

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. GAME ONLINE

1. Sejarah *Game Online*

Sejarah *games online* dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Baru pada tahun 1995, *games online* benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *games online* semakin berkembang hingga hari ini.

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia *Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini

menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.

2. Definisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih.

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet (Kustiawan & Utomo, 2019). *Game online* yaitu salah satu jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Terkadang, *game online* disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, *game online* tersebut dapat digunakan langsung disistem yang telah disediakan oleh developer *game* (Adiningtiyas 2017).

Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol *game*, laptop, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama (Firdaus et al, 2018).

3. Jenis-jenis Game Online

Game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (Massively Multiplayer *Online* Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer *Online* Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer *Online* First Person Shooter), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis game online menurut (Ramadhani, 2019) :

a. MMORPG (Massively Multiplayer *Online* Role Playing Game)

Yaitu jenis *game online* yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tersebut pemain harus melakukan banyak misi Contoh *game online* MMORPG ialah *Ragnarok Online, Final Fantasy, Assassin Creed, Gashin Impact,* dan lain-lain.

b. MMORTS (Massively Multiplayer *Online* Real Time Strategy)

Berbeda dengan MMORPG, *game online* dengan *genre* ini mengharuskan para pemainnya ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah pemain diberikan sebuah wilayah dimana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari

serangan musuh. Contoh *game online* MMORTS adalah *WarCraft*, *Red Alert*, *Age of Empires*, dan lain sebagainya.

- c. MMOFPS (Massively Multiplayer *Online* First Person Shooter)
Game online ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada didalam game-nya. *Game online* ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, dimana para pemainnya baik sendirian atau beregu saling membunuh pemain lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Oleh karena itu, para pemainnya dituntut mempunyai skill berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflex yang bagus. Contohnya *Point Blank*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike*, *PUBG*, dan sebagainya.

4. Perbedaan Game Online dan Game Offline

Perbedaan *game online* dan *game offline* menurut Farras (2014) dapat dibedakan menjadi beberapa poin, antara lain :

- a. Dilihat dari segi jenisnya, *game offline* memiliki banyak jenis permainan sedangkan *game online* cenderung lebih sedikit. Hal ini dikarenakan pengembang *game offline* harus membuat game dengan mengikuti arus pasar sedangkan pengembang game online hanya perlu memperbarui gamenya saja.

- b. Jumlah pemain, *game online* dapat dimainkan oleh banyak orang bahkan lintas negara dengan menggunakan jaringan internet. Sedangkan *game offline* hanya dapat dimainkan satu sampai dua orang.
- c. Grafik, *game online* membutuhkan koneksi internet stabil dan spesifikasi perangkat yang mumpuni untuk menampilkan grafik yang lembut serta bagus supaya tidak terjadi lagging atau gagal rendering. Jika salah satu syarat tersebut tidak terpenuhi maka pengalaman bermain akan terganggu. Berbeda dengan *game online*, *game offline* hanya butuh spesifikasi perangkat yang mumpuni saja untuk menjalankan gamenya.
- d. Segi sosial, *game online* mempunyai fitur agar selalu terhubung dengan pemain lainnya, karena *game online* menggunakan koneksi internet. Para pemain *game online* juga mempunyai komunitas virtual dalam game mereka untuk berkomunikasi dan bertukar pengalaman bermain. Sedangkan *game offline*, karena tidak menggunakan koneksi internet mereka tidak bisa bersosialisasi didalam gamenya.
- e. Segi alur cerita, *game online* memiliki alur cerita tanpa batas. Karena *game online* diharuskan selalu mengeksplor dunianya dan memiliki banyak misi untuk dikerjakan terus-menerus. Sedangkan *game offline* memiliki alur cerita yang pakem. Karena sudah diatur sedemikian rupa oleh pengembang gameya.

B. Intensitas Bermain *Game Online*

1. Pengertian Intensitas Bermain Game online

Dalam kamus besar bahasa Indonesia yang dimaksud dengan intensitas adalah suatu keadaan tingkatan atau ukuran intensinya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2019). Menurut kamus psikologi intensitas adalah kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman (Chaplin, 2014).

Game online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui jaringan internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Young *Game online* adalah permainan yang dihubungkan melalui jaringan yang disebut internet, dimana interaksi satu orang dengan lainnya untuk mencapai suatu tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Drajat, 2017).

