

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Masa remaja merupakan salah satu fase perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada periode ini, individu mengalami berbagai perubahan fisik, emosional, dan sosial yang signifikan sebagai bagian dari transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Usia remaja secara umum berada pada rentang 10 hingga 19 tahun, sesuai dengan definisi dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dalam situs Who.int (2025). Dalam masa ini, remaja mulai mencari jati diri, mengembangkan identitas personal, serta membentuk nilai-nilai dan keyakinan yang akan mereka bawa ke tahap dewasa. Proses pencarian ini sering kali dibarengi dengan berbagai tantangan, seperti tekanan sosial, pengaruh lingkungan, serta konflik internal. Oleh karena itu, masa remaja juga dikenal sebagai masa yang rentan terhadap masalah psikologis dan perilaku menyimpang, apabila tidak mendapatkan bimbingan yang tepat dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Perubahan hormonal dan pertumbuhan otak pada masa remaja juga memengaruhi cara berpikir dan pengambilan keputusan. Remaja cenderung lebih emosional, impulsif, dan sensitif terhadap pengaruh dari teman sebaya (*peer pressure*). Selain itu, perkembangan teknologi dan media sosial saat ini semakin memperkuat dinamika kehidupan remaja, baik dalam aspek positif seperti akses informasi, maupun negatif seperti paparan konten yang tidak sesuai usia.

Dalam era digital, game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan remaja khususnya di Indonesia. Menurut survey, Sebanyak 96,5% pengguna internet di Filipina berusia 16-64 tahun bermain *video games* secara rutin. Proporsi ini sedikit lebih tinggi dibanding Indonesia. Dengan 95,3% pengguna internetnya yang bermain *video games*, Indonesia duduk di peringkat kedua secara global (goodstats.id, 2024). Kecanduan *game online* dapat dialami oleh remaja hal ini dikarenakan dengan bermain *game online* dapat mengatasi beban pikiran ataupun stres (Sirken dkk, 2020). Bermain *game online* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga tantangan yang seringkali memicu

tekanan emosional. Tekanan ini, apabila tidak dikelola dengan baik, dapat menyebabkan frustrasi, terutama ketika remaja mengalami kekalahan atau gagal mencapai tujuan dalam permainan.

Dalam psikologi, agresivitas didefinisikan sebagai respons emosional negatif yang dapat diwujudkan melalui tindakan menyerang, memusuhi, atau perilaku merusak lainnya terhadap individu atau lingkungan sekitar. Menurut Brigham (Primasta, 2020) memandang agresi sebagai perilaku yang menimbulkan kerugian secara fisik atau psikologis pada seseorang yang tidak ingin disakiti. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 4 orang remaja yang sedang bermain *game online* yang dilakukan pada tanggal 9 april 2025, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa kekalahan saat bermain game berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif, baik dalam bentuk fisik, verbal, maupun emosional cenderung mengekspresikan agresivitas dalam bentuk verbal, seperti mengumpat atau berbicara kasar saat bermain. Selain itu, terdapat juga bentuk agresivitas emosional atau pasif, seperti menarik diri, perubahan suasana hati, dan mudah tersinggung setelah bermain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun bentuk dan intensitas agresivitas berbeda-beda, seluruh subjek mengalami dampak emosional negatif akibat frustrasi bermain *game online*, yang dalam beberapa kasus juga memengaruhi interaksi sosial mereka di luar permainan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah frustrasi (dalam Baron & Byne, 2003). Berkowitz (1989, 1993) mendefinisikan frustrasi sebagai suatu pengalaman yang tidak menyenangkan dan frustrasi dapat menyebabkan agresi sebagian besar karena adanya fakta tersebut. Dengan kata lain, frustrasi terkadang menghasilkan agresi karena adanya hubungan mendasar antara afek negatif (perasaan tidak menyenangkan) dengan perilaku agresif (dalam Baron & Byne, 2003). Pada remaja, agresivitas sering kali muncul sebagai bentuk luapan emosi yang tidak terkendali akibat ketidakmampuan dalam mengelola stres atau tekanan dari lingkungan, seperti konflik keluarga, masalah akademik, atau interaksi sosial yang buruk. Masa remaja sendiri merupakan periode krusial dalam

