

PENDAHULUAN

Tahap perkembangan manusia terdapat beberapa periode yang beragam yang mengharuskan individu tersebut untuk menyelesaikan peranan apa saja yang terjadi disetiap periodenya. Havighrust (1961) mengatakan bahwa dalam setiap perkembangan manusia disetiap periodenya akan melalui beberapa tugas yang harus diselesaikan individu tersebut dan jika individu tersebut berhasil menyelesaikan tugasnya maka akan membawa kebahagiaan dan keberhasilan ditahap periode selanjutnya, tetapi jika mengalami kegagalan maka akan berdampak pada individu tersebut yang dapat menimbulkan penolakan lingkungan sekitar dan kesulitan untuk menuntaskan tugas diperiode berikutnya. Tugas perkembangan berhubungan dengan sikap individu, perilaku, dan ketrampilan sesuai dengan fase periode yang dilewati diusianya (Latifah et al. 2023). Dalam fase remaja terdapat tahapan dengan setiap tahapan memiliki karakteristik berbeda. Karakteristik yang terjadi pada masa ini diantaranya bentuk tubuh remaja akan mengalami perubahan dalam fisik termasuk perubahan hormon, perubahan ketidakseimbangan emosi dalam diri, masa mencari jati diri, dan keinginan yang kuat untuk disorot (Diananda, 2019). Fase remaja merupakan fase yang penting bagi individu yang tentu saja memerlukan kemampuan yang baik dari individu untuk bertahan serta beradaptasi terhadap berbagai perubahan situasi yang ada. (Hermansyah and Hadjam 2020). Usia remaja atau *adolescence* menurut WHO berusia antara 10 tahun sampai usia 19 tahun. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk usia remaja mulai dari 15 tahun sampai 24 tahun (Isroani 2023). Selain itu menurut Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 menegaskan bahwa remaja adalah mereka yang berusia antara 10 hingga 18 tahun menurut ketentuan resmi, sementara Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) memperluas definisi remaja hingga usia 10-24 tahun yang belum menikah (Rahma R.).

Fase remaja tidak semua berjalan baik, kenakalan remaja banyak terjadi seperti krisis identitas, kontrol diri yang kurang, keadaan keluarga yang tidak harmonis, lingkungan pertemanan yang buruk menjadi pemicu kenakalan remaja (Pandie, Fallo, and Kian 2023). Kurangnya kontrol diri pada remaja menjadi salah satu faktor kenakalan remaja yang berakibat pada agresivitas seorang remaja (Sitanggang, Lani, and Raziansyah 2023). Kondisi remaja sekarang cukup memprihatinkan. Emosi yang tidak stabil mengakibatkan remaja bisa melakukan tindakan yang bebas dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Sehingga perilaku remaja bisa lebih agresif yang merugikan orang lain (Yanizon and Sesriani 2019). Data kasus yang diungkapkan Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat perilaku agresif pada remaja dengan kasus pada tahun 2020 sebanyak 12.944 kasus yang melibatkan remaja dan diprediksi akan mengalami peningkatan. Media juga mengungkapkan beberapa kasus yang menjerat remaja. Media berita online Kompas mengungkapkan pada tahun 2022 pembunuhan terjadi di Kabupaten Banjarnegara yang dilakukan oleh seorang remaja berusia 18 tahun yang membunuh sepupunya yang berusia 9 tahun. Motif pembunuhan yang dilakukan yaitu ingin merampas HP milik sepupunya tersebut dikarenakan tersangka kecanduan *game online*. Sementara itu, Di Jogjakarta aksi kekerasan di jalan atau tawuran dilakukan oleh sekelompok remaja yang menyebabkan hilangnya nyawa dikarenakan telah diserang menggunakan senjata tajam. Kasus lain juga terjadi di Cilacap yang dilakukan oleh remaja Sekolah Menengah Pertama yang melakukan perundungan kepada salah satu adik kelasnya dengan motif bahwa korban bergabung dengan geng atau kelompok siswa lain (Kompas.com). Selain media berita online yang mengungkapkan agresivitas pada remaja, beberapa penelitian terdahulu juga mengungkapkan agresivitas pada remaja. Penelitian yang dilakukan Yunalia & Etika (2020) mendapatkan hasil terdapat 68 responden (46,3%) masuk kedalam kategori agresif yang rendah, 29 responden (19,6%) masuk kategori agresif yang sedang, dan 11 responden (7,5%) masuk kategori agresif yang tinggi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ferdiansa &

Neviyarni (2020) yang dilakukan pada siswa menengah pertama mendapatkan hasil 20 siswa (40%) masuk dalam kategori agresif rendah, 16 siswa (38%) masuk kedalam kategori agresif sedang dan 4 siswa (6%) masuk dalam kategori agresif tinggi dan kategori siswa yang masuk agresif sangat tinggi sejumlah 1 siswa (2%) dengan jenis kelamin perempuan, jadi bisa dikatakan bahwa laki-laki atau perempuan memiliki peluang yang sama dalam berperilaku agresif.

