement*) yang diterima. Pengamatan (*observational learning*) adalah suatu proses yang dilakukan oleh pelaku.

Dalam *social learning theory* terdapat 4 proses individu mempelajari dari komunikasi melalui media game. Pertama adalah proses perhatian, dimana seseorang mengamati dari model yang melakukan suatu hal. Kedua proses pngingatan, yaitu seseorang menyimpan memori dalam otak dari pengamatan yang telah dialami. Ketiga proses reproduksi, yaitu seseorang telah melakukan dan meniru dari pengamatan sebelumnya. Keempat proses motivasional, yaitu seseorang mendapatkan imbalan dari

perlakuannya. Dari imbalan tersebut menjadi terbiasa dan semakin menjadi untuk seseorang tersebut melakukan perilaku secara berulang (Rakhmat 2009: 238). Efek yang diberikan dari agresi verbal terhadap lawan komunikasi terdapat 3 tahap. Pertama adalah melihat contoh (*observational learning*), kedua adalah mulai kurangnya kemampuan untuk mengenalkan diri (*disinhibition*), dan terakhir seseorang tidak dapat tersentuh dari korban agresi (*desensitization*) Rakhmat (2009: 243).

1.5.7 Pengaruh Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja

Pengawasan orang tua merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menjadi pengawasan, kontrol pada anak remaja. Pengawasan orang tua terutama pada pengawasan bermain game PUBG yang telah di instal oleh remaja. Game PUBG sendiri dapat di download dan instal secara gratis melalui platform IOS maupun Android. Orang tua harus memberi pengawasan pada anak remaja mengenai penggunaan smartphone untuk bermain game. Dengan adanya terpaan negatif dari bermain game karena terdapat kekerasan dalam komunikasi yaitu agresi verbal. Kekerasan tersebut yang dapat memberikan dampak negatif bagi remaja untuk meniru agresi verbal tersebut.

Pengawasan orang tua merupakan elemen penting untuk tumbuh kembang anak remaja. Penelitian mengenai *Parental mediation* membahas pengawasan orang tua terhadap remaja yang bermain game. Gentile et al (Nikken et al 2007: 184) mengemukakan bahwa orang tua menerapkan batasan fokus pada bermain game oleh remaja. Anak remaja merupakan peserta aktif dalam komunikasi media dan keluarga (Van der Voort et al dalam Nikken et al 2007: 184). Dengan adanya mediasi dengan komunikasi terhadap remaja yang kurang baik akan menyebabkan anak remaja akan terus

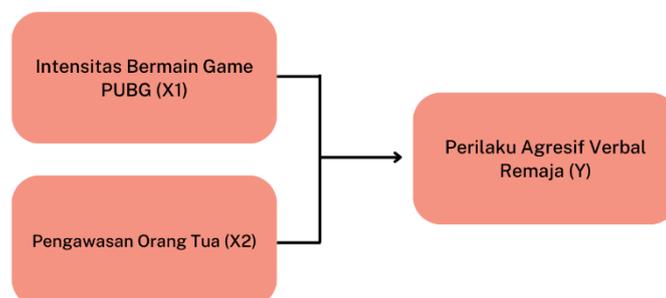
bermain game tanpa batas. Terdapat beberapa mediasi yang dilakukan orang tua dalam komunikasi kepada anak remaja yaitu mediasi evaluatif (penjelasan), restriktif (pembatasan), dan aktif (pendampingan). Dalam studi Skoien et al (Nikken et al 2007: 186) mengenai video gaming, orang tua lebih cenderung menggunakan mediasi evaluatif serta restriktif. Orang tua menganggap bahwa bermain game merupakan hal yang negatif dan melarangnya tanpa adanya pembelajaran untuk anak remaja. Dalam video game khususnya PUBG memiliki hal positif dan negatif didalamnya. Maka dari itulah *parental mediation* berperan penting terhadap penggunaan media berfokus pada penggunaan video game. Remaja masih membutuhkan arahan serta ajaran dari orang tua mengenai bijak menggunakan smartphone khususnya pada saat bermain game. Diperlukan ajaran yang baik dalam pemilihan konten yang tepat dan *parental mediation* bisa menjadi hal positif dalam mengurangi dampak tidak baik dalam bermain video game.