Berdasarkan penjelasan tersebut yang di maksud dengan *game online* sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dengan dihubungkan melalui suatu jaringan internet yang didalamnya terdapat interaksi antar pemain untuk mencapai suatu tujuan dalam dunia virtual. Menurut Kartini, 2016, mengemukakan bahwa intensitas

bermain game adalah banyaknya jam (rata-rata) seseorang dalam bermain game setiap minggu.

Berdasarkan paparan diatas yang dimaksud dengan Intensitas bermain *game online* merupakan ukuran frekuensi atau banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dengan dorongan emosi. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan oleh remaja untuk bermain *game online*, maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang dilakukan. Semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dilakukan oleh remaja untuk bermain *game online*, maka semakin rendah intensitas bermain *game online* yang dilakukan.

2. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Aspek-aspek intensitas bermain *game online* (Kartini, 2016), ada dua yaitu:

- a. Kuantitas adalah banyaknya waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online*.
- b. Frekuensi, menurut kamus bahasa Indonesia ialah kekerapan, jadi frekuensi yang dimaksud adalah seberapa sering seseorang bermain *game online*.
- c. Lama waktu adalah banyaknya waktu yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online*. jadi semakin sering seseorang menggunakan waktunya untuk bermain *game online* maka semakin lama waktu yang dihabiskan seseorang untuk memainkan game online.

- d. Perhatian penuh adalah konsentrasi yang diberikan seseorang pada permainan *game online*.
- e. Emosional adalah suatu reaksi yang menunjukkan luapan perasaan amarah seseorang dari bermain *game online*.
- f. Aktifitas adalah seberapa sering (frekuensi) seseorang dalam bermain *game online*.

Sedangkan menurut Nashori (dalam Taufan Akbar Haqq, 2016), aspek-aspek intensitas bermain *game online* yaitu:

Aspek intensitas bermain game online menurut (Angela, 2013) terdiri dari 2 aspek yaitu :

- a. Frekuensi bermain *game* diartikan sebagai lamannya bermain dalam setiap harinya.
- b. Lama waktu, Pemain *game* tidak akan cukup menggunakan waktu satu atau dua jam saja, namun dapat berjamjam untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut.

Aspek-aspek Intensitas bermain *game online* yaitu frekuensi bermain, jenis permainan *game*, kecanduan bermain, dan tujuan bermain *game* (Theresia,2012). Fitur dalam *game* yang sangat menarik serta reward yang di dapatkan dalam *game* tersebut, menjadi menarik untuk dimainkan secara terus menerus. Hal demikian dapat menguras waktu efektif mereka yang seharusnya mereka gunakan untuk hal-hal yang positif serta melaksanakan kewajiban-kewajibannya. Kondisi seperti ini dapat membuat pemain kecanduan pada game tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut (Kartini, 2016), ada dua yaitu: kuantitas dan aktifitas. Sedangkan menurut Nashori (dalam Taufan Akbar Haqq, 2016), yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosi.

3. Faktor-faktor Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Kartini, 2016, faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online*, yaitu *gender*, kondisi psikologis dan jenis game.

- a. *Gender*, menurut Imanuel, *gender* dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*.
- b. Kondisi Psikologis, Pemain *game online* sering membayangkan mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi, pemain *game online* menyatakan dirinya termotivasi bermain karena merasa bermain *game* adalah sesuatu yang menyenangkan dan memberi kesempatan untuk bereksperimen pada *game* yang dimainkan. Seorang pemain *game* tanpa sadar termotivasi karena bermain *game* memberikan kesempatan untuk meekspresikan diri karena jenuh terhadap kehidupan nyata mereka.
- c. Jenis *Game*, Jenis *game* dapat mempengaruhi seseorang seeseorang kecanduan *game online* karena permainan yang baru atau permainan yang menantang membuat pemain *game* semakin termotivasi untuk memainkan *game online*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* yaitu *gender*, kondisi psikologis, dan jenis *game*.