Agresivitas adalah orang yang mempunyai kecenderungan perilaku menyerang orang lain baik secara fisik maupun psikis untuk mengekspresikan emosinya guna mencapai tujuan yang diinginkan. Perbuatan yang dimaksudkan untuk menimbulkan kerugian, ancaman, atau membahayakan orang yang menjadi sasaran perbuatannya dengan tindakan, perkataan, langsung atau tidak langsung. Menurut Arnold H. Buss and Mark Perry (1992) Aspek- aspek dari agresivitas yaitu agresi fisik (*physical aggression*) yaitu tindakan individu yang dilakukan dengan memberikan rasa tidak nyaman kepada orang lain yang cenderung menyakiti, agresi verbal (*verbal aggression*) yaitu tindakan individu yang dilakukan dengan kata-kata yang kurang pantas untuk menyakiti orang lain, kemarahan (*anger*) yaitu luapan emosi individu yang tidak dapat dikontrol oleh individu sehingga dapat berpotensi menyakiti orang lain, dan permusuhan (*hostility*) yaitu sikap atau rasa tidak suka kepada orang lain yang berhubungan dengan perasaan individu terhadap orang lain (Puspitasari 2023). Menurut Cavell (2000) Faktor Agresivitas diantaranya faktor biologi, faktor keluarga, sosial-kognitif, peer atau kelompok ,akademik, guru-sekolah, dan komunitas. Selain itu, menurut Anggraini et al (2023) faktor agresivitas dipengaruhi juga oleh 1.) faktor biologis yaitu terkait dengan sifat biologis seseorang, seperti kecenderungan mereka untuk menerima atau menolak genetik, masalah neurologis, dan perkembangan hormon yang dapat menyebabkan perilaku agresif., 2.)faktor psikologis terkait dengan tingkat kecerdasan emosi penguasaan

emosi yang kurang baik terjadinya impulsivitas rendahnya kontrol diri remaja dan stres yang tinggi dalam faktor ini terdiri dari beberapa hal seperti individu tidak kuat memilah berlaku yang menyakiti individu lain sehingga tidak bisa mengendalikan perilaku yang terjadi, lalu keadaan frustrasi dari individu dalam keadaan ini timbul sebuah dorongan dari individu tersebut untuk mencoba membalas perilaku individu lain yang menyakitkan dirinya, belajar dengan pengamatan dalam hal ini individu mendapatkan sebuah informasi dari lingkungan sekitar sehingga menjadi contoh individu tersebut untuk ditiru, 3.) faktor lingkungan sosial terkait dengan orang yang berhubungan langsung dengan individu seperti keluarga, teman baik sekolah maupun masyarakat, 4.) faktor media dan teknologi terkait tentang eksplikasi media yang memberikan sebuah isi terkait kekerasan, permainan kekerasan ataupun penggunaan media untuk melakukan ancaman yang meningkatkan terjadinya perilaku agresif, 5.) faktor kebudayaan terkait dengan norma sosial yang ada, nilai budaya individu, agama maupun struktur sosial. Jenis agresi ada dua komponen, yaitu agresi fisik yang berupa agresi yang melukai fisik seperti memukul, menendang, lalu agresi non fisik yaitu agresi verbal yang berupa mengolok-olok orang, membentak (Hastuti , 2018) Dampak yang akan dialami ketika seseorang beragresivitas psikis atau fisik seperti individu tersebut terbiasa menyelesaikan segala sesuatu dengan agresivitas berakibat pada sulitnya mengontrol emosi, menjadikan tindakan agresivitas sebagai dasar, dan menjadi model individu yang buruk (Nurudin, Purwadi, and Yuzarion 2021).