1.6 Hipotesis

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini antara lain:

1. Terdapat pengaruh intensitas bermain game PUBG (X_1) dan pengawasan orang tua (X_2) dengan perilaku agresif verbal remaja (Y)

Gambar 1.4 Hipotesis Penelitian



1.7 Definisi Konseptual

1. Intensitas bermain game PUBG merupakan kegiatan remaja saat bermain game PUBG dengan jumlah per satuan waktu dan seberapa lama waktu yang dilakukan oleh remaja.
2. Pengawasan orang tua adalah strategi untuk mengawasi dan mengontrol kegiatan remaja khususnya pada konten yang diakses oleh anak remaja.
3. Perilaku agresif merupakan tindakan dalam bentuk fisik serta verbal ditujukan pada orang lain, dilakukan dengan sengaja yang bermaksud untuk menyakiti, mengintimidasi, dan mencelakakan orang lain secara tidak langsung maupun langsung.

1.8 Definisi Operasional

1. Intensitas bermain game PUBG merupakan kegiatan remaja saat bermain game PUBG dengan jumlah per satuan waktu dan seberapa lama waktu yang dilakukan oleh remaja dengan indicator:
 - Frekuensi bermain PUBG / hari.
 - Durasi bermain PUBG / hari.
2. Pengawasan orang tua adalah strategi untuk mengawasi dan mengontrol kegiatan anak remaja khususnya pada konten yang diakses oleh anak remaja dengan indikator:
 - Batasan dari salah satu perangkat dalam pengawasan orang tua akan waktu yang telah dihabiskan oleh anak remaja.
 - Penjelasan orang tua terhadap dampak positif dan negatif pada konten dan game PUBG.
 - Mengingatkan mengenai fokus dampak negatif dari penggunaan internet di media.
 - Prestasi belajar menurun (Ranking)
3. Perilaku agresif merupakan tindakan dalam bentuk fisik serta verbal ditujukan pada orang lain, dilakukan secara sadar dan sengaja yang bermaksud untuk menyakiti, mengintimidasi, dan mencelakakan orang lain secara tidak langsung maupun langsung. Indikator agresif verbal:
 - Menggunakan kata kasar

- Menyerang mental
- Perilaku *bullying*
- Mengejek pemain satu tim
- Berteriak
- Mengancam orang untuk melukai atau mencelakai

1.9 Metode Penelitian

1.9.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian *explanatory* yang memiliki arti bahwa suatu penelitian menjelaskan mengenai hubungan kausal antar variable melalui uji hipotesis yang digunakan adalah metode korelasi. Penelitian ini menjelaskan hubungan antar variable yaitu intensitas bermain game PUBG (X_1) serta pengawasan orang tua (X_2) yang merupakan variabel bebas terhadap variabel terikat adalah perilaku agresif verbal remaja (Y).

1.9.2 Populasi

Populasi merupakan generalisasi wilayah yang terdapat subjek atau objek yang memiliki karakteristik dan kuantitas yang akan ditetapkan untuk mempelajari yang ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2003: 55). Penelitian ini menggunakan populasi yang tidak diketahui jumlahnya dan tinggal di Kota Semarang dengan kriteria:

- Remaja usia 16 – 24 tahun
- Berdomisili di Kota Semarang

Wawancara akan dilakukan dengan cara menghubungi secara online dan memastikan bahwa orang tersebut bermain game PUBG demi memenuhi kriteria responden dan dilakukan wawancara menggunakan kuisioner.