C. Perilaku Agresif

1. Pengertian

Agresif merupakan sebuah serangan atau serbuan, tindakan permusuhan yang ditunjukkan pada seseorang atau benda. (Chaplin, 2011). Perilaku agresif merupakan suatu perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal, meliputi aspek *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, *hostility*. Perilaku agresif pada dasarnya tidak hanya terkait dengan masalah kekerasan secara fisik semata namun juga dapat berupa perilaku agresif yang dimulai dari perkataan (verbal), ataupun olok-olokan yang dirasakan menyakitkan oleh individu yang menjadi korban dan berakhir pada perilaku agresif fisik berupa pemukulan, penusukan, penganiayaan dan bentuk perilaku agresif lainnya yang dapat berujung pada tindakan kriminalitas (Badriyah, 2013)

Dalam pengertian jika terjadi perilaku menyakiti orang lain tanpa unsur ketidak sengajaan, maupun adanya suatu tindakan secara medis atau secara fisik ditujukan untuk mrnyakiti, perilaku tindakan tersebut bukanlah merupakan suatu perilaku agresif. Akan tetapi apabila terdapat

niatan dalam tindakan untuk melukai orang lain meskipun tidak berhasil, maka tindakan tersebut termasuk sebagai suatu perilaku agresif.

Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku agresif adalah perilaku yang ditujukan dengan sengaja untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal merusak harta benda atau setidaknya berusaha untuk melukai orang lain.

2. Aspek-aspek Perilaku Agresif

Menurut Rahman, (2017) menyebutkan beberapa aspek-aspek dalam perilaku agresif yaitu:

- a. Perilaku agresif dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung yaitu perilaku agresif yang langsung ditujukan oleh pelaku terhadap korban. Secara tidak langsung yaitu perilaku agresif yang dilakukan oleh orang lain, atau ditujukan kepada orang atau benda yang berhubungan dengan sasaran agresif.
- b. Perilaku agresif dilakukan secara aktif dan pasif. Secara aktif yaitu menyakiti seseorang dengan menunjukkan perilaku atau ucapan. Secara pasif yaitu menyakiti seseorang dengan cara tidak melakukan maupun mengatakan sesuatu yang seharusnya tidak diperbuat.
- c. Perilaku agresif dilakukan secara verbal yaitu melukai orang lain melalui perkataan atau secara nonfisik yaitu melukai orang lain melalui tindakan.

Pendapat lain menurut Baron & Byrne, mengemukakan bahwa Aspek-aspek perilaku agresif, yaitu:

- a. Agresi langsung-aktif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan.
- b. Agresi langsung-aktif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gesture yang menghina orang lain.
- c. Agresi langsung-pasif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk diam, tidak menjawab panggilan telepon.
- d. Agresi langsung-pasif-nonverbal yaitu perilaku agresif yang dilakukan dalam bentuk keluar ruangan ketika target masuk,
- e. Agresi tidak langsung-aktif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk menyebarkan rumor negative, menghinakan opini target pada orang lain.
- f. Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk mencari atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.
- g. Agresi tidak langsung-pasif-verbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
- h. Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal yaitu perilaku agresif dalam bentuk menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

Berdasarkan beberapa aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perilaku agresif menurut Rahman yaitu, perilaku agresif secara langsung dan tidak langsung, secara aktif dan pasif, dan secara verbal atau non fisik. Sedangkan menurut Baron & Byrne aspek-aspek perilaku agresif yaitu perilaku agresif secara Agresi langsung-aktif-verbal, Agresi langsung-aktif- nonverbal, Agresi langsung-pasif-verbal, Agresi langsung-pasif-nonverbal, Agresi tidak langsung-aktif-verbal, Agresi tidak langsung-aktif-nonverbal, Agresi tidak langsung-pasif-verbal, dan Agresi tidak langsung-pasif-nonverbal.

3. Unsur Pembentukan Perilaku Agresif

Konsep perubahan perilaku dan determinannya, Skinner mengemukakan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang (stimulus) dan tanggapan (respon). Konsep ini berpendapat bahwa perilaku dibentuk karena adanya perangsang dan adanya tanggapan atau respon dari individu yang membuat sebuah perilaku terbentuk, setiap perilaku yang terbentuk berbeda tiap individunya karena stimulus dan respon tiap orang juga berbeda.

Menurut (Yusuf, 2011), individu membentuk perilaku baru tersebut terjadi proses berurutan dari kesadaran, masa tertarik, menimbang-nimbang, mencoba.

- a. Kesadaran, adalah dimana individu mulai tau apa stimulusnya atau perangsang nya hal ini bagian pertama sebelum tahap kedua muncul.