perkembangan emosi dan identitas diri, sehingga individu dalam fase ini cenderung lebih rentan terhadap perilaku agresif apabila tidak mendapatkan bimbingan yang memadai. Menurut teori frustrasi-agresi (Dollard dkk., 1939), perilaku agresif dapat dipicu oleh kondisi frustrasi, yaitu ketika individu merasa terhalang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks modern, seperti bermain *game online*, frustrasi bisa timbul akibat kekalahan berulang, gangguan koneksi, atau interaksi negatif dengan pemain lain, yang kemudian memicu reaksi agresif.

Frustrasi yang muncul akibat bermain *game online* dapat berdampak pada perilaku remaja, termasuk kecenderungan untuk menunjukkan agresivitas. Remaja, sebagai kelompok usia yang masih dalam tahap perkembangan emosional dan sosial, lebih rentan terhadap dampak negatif frustrasi tersebut. Oleh karena itu, penting untuk meneliti hubungan antara frustrasi bermain *game online* dan agresivitas pada remaja guna memahami dampaknya secara lebih mendalam. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat menghabiskan waktu luang, termasuk dalam bermain game online. Game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer, terutama di kalangan remaja. Game ini menawarkan tantangan dan kompetisi yang menarik, tetapi juga sering kali menjadi sumber frustrasi, terutama ketika pemain menghadapi kegagalan atau tekanan dari pemain lain.

Frustrasi dalam bermain *game online* dapat muncul akibat berbagai faktor, seperti tingkat kesulitan permainan yang tinggi, kegagalan dalam mencapai target, dan interaksi negatif dengan pemain lain. Pada remaja, yang berada dalam tahap perkembangan emosional dan sosial, pengalaman frustrasi ini dapat memicu respons emosional negatif, seperti agresivitas. Teori frustrasi-agresivitas mendukung bahwa frustrasi sering kali menjadi pemicu perilaku agresif, baik secara verbal maupun fisik.

Dampak frustrasi bermain *game online* tidak hanya dirasakan dalam konteks permainan, tetapi juga dapat memengaruhi hubungan sosial remaja di dunia nyata. Remaja yang sering mengalami frustrasi dalam bermain *game*

