

BAB II

INTENSITAS BERMAIN GAME PUBG DAN PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA

Dalam Bab ini berisikan mengenai penjelasan variabel secara lebih dalam yang menjelaskan informasi mengenai intensitas bermain game PUBG, pengawasan orang tua, serta perilaku agresif verbal remaja.

2.1 Intensitas Bermain Game PUBG

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dilakukan dengan tujuan untuk kesenangan dan hiburan. Terdapat berbagai jenis permainan salah satunya adalah permainan elektronik yang dapat diakses melalui komputer, smartphone, konsol, arcade dll. Pada saat ini, bermain game dapat dilakukan secara mobile menggunakan smartphone karena dapat diakses dengan mudah. Dengan kemudahan yang ada, pemain game saat ini bertumbuh dengan sangat pesat. Dilansir dari Kumparan berdasar dari Hotsuite Digital Indonesia Report 2021, Indonesia memiliki jumlah pemain game mobile hingga 60,5% dari semua pengguna internet secara mobile. Hal tersebut juga didukung oleh databox dari laporan We Are Social, Indonesia merupakan negara posisi ketiga dengan jumlah pemain video game terbanyak di dunia setelah Thailand dengan posisi kedua pada tahun 2022.

Terdapat banyak macam model permainan game mobile yang dapat diunduh dalam smartphone. Diantaranya yaitu arcade, moba 5v5, battle royal, racing, dll. Terdapat banyak sekali game yang ada dan dapat diunduh secara gratis dalam smartphone. Katadata.co.id bersumber dari We are Social & Hootsuite pada Januari 2021 mengatakan bahwa terdapat aplikasi game online terpopuler di Indonesia. Salah satunya adalah PUBG Mobile yang adalah game terpopuler ketiga di Indonesia.

Playerunknown Battleground atau yang dikenal dengan singkatan PUBG merupakan game yang mengusung model battle royale. Battle royale dalam PUBG ini dimainkan dalam permainan ini akan memiliki hanya satu orang atau satu tim yang menjadi pemenangnya atau *last man standing*. Arti dari Playerunknown Battleground sendiri adalah pemain yang tidak mengetahui medan perang yang akan dihadapi. PUBG dibuat oleh Brendan Greene berkebangsaan Irlandia. Game ini dikembangkan oleh PUBG Studio yang kini diakuisisi oleh perusahaan Krafton. Perancangan game ini telah diselesaikan dan dirilis oleh Steam pada tahun 2017. Dan setelah PUBG mendapatkan popularitas dari banyak orang, kemudian merencanakan untuk pengembangan PUBG Mobile yang dapat dimainkan di smartphone.

PUBG Mobile sendiri dibuat karena kepopuleran PUBG yang tinggi dalam Steam. PUBG Corp dalam pengembangannya bekerjasama dengan Tencent Games untuk PUBG Mobile. Publisher dan developer PUBG Mobile yaitu dari perusahaan asal China yaitu Tencent Games. Game mobile ini menjadi salah satu pengumbang pendapatan terbesar dalam PUBG. PUBG mobile menjadi salah satu game yang diminati oleh masyarakat di Indonesia dengan jumlah 500 juta kali download dalam Play Store dan game dengan urutan nomer 2 di App Store.

Intensitas bermain game menurut Chaplin (2011 : 254) merupakan suatu kekuatan suatu tingkah laku yang dapat diukur secara kuantitatif. Salah satu dari sifat kuantitatif yang dapat diukur antara lain intensitas kecemerlangan suatu warna, perangsangnya, dan keras suatu bunyi. Bisa dikatakan bahwa intensitas merupakan sesuatu kegiatan dilakukan oleh seseorang yang dapat diukur. Hal yang dapat diukur dari kegiatan tersebut adalah dari sebuah indikator yaitu dalam jumlah waktu melalui durasi dan frekuensi dalam menurut Tubbs dan Moss (2000 : 200) dalam Nurjan, Tjahjono & Yamin (2016 : 1199).

Rinjani & Firmanto (2013 : 81) mengatakan bahwa intensitas adalah sebuah reaksi emosional dan kedalaman serta kekuatan atas suatu sikap. Hal

tersebut juga dikuatkan oleh pernyataan Klaoh (Kilimanca, 2006) dalam Rinjani & Firmanto (2013 : 81) yaitu seringkali seseorang dalam melakukan sebuah kegiatan diikuti dengan rasa gembira dan senang dari apa yang sedang dilakukan. Dengan seberapa seringnya seseorang dalam melakukan sebuah kegiatan, menurut. Adanya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sering akan memunculkan kedalaman akan kegiatan seseorang tersebut.