- b. Merasa tertarik, individu mulai tertarik dengan objek tersebut yang berupa stimulus tadi.
- c. Menimbang-nimbang, individu mulai menimbang apakah stimulus tersebut baik atau tidak, cocok atau tidak sehingga hal ini adalah bagian penting didalam seorang individu.
- d. Mulai mencoba, tahap yang terakhir dimana individu mulai melakukan hal yang sudah menjadi stimulusnya dan mulai mencoba hal tersebut.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

(Jeanne Ellis Ormrod, 2011) menyebutkan faktor yang mempengaruhi perilaku agresif diantaranya adalah akibat kerusakan neurologis, yang mengakibatkan remaja secara genetis memiliki kecenderungan untuk melakukan agresi. Hal lain yang menjadi faktor yang mempengaruhi agresi adalah:

- a. Lingkungan, faktor keluarga yang disfungsi, keadaan keluarga yang terbiasa dengan konflik, kekerasan, dan kurang kasih sayang dapat memicu remaja berperilaku agresif.
- b. Media, terbiasa menyaksikan kekerasan yang terjadi di media dapat meningkatkan perilaku agresif remaja.
- c. Faktor kognisi, seperti remaja kurang mampu mengartikan isyarat dari orang lain, kurang mampu melihat sudut pandang orang lain, memiliki tujuan diri yang lebih dominan, memiliki cara pemecahan

masalah yang tidak efektif dan memiliki pemahaman bahwa perilaku agresif itu tepat dan efektif.

Jong 2017, menyebutkan Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif, yaitu:

a. Faktor Sosial

- 1) Frustrasi yaitu suatu keadaan seseorang tidak memperoleh sesuatu dari apa yang diinginkan atau diharapkan.
- 2) Provokasi langsung yaitu ketika perilaku agresif menghasilkan perilaku agresif. Perilaku agresif adalah hasil dari provokasi fisik atau verbal dari orang lain. Ketika seseorang menerima suatu bentuk perilaku agresif dari orang lain berupa kritik yang tidak adil, ungkapan sarkastis, atau kekerasan fisik maka orang tersebut jarang mengalah. Sebaliknya, jika seseorang merasa orang lain tersebut bermaksud untuk menyakiti maka seseorang tersebut akan mengalah.
- 3) Agresi yang dipindahkan yaitu perilaku agresif terhadap seseorang yang bukan sumber dari provokasi awal yang kuat.
- 4) Pemaparan Terhadap Kekerasan di Media yaitu dampak dari melihat perilaku agresif dapat memungkinkan individu untuk belajar cara baru untuk melakukan perilaku agresif dari menonton program yang terdapat di dalam media seperti televisi, film, dan *game online* yang tidak mereka bayangkan sebelumnya. Dimana suatu kejahatan yang terdapat di

dalam media kemudian ditiru oleh orang-orang lain dilokasi yang berbeda, dan memperlihatkan bahwa dampak seperti ini nyata.

b. Faktor Pribadi

- 1) Pola perilaku, orang yang memiliki karakter sangat kompetitif, selalu terburu-buru serta mudah tersinggung dan agresif, orang ini menunjukkan karakteristik dari apa yang disebut dalam istilah psikolog sebagai pola perilaku Tipe A (Type A Behavior Pattern). Sedangkan pola perilaku Tipe B (Type B Behavior Pattern) adalah individu yang tidak kompetitif, tidak bertanding melawan waktu, dan yang tidak mudah kehilangan kendali. Dari tipe perilaku diatas dapat dianggap bahwa Tipe A lebih agresif dari pada Tipe B.
- 2) Mempersepsikan maksud jahat orang lain yaitu bias atribusional hostile fakta bahwa atribusi memainkan peran penting dalam reaksi individu terhadap perilaku orang lain dan terutama terhadap provokasi nyata adalah titik mula bagi karakteristik pribadi penting lain yang mempengaruhi perilaku agresif.
- 3) Narsisme, ancaman-ego, dan agresi yaitu keinginan untuk menjadi superior atau individu yang memiliki pandangan berlebihan terhadap kebaikan dan keberhasilan diri sendiri.

- 4) Perbedaan Gender, pria lebih cenderung berperilaku agresif langsung, sedangkan wanita lebih cenderung berperilaku agresif tidak langsung.
- 5) Pengaruh Situasional
 - a) Suhu udara, suhu udara yang tinggi akan mempengaruhi perilaku agresif seseorang.
 - b) Alkohol, individu akan menjadi lebih agresif ketika mereka mengonsumsi alkohol.