Game online merupakan penyebab agresivitas remaja yang dipengaruhi oleh faktor media dan teknologi (Zhang et al. 2022). *Game online* adalah sebuah permainan digital yang dimainkan menggunakan perangkat terhubung dengan koneksi internet, filter yang ada di *game online* juga bermacam seperti dapat menghubungkan banyak pemain dalam *game* tersebut diwaktu yang bersamaan (Setiawati and Gunado 2019). *Game online* saat ini mengharuskan pemainnya

untuk terlibat dalam permainan kompetitif, yang dapat memotivasi remaja untuk bermain *game*. Dengan bermain *game* tema kekerasan dan kompetisi seringkali menjadi faktor risiko yang meningkatkan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari, seperti peningkatan emosi dalam diri remaja (Rochansyah et al. 2023). Motivasi yang timbul dalam diri remaja ketika memainkan *game online* bisa menjadi pemicu kecanduan *game online*. Kecanduan *Game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang ketika bermain *game* secara berlebihan atau terus-menerus dalam jangka waktu yang lama dan dapat berdampak buruk (Ali Amran, Eddy Marheni, Tjung Hauw Sin 2020). Kecanduan *game online* adalah sebuah perilaku seseorang yang menggambarkan penggunaan *game* secara berlebihan, obsesif, kompulsif dan pada biasanya akan menimbulkan masalah seperti sosial atau emosional (Lemmens, Valkenburg, and Peter 2009). Aspek yang terjadi ketika seseorang kecanduan *game online* menurut Chen dan Chang ada empat aspek yaitu 1.) *Compulsion* yaitu keadaan dimana dorongan yang timbul dari diri individu untuk terus bermain *game*, 2.) *Withdrawal* yaitu dorongan individu yang yang tidak bisa menjauhkan diri dari *game online*, 3.) *Tolerance* yaitu sikap dalam diri untuk dapat menerima keadaan ketika melakukan sesuatu dalam hal ini ini pecandu *game* tidak bisa berhenti bermain karena tidak merasa puas, 4.) *Interpersonal and health-related problems* yaitu berkaitan dengan interaksi individu dengan orang lain serta kesehatan dalam diri individu dalam pecandu *game* mereka menghiraukan hubungan interpersonal dikarenakan pikiran mereka fokus dalam *game* serta gangguan kesehatan dikarenakan begadang. Aspek kecanduan *game online* juga dikemukakan oleh Lemmens dkk (2009) yang didasari oleh tujuh kriteria dalam DSM dan akan masuk daftar kecanduan ketika empat kriteria terpenuhi. 1.) *Salience*, yaitu kegiatan *game online* mendominasi individu tersebut seperti pikiran, perasaan ingin bermain *game online* dan perilaku untuk terus bermain *game online*. 2.) *Tolerance*, yaitu tingkat bermain *game online* individu tersebut bertambah secara terus menerus. 3.)

Mood modification, yaitu mengarah pada sesuatu pengalaman yang berasal dari individu sendiri dari hasil individu bermain *game online* seperti menjadikan game sebagai penenangan diri ataupun sebagai tempat pelarian. 4.) *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak nyaman individu ketika tidak bermain *game online* atau mengurangi aktivitas bermain game. 5.) *Relapse*, yaitu pengulangan aktivitas individu dalam bermain *game online* setelah individu tersebut tidak bermain dalam jangka waktu tertentu. 6.) *Conflict*, yaitu suatu permasalahan yang timbul kepada individu tersebut karena bermain *game online* seperti konflik interpersonal antara individu dengan orang sekitarnya atau berbohong. 7.) *Problems*, yaitu suatu permasalahan yang timbul karena individu tidak bisa mengontrol dirinya sendiri dan tersisihnya aktivitas lain dari individu tersebut (Lemmens J, Valkenburg P 2009).

Menurut pendapat Piyeke (2014) menjelaskan bahwa lama bermain *game* tidak normal jika dimainkan lebih dari tiga jam/hari (Yessy Pramita Widodo, Firman Hidayat 2022). Dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder 5th Edition* (DSM-5) kecanduan *game online* bisa disebut dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD). Faktor kecanduan *game* terdiri dari faktor internal yang terdiri dari jenis kelamin, usia, kepribadian *neuroticism*, dan *self-regulation and decision-making* yang buruk. Lalu faktor eksternal terdiri dari pengaruh teman sebaya, adanya aksesibilitas terhadap *game online*, pola asuh permisif, jenis genre *game online*. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* mengalami stimulasi dopamin yang berkepanjangan, yang menyebabkan interaksi antara amigdala dan hipokampus yang menyebabkan gejala kecanduan. Menurut penelitian lain, individu dengan IGD mungkin mengalami disfungsi korteks prefrontal, terutama di area orbito frontal yang bertanggung jawab untuk kontrol pengambilan keputusan dan penghambatan. Dengan demikian, disfungsi di area ini dapat berpotensi menyebabkan perilaku agresif (Honest Vania Asari , Rini Gusya Liza 2023).