2.2 Pengawasan Orang Tua

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, kata dari “Pengawasan” memiliki arti yaitu “Penilik dan penjagaan”. Kaitan tersebut dapat disimpulkan dengan kata *contriling* yaitu “Pengawasan dan pemeriksaan” (Depdikbud, 2002: 17). Pengawasan akan sesuatu merupakan kontrol dari seseorang dengan maksud untuk menjaga. selain sebuah kontrol dan penjagaan akan sesuatu, pengawasan juga dengan maksud untuk upaya agar suatu hal dapat diatur sesuai dengan maksud dan keinginan tertentu.

Orang tua merupakan salah satu dari anggota keluarga dalam membimbing anggota lainnya yaitu anak (Ruli E, 2020: 144). Keluarga terbentuk dari sebuah ikatan laki-laki dengan perempuan secara undang undang serta hukum perkawinan yang sah. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mendidik dan mengajari anak untuk kemajuan serta tumbuh kembang anak. Hingga nantinya, anak siap hidup dengan mandiri serta siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Orang tua berperan untuk membentuk karakter untuk mendidik dalam sebuah keluarga (Wibowo, 2013: 11). Hal yang dilakukan oleh orang tua dalam pembentukan karakter dengan tiga cara yaitu orang tua yang berperan menjadi model / contoh (*modelling*), tindakan (*acting*), dan pembiasaan (*habit*). Hal tersebut menjadi dasar untuk membentuk karakter pada anak dikarenakan orang tua setiap harinya akan bertemu anak dan mengajarkan sang anak dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua akan mengajarkan anak untuk bersikap positif di lingkungan keluarga maupun

lingkungan bersosial yang nantinya anak akan terbiasa untuk melakukan hal positif yang telah diajarkan.

Pengawasan orang tua merupakan suatu upaya untuk mencegah hal-hal buruk yang dapat berpengaruh pada sifat dan sikap anak dalam berkegiatan maupun hal lainnya. Pengawasan dapat dilakukan orang tua pada anak. Sebagai orang tua menginginkan anak dapat berperilaku baik dan sesuai norma dalam kehidupan bermasyarakat. Agar hal tersebut dapat terealisasi, orang tua memberikan pengawasan pada anak.

2.3 Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja

Kekerasan atau perilaku agresif menurut Nindya dan Margaretha (2012: 2) adalah tindakan seseorang dilakukan secara fisik dan verbal ditujukan pada orang dengan maksud menyakiti, mencelakakan, dan mengintimidasi orang lain dengan sengaja secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu dari perilaku agresif adalah perilaku agresif verbal. Perilaku agresif verbal (*Verbal abuse*) adalah kekerasan yang dilakukan oleh seseorang secara verbal dalam komunikasi dengan menggunakan perkataan kasar kepada orang lain.

Menurut Forward (Paramita, 2012: 255) memberikan pendapat bahwa agresif verbal sebagai pemerasan emosional. Hal tersebut dilakukan dengan maksud menyakiti dan mengancam korban jika terdapat hal yang tidak sesuai dengan keinginan seseorang. Agresi verbal bisa dikatakan adalah sebuah bentuk kekerasan psikologis secara perkataan (verbal) dengan tujuan untuk melampiaskan amarah dengan sengaja (Wibowo dan Parancika, 2013: 173).

Terdapat enam macam emosi dalam diri manusia menurut Feldmen (1985: 114) yaitu gembira, sedih, takut, terkejut, marah, benci. Kata umpatan (Agresif verbal) digunakan untuk kemarahan, emosi, dan bentuk kekecewaan. Selain itu juga digunakan untuk takjub dan terkejut pada suatu hal. Maka dari itu, dengan adanya kata umpatan yang tidak baik bisa

menjadikan suatu kebiasaan bagi seseorang untuk digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Tentunya kata umpatan merupakan hal yang tidak baik. Umpatan memiliki berbagai bentuk yang digunakan salah satunya adalah kata binatang, pornoaksi, kebodohan, dll menurut Putra (2013: 94).

Seseorang yang dapat dikatakan sebagai kategori remaja menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) pada saat umur 10-24 tahun yang belum menikah (Kementrian Kesehatan RI). Remaja merupakan sebuah peralihan dari masa anak menuju ke dewasa. Saat seseorang beralih dari anak menuju ke remaja membuat perkembangan secara fisik, psikologis, dan intelektual. Pada masa tersebut, remaja memiliki pemikiran yang masih labil serta bimbang akan keputusan yang akan diambil. Dengan didukungnya sikap psikologis dari remaja membuat seseorang menumbuhkan rasa ingin tahu, tantangan, serta rasa ingin tahu yang tinggi. Ditambah dengan sulitnya untuk mengontrol emosi, maka keputusan yang diambil tanpa adanya pertimbangan yang matang.