Beberapa penyebab timbulnya perilaku agresif dari bermain game online, yaitu (Jong 2017):

- a. Faktor Psikologi, terdiri dari perilaku naluriah dan perilaku yang dipelajari. Perilaku naluriah menurut Freud terdapat dua macam, yakni eros dan thanatos. Perilaku agresif termasuk thanatos, yakni energi yang tertuju untuk merusak atau pengakhiran kehidupan. Perilaku yang dipelajari menurut Bandura sehubungan dengan perilaku agresif, yakni perilaku tersebut dipelajari manusia melalui pengalaman pada masa lampau.
- b. Faktor Sosial, terdiri dari frustrasi, provokasi langsung, dan pengaruh tontonan. Perilaku agresif merupakan salah satu akibat dari frustrasi yang dialami seseorang, tetapi tidak semua frustrasi menimbulkan perilaku agresif karena dapat mengarah ke perilaku yang lain seperti depresi dan penarikan diri. Pencederaan fisik dan ejekan verbal dari orang lain sebagai bentuk provokasi langsung

dapat memicu perilaku agresif. Pengaruh tontonan kekerasan di televisi bersifat kumulatif, artinya semakin panjang tontonan kekerasan maka semakin meningkatkan perilaku agresif.

- c. Faktor Lingkungan, meliputi pengaruh polusi udara, kebisingan, dan kesesakan karena jumlah manusia yang terlalu banyak sehingga memicu terjadinya perilaku agresif.
- d. Faktor Biologis, para peneliti yang menyelidiki kaitan antara cedera kepala dan perilaku agresif mengindikasikan kombinasi pencederaan fisik yang pernah dialami dan cedera kepala, mungkin ikut menyebabkan munculnya perilaku agresif.
- e. Faktor Genetik, pengaruh faktor genetik antara lain ditunjukkan oleh kemungkinan yang lebih besar untuk melakukan perilaku agresif dari kaum pria yang mempunyai kromosom XYY.

Dampak lain dari menonton kekerasan di media meliputi apa yang dikenal sebagai efek desensitisasi. Setelah menonton adegan perilaku agresif, individu menjadi bebal pada kesakitan dan penderitaan orang lain, mereka menunjukkan reaksi emosional yang lebih sedikit dari pada yang seharusnya terhadap tanda-tanda perilaku agresif seperti itu, dan hal tersebut kemungkinan mengurangi pertahanan mereka sendiri untuk menolak terlibat dalam perilaku agresif.

Berdasarkan uraian diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa perilaku agresif muncul akibat adanya rasa ingin melukai orang lain secara verbal maupun fisik baik langsung maupun tidak langsung, hal tersebut

dikarenakan oleh faktor- faktor perilaku agresif yaitu faktor sosial, pribadi, dan situasional.

D. Mahasiswa

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (KBI), mahasiswa didefinisikan sebagai orang yang belajar di Perguruan Tinggi (Kamus Bahasa Indonesia Online, kbbi.web.id). Mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut, universitas.

Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi perkembangan.

1. Karakteristik Perkembangan Mahasiswa

Seperti halnya transisi dari sekolah dasar menuju sekolah menengah pertama yang melibatkan perubahan dan kemungkinan stres, begitu pula masa transisi dari sekolah menengah atas menuju universitas. Dalam banyak hal, terdapat perubahan yang sama dalam dua transisi itu. Transisi ini melibatkan gerakan menuju satu struktur sekolah yang lebih besar dan tidak bersifat pribadi, seperti interaksi dengan kelompok sebaya dari daerah yang lebih beragam dan peningkatan perhatian pada prestasi dan penilaiannya (Santrock, 2012)

Perguruan tinggi dapat menjadi masa penemuan intelektual dan pertumbuhan kepribadian. Mahasiswa berubah saat merespon terhadap

kurikulum yang menawarkan wawasan dan cara berpikir baru seperti; terhadap mahasiswa lain yang berbeda dalam soal pandangan dan nilai, terhadap kultur mahasiswa yang berbeda dengan kultur pada umumnya, dan terhadap anggota fakultas yang memberikan model baru. Pilihan perguruan tinggi dapat mewakili pengejaran terhadap hasrat yang menggebu atau awal dari karir masa depan (Papalia dkk, 2018)