Para *gamer* di Indonesia bisa menghabiskan waktu bermain *game* 11 jam perminggunya. Dalam *game online* memiliki banyak jenis dan genre. Untuk genre *game online* seperti pertarungan, *game battle royale*, FTS, RTS, simulasi, petualangan, RPG dan sebagainya. Lalu jenis *game* yang populer di Indonesia seperti MMORPG,MMOFPS, MMORTS dan MOBA. MOBA salah satu jenis *game* yang menyajikan area pertempuran dengan menggabungkan genre *game* RTS dan RPG.Salah satu *game* MOBA yaitu *Mobile legends: bang bang*. Indonesia menjadi penyumbang pemain aktif di seluruh negara dengan 190 juta unduhan (Lestari, Nitisanjaya, and Susanto 2023). *Mobile legends: bang bang* adalah *game* dari perusahaan Moonton, dengan sistem didalam *game* memperbaharui karakter dan juga tingkatan dalam *game* lalu dalam setiap pergantian musim para pemain akan mengalami penurunan rank yang membuat pemainnya harus berusaha dalam menaikan rank lagi. Dalam *game* ini tokoh, cerita atau aktivitas dalam *game* bersifat fiksi (Lokananta 2020). *Mobile Legends* adalah *Game online* yang dapat dimainkan di *smartphone* dan di *download* dari *Play Store*. Menurut data *Kumparan.com Game Mobile legends: bang bang* menjadi *game* dengan peringkat pertama yang banyak diunduh, peringkat dibawahnya terdapat *Higgs Domino Island-Gaple Qiu-Qiu Poker, Fire Fire, Genshin Impact* (Harian *Kumparan*, 2021). Dalam *mobile Legends* membuat para pemainnya berpikir untuk menyusun strategi dalam mengambil keputusan saat bermain, hal ini akan mempengaruhi kemampuan remaja mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi dampak buruk juga didapatkan ketika remaja kecanduan *game* yang menimbulkan emosi serta kata-kata kasar saat mengalami kekalahan (Wibisono and Naryoso 2019). *Mobile legends* merupakan tipe *game* kompetitif (Arif and Aditya 2022). *Game* yang memiliki tipe kompetitif sangat berhubungan dengan perilaku agresif. Rasa frustrasi yang dialami berdampak pada agresi baik rasa kemarahan atau emosi negatif (Lee et al. 2021). Selain itu pengaruh yang didapatkan individu ketika sudah memasuki kecanduan *game online* mobile

legends yaitu berkata kasar hal ini terjadi untuk menyalurkan perasaan emosi dikarenakan rasa frustrasi selain itu faktor lain yang membuat pemain tersalut emosi dikarenakan *game* ini memiliki fokus yang tinggi, penyusunan strategi diperlukan guna mencapai kemenangan, individu yang sudah memainkan beberapa jam pertandingan akan memancing rasa frustrasi yang sering mengalami kekalahan (Fitri et al. 2024).

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adia (2022) di wilayah Kota Solo didapatkan hasil 18 orang (19,80%) masuk ke dalam kategori rendah kecanduan *game online*, 42 orang (46,20%) masuk kategori sedang kecanduan *game online* dan 31 orang (34,10%) masuk ke dalam kategori berat kecanduan *game online* mengalami perilaku agresif. Penelitian lain dilakukan oleh Safitri & Fikri (2022) dengan kategori 9 orang (39,7%) masuk kategori rendah, 98 orang (56,3%) masuk kategori sedang, dan 7 orang (4,0%) masuk kategori tinggi mengalami perilaku agresif verbal karena kecanduan *game online*. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan Ilmu et al. (2022) 58 orang (70,7%) masuk kategori tinggi kecanduan *game* dan 24 orang (29,3%) masuk kategori sedang kecanduan *game* mengalami agresivitas. Raharjo et al (2024) didapatkan hasil 80,2% dalam kategori tinggi bermain *game online*, 18,9% dalam kategori sedang bermain *game online* dan 0,9% pada kategori rendah bermain *game online* yang berperilaku agresif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Anggreyani et al (2020) mendapatkan hasil dengan umur kriteria responden adalah remaja mulai umur dari 14 tahun-18 tahun dengan hasil kecanduan *game online* yang didapatkan ada 6 orang (15,0%) masuk kategori ringan, 13 orang (35,5%) masuk kategori sedang dan 21 orang (52,5%) masuk kategori berat.