berpotensi menunjukkan perilaku agresif terhadap teman, keluarga, atau lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, memahami hubungan antara frustrasi bermain *game online* dan agresivitas pada remaja menjadi penting untuk mengidentifikasi dampak psikologis dan sosial dari aktivitas ini, serta memberikan dasar untuk intervensi yang efektif. Hal ini didukung oleh penelitian milik Rianto (2024) yang menyebutkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresivitas. Moch (2023) dalam penelitiannya terhadap 362 pelajar di SMP 26 Bandung, mendapatkan hasil bahwa ditemukan korelasi positif antara kecanduan *game online* dan perilaku agresif. Semakin tinggi kecanduan *game online* yang dialami siswa tersebut, maka semakin tinggi agresivitas.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Frustrasi Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Pada Remaja" hal tersebut dikarenakan permasalahan-permasalahan yang dialami oleh remaja yang ada di Yogyakarta yang telah disebutkan terutama permasalahan yang dialami oleh remaja, maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang hubungan antara agresivitas dan frustrasi pada remaja yang ada di Yogyakarta.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara frustrasi bermain *game online* dengan agresivitas pada remaja.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam psikologi, khususnya psikologi perkembangan dan psikologi sosial, dengan menyoroti hubungan antara emosi negatif seperti frustrasi dan perilaku agresif pada remaja dalam konteks digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi kalangan remaja, khususnya subjek yang terlibat dalam studi ini, dengan memperluas pemahaman mereka terkait keterkaitan antara pengalaman frustrasi saat bermain game online dan munculnya perilaku agresif. Melalui pemahaman tersebut, remaja diharapkan mampu mengenali dampak emosional dari aktivitas bermain *game* secara daring, khususnya dalam kondisi yang memicu kekecewaan atau tekanan. Kesadaran ini diharapkan dapat mendorong remaja untuk lebih bijak dalam mengelola emosi agar tidak mengekspresikannya dalam bentuk agresivitas.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam memahami proses terkait studi perilaku remaja, khususnya mengenai hubungan antara frustrasi bermain *game online* dan agresivitas. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi topik serupa dengan pendekatan, variabel, atau populasi yang berbeda.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fadhil (2021) bertujuan untuk menguji secara empiris hubungan antara frustrasi dan agresivitas bermain *game online* di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie. Pendekatan dalam penelitian tersebut menggunakan kuantitatif dengan metode korelasional dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini seluruh remaja di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie dengan jumlah sampel sebanyak 312 sampel berada pada rentang usia 13-20 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala frustrasi berdasarkan Sutarjo (2007) dan skala agresivitas berdasarkan teori Buss dan Perry (1992). Selanjutnya terdapat penelitian milik Suci Dwi Lestari (2022) yang menggunakan intensitas bermain *game online* sebagai variabel bebas dan agresivitas sebagai variabel terikat. Subjek

dalam penelitian tersebut sebanyak 200 orang siswa SMA Negeri 9 Pekanbaru. Penelitian tersebut menggunakan teknik probability sampling dengan teknik simple random sampling.

Selanjutnya ada penelitian yang dilakukan oleh Ahda Rausan Fikri (2023) yang meneliti agresivitas verbal pada remaja yang bermain *game online mobile legend* di kota Banjarmasin. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu dengan melakukan wawancara online melalui pesan *whatsapp*. Selanjutnya ada penelitian milik Deviani Salsabila Rianto (2024) yang mengukur perilaku agresivitas pada mahasiswa yang bermain game online. Subjek pada penelitian tersebut yaitu 52 orang mahasiswa Universitas Sultan Agung Semarang yang bermain *game online*.

Berdasarkan uraian dari kedua penelitian terdahulu, peneliti mengasumsikan tidak terdapat kesamaan yang signifikan dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Beberapa perbedaannya yaitu :

1. Keaslian Topik

Topik pada penelitian ini berbeda dengan topik sebelumnya dimana penelitian ini menggunakan frustrasi sebagai variabel bebas berbeda dengan penelitian milik Suci Dwi Lestari (2022) yang menggunakan intensitas bermain *game online* sebagai variabel bebasnya.

2. Keaslian teori

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori frustrasi milik Sutarjo (dalam Fadhil, 2001) yaitu aspek blocking, agresi, *breakdown* dan aspek penggunaan *defense-mechanism*. Sedangkan teori agresivitas milik Buss dan Perry (dalam Lestari, 2022) yaitu aspek fisik, verbal, marah, dan aspek permusuhan.

3. Keaslian alat ukur

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur yang sama dengan alasan karena masih sedikit tokoh yang mengembangkan alat ukur mengenai agresivitas dan frustrasi. Sehingga alat ukur tersebut dirasa yang paling tepat untuk digunakan dalam penelitian.

4. Keaslian responden

Adapun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan subjek remaja yang bermain *game online*, dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Subjek merupakan remaja berusia 13-20 tahun
- b. Subjek berjenis kelamin laki-laki dan Perempuan
- c. Subjek bermain *game online* lebih dari 3 jam sehari, baik dilakukan secara terus menerus maupun selang beberapa jam dijeda.

Terlihat dari beberapa penelitian terdahulu yang penulis paparkan, peneliti menyimpulkan bahwa tidak ada kesamaan yang signifikan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANU
YOGYAKARTA