2. Tahap perkembangan fase remaja akhir

Ciri-ciri perkembangan remaja lanjut atau remaja akhir (usia 18 sampai 21 tahun) dapat dilihat dalam tugas-tugas perkembangan yaitu (Putro K Z, 2017);

- a. Menerima keadaan fisiknya; perubahan fisiologis dan organis yang sedemikian hebat pada tahun-tahun sebelumnya, pada masa remaja akhir sudah lebih tenang. Struktur dan penampilan fisik sudah menetap dan harus diterima sebagaimana adanya. Kekecewaan karena kondisi fisik tertentu tidak lagi mengganggu dan sedikit demi sedikit mulai menerima keadaannya.
- b. Memperoleh kebebasan emosional; masa remaja akhir sedang pada masa proses melepaskan diri dari ketergantungan secara emosional dari orang yang dekat dalam hidupnya (orangtua). Kehidupan emosi yang sebelumnya banyak mendominasi sikap dan tindakannya mulai terintegrasi dengan fungsi-fungsi lain sehingga lebih stabil dan lebih terkendali. Dia mampu mengungkapkan pendapat dan perasaannya

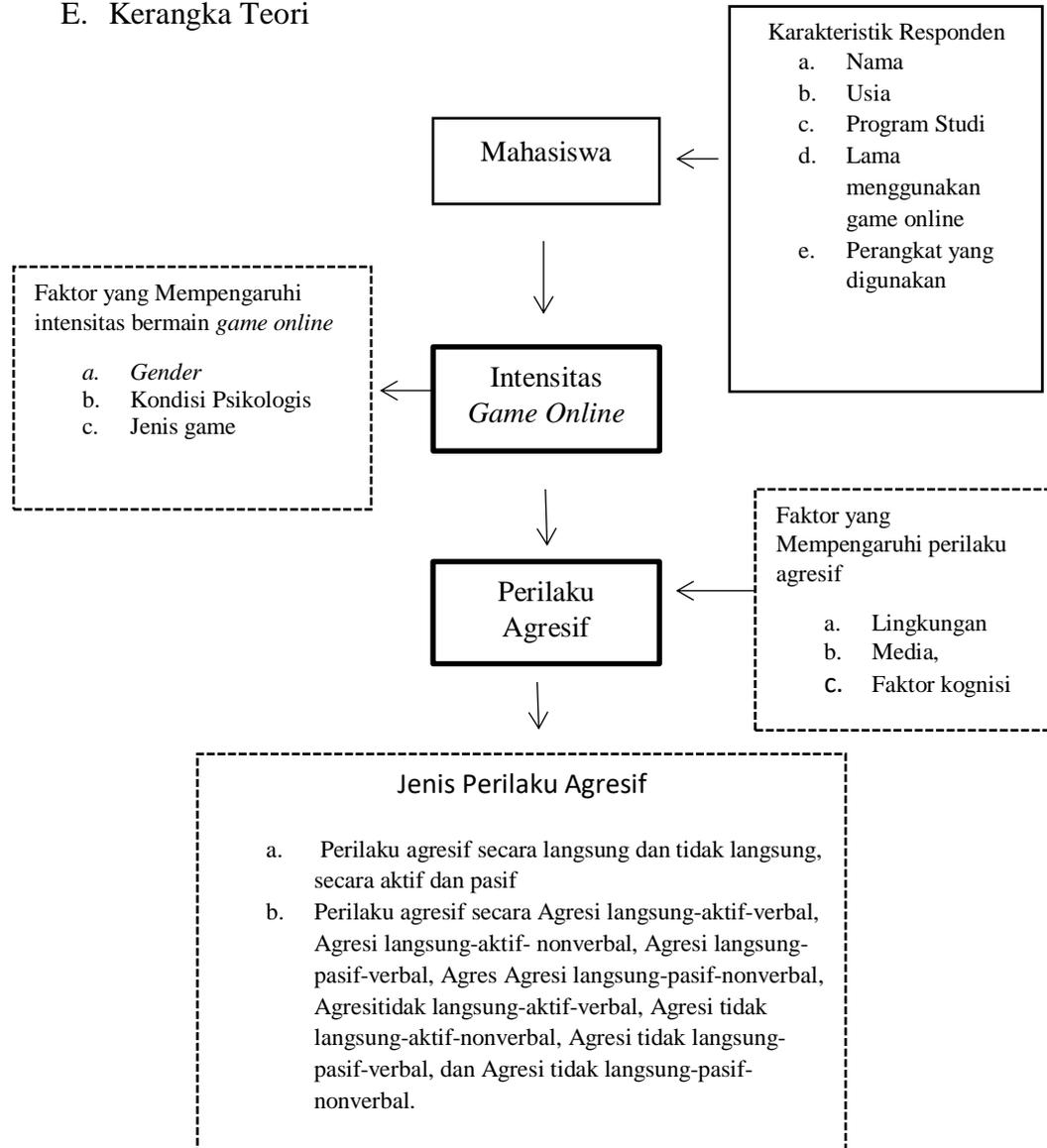
dengan sikap yang sesuai dengan lingkungan dan kebebasan emosionalnya.