Selain kecanduan *game online* perkembangan media sosial sangat berpengaruh pada perilaku manusia dari berbagai aspek seperti aspek sosial, ekonomi, dan ilmu

pengetahuan. Dalam perkembangan media di era globalisasi akan memberikan kemudahan komunikasi serta akses suatu informasi. Ketenaran penggunaan media sosial akan mengalami peningkatan hal tersebut dikarenakan media sosial menjadi teknologi yang memberikan sumber informasi. Kalangan milenial sangat tertarik dengan konten berbau game yang menyajikan konten seperti turnamen game, *live streaming game*, serta review suatu game (Tampubolon and Dirgantara 2023). Berkembangnya industri game membuat berbagai jenis media sosial baru dalam kurun beberapa waktu ini salah satunya live streaming. Dalam live streaming memiliki keunikan seperti sinkronisasi, siaran secara real-time, ataupun interaksi antara streamer dan penonton. live streaming menjadi bentuk hiburan baru yang berkembang. Menurut Hamilton, live streaming adalah tempat ketiga yang disajikan secara virtual yang mana para pengguna dapat membuat komunitasnya sendiri, saling berinteraksi melalui fitur obrolan, serta bercanda satu sama lain tentang konten game yang disajikan (Azal Ryhan and Baskoro 2021). Video *game live streaming* sendiri adalah suatu media yang terhubung melalui jaringan internet yang menampilkan sebuah tayangan yang disajikan secara real-time. Di dalam *live streaming video game* penggunaannya dibagi menjadi streamer dan penonton. Streamer yang melakukan tayangan *live streaming* akan membagikan konten melalui platform *live streaming* dan penonton sebagai yang menerima konten tersebut. Dalam beberapa tahun ini platform *live streaming* berkembang, diantaranya Twitch, YouTube, Douyu, Huya, dll (Li, Wang, and Liu 2020). Dari data penggunaan internet usia \pm 16-64 tahun didapatkan 20% menonton *live streaming game* (Hootsuite Indonesia Digital Report, 2020).

Media sangat berpengaruh tinggi kepada semua orang yang mengaksesnya (Anissela, 2021). Menurut Albert Bandura perilaku agresif dapat dipelajari oleh individu melalui model yang dia lihat seperti dalam keluarga, lingkungan kebudayaan,

dan media. Perubahan perilaku tersebut terjadi karena adanya hasil dari proses belajar sosial yang melalui pengamatan dan ditiru oleh individu atau imitasi. Dalam teori belajar sosial menekankan *observational learning* sebagai proses pengamatan. Dalam *observational learning* terjadi empat tahap yaitu 1.) Atensi yaitu individu memberikan perhatian terhadap model yang dilihat, 2.) Retensi yaitu proses mengingat kembali perilaku yang telah dipelajari dari model yang dilihat, 3.) Reproduksi yaitu memberikan atensi untuk mengamati dengan baik dan mengingat ulang suatu perilaku yang telah diamati lalu meniru perilaku dari model yang diamati, 4.) Motivasional yaitu keinginan atau niat dari individu untuk belajar dari model yang diamati (Samsir 2022).

Pengaruh media akan berdampak baik jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam jangka pendek para audiens akan memproses rangsangan dari media, meniru suatu perilaku agresif, perubahan emosional yang terjadi karena pengamatan. Konten streaming berdampak terhadap perilaku generasi muda sekarang, hal ini dikarenakan streamer mengeluarkan bahasa yang kasar saat melakukan live streaming. Sehingga remaja rawan terpapar serta meniru dan menerapkan hal tersebut pada kehidupan nyata (Romdhoni et al. 2023). Beberapa sikap yang diberikan para streamer berdampak pada keyakinan seseorang dalam komunitas *game* yang menjadi penonton. Streamer akan aktif melakukan pembicaraan kotor dengan menjelekkkan pemain lain saat menyiarkan konten mereka, dan memberikan keyakinan kepada penonton bahwa agresi yang dilakukan saat bermain *game* adalah sesuatu yang normal. Dalam *live streaming game* masuk