1.9.3 Sampel

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah teknik *non probability sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang diambil tidak diketahui jumlah dari keseluruhan populasi yang bermain game PUBG di Kota Semarang (Sugiyono, 2006:90-91). Serta menggunakan purposive sampling untuk menentukan informasi sampel secara purposive dengan landasan tujuan dan pertimbangan tertentu (Muri, 2017:369). Informan atau sumber diambil untuk situasi tertentu dan khusus (Neuman, 2014:273). Jumlah sampel yang diambil sebanyak 60 responden. Ukuran sampel yang layak dianggap layak adalah 30 hingga 500 responden.

1.9.4 Data Penelitian

- **Data Primer**

Data primer merupakan data yang diambil langsung dari sumber data pertama. Dalam penelitian ini, sumber data yang diambil dari remaja yang aktif dan bermain game PUBG dengan responden memberikan jawaban, dan mengisi dari kuesioner yang telah diberikan pada responden.

1.9.5 Alat dan Teknik Pengumpulan Data

- a. **Alat Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui instrument kuesioner. Kuesioner berisikan berbagai daftar pertanyaan yang disusun dengan sistematis demi mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan bagi peneliti.

- b. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah membagikan kuesioner secara online kepada responden, kemudian nantinya akan diisi oleh responden secara mandiri tanpa bantuan peneliti.

1.9.6 Teknik Pengolahan Data

- **Editing**

Editing merupakan sebuah proses untuk memeriksa kembali jawaban melalui kuesioner yang sudah dibagikan sebelumnya dan di isi responden. Tujuan dari editing demi mengetahui kuesioner yang sudah diisi sudah lengkap dan mengantisipasi adanya sebuah kesalahan di dalam pengisian kuesioner.

- **Koding**

Koding merupakan sebuah proses pengelompokan dari jawaban yang diberikan oleh responden sesuai jenisnya dan memberikan sebuah tanda seperti angka atau kode tertentu.

- **Tabulasi**

Tabulasi adalah sebuah proses menyajikan sebuah data yang telah diperoleh melalui penelitian yang diberikan kode yang sesuai dengan analisis yang dibutuhkan penelitian. Kemudian seluruh data dikumpulkan menjadi satu dan digambarkan ke dalam sebuah tabel.

1.9.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian dapat dikatakan valid ketika data dilakukan dengan cara yang tepat. hal ini dilakukan dengan maksud mengukur tingkat keabsahan suatu kuesioner yang telah dibagikan kepada responden. Penelitian ini dilakukan dengan uji ini agar mengetahui valid atau tidak sebuah kuesioner (Singh, 2007: 77). Uji validitas menggunakan Pearson dalam penerapan penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan sebuah tanda akan masalah dengan konsistensi ukuran adalah kemampuan alat ukur dalam pengukuran dari hal yang sama setiap digunakan (Singh,

2007:77). Reliabilitas bisa dikatakan dalam penelitian jika dapat menghasilkan sebuah kesimpulan yang sama melalui dasar dari pertanyaan yang telah ditanyakan kepada sampel. Ketika kuesioner mendapatkan tingkat ketepatan tinggi serta kepercayaan, bisa dikatakan bahwa kuesioner tersebut bisa dikatakan reliabel. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Alpha Cronbach yang mengatakan bahwa variabel yang bisa dikatakan reliabel Ketika dapat memberikan nilai Cronbach Alpha sama dengan atau lebih besar dari 0.8 (Sarwono, 2015: 249).

1.9.8 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda. Metode analisis regresi linier berganda digunakan dalam mengukur seberapa besarnya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y (Juliandi, Irfan, dan Manurung 2014). Regresi linier berganda memiliki lebih dari satu variabel bebas dan terdapat satu variabel terikat (Sarwono, 2013:215). Uji hipotesis yang menggunakan metode ini diterapkan karena terdapat lebih dari satu variabel yang terdapat pengaruh melalui variabel bebas pada variabel terikat serta seluruh variabel menggunakan skala ordinal.