- c. Mampu bergaul; dia mulai mengembangkan kemampuan mengadakan hubungan sosial baik dengan teman sebaya maupun orang lain yang berbeda tingkat kematangan sosialnya. Dia mampu menyesuaikan dan memperlihatkan kemampuan bersosialisasi dalam tingkat kematangan sesuai dengan norma sosial yang ada.
- d. Menemukan model untuk identifikasi; dalam proses ke arah kematangan pribadi, tokoh identifikasi sering kali menjadi faktor penting, tanpa tokoh identifikasi timbul keaburan akan model yang ingin ditiru dan memberikan pengarahannya bagaimana bertingkah laku dan bersikap sebaik-baiknya. Mengetahui dan menerima kemampuan sendiri; pengertian dan penilaian yang objektif mengenai keadaan diri sendiri mulai terpupuk. Kekurangan dan kegagalan yang bersumber pada keadaan kemampuan tidak lagi mengganggu berfungsinya kepribadian dan menghambat prestasi yang ingin dicapai.
- e. Memperkuat penguasaan diri atas dasar skala nilai dan norma; nilai pribadi yang tadinya menjadi norma dalam melakukan sesuatu tindakan bergeser ke arah penyesuaian terhadap norma di luar dirinya. Baik yang berhubungan dengan nilai sosial ataupun nilai moral. Nilai pribadi adakalanya harus disesuaikan dengan nilai-nilai umum (positif) yang berlaku dilingkungannya.

- f. Meninggalkan reaksi dan cara penyesuaian kekanak-kanakan; dunia remaja mulai ditinggalkan dan dihadapannya terbentang dunia dewasa yang akan dimasuki. Ketergantungan secara psikis mulai ditinggalkan dan ia mampu mengurus dan menentukan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik mahasiswa ialah pada penampilan fisik tidak lagi mengganggu aktifitas dikampus, mulai memiliki intelektualitas yang tinggi dan kecerdasan berpikir yang matang untuk masa depannya, memiliki kebebasan emosional untuk memiliki pergaulan dan menentukan kepribadiannya. Mahasiswa juga ingin meningkatkan prestasi dikampus, memiliki tanggung jawab dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah.

E. Kerangka Teori



Keterangan :

————— : diteliti

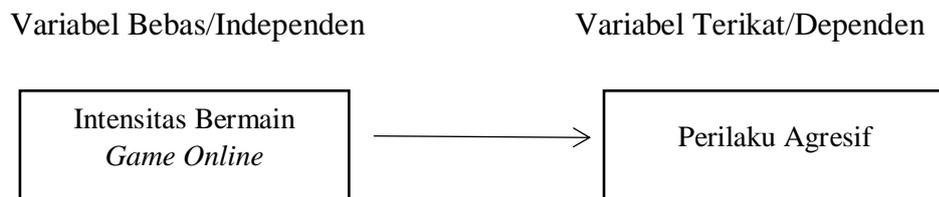
----- : tidak diteliti

Gambar 2.1. Kerangka Teori

(Sumber : (Rahman, 2017), (Kartini, 2016))

F. Kerangka konsep

Kerangka konsep adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang akan diteliti (Hidayat,2017). Kerangka konsep penelitian dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup dan mengarah penelitian yang dilakukan. Kerangka konsep dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar : 2.2. Kerangka Konsep

G. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Hidayat : 2017). Berdasarkan dari uraian diatas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:” Ada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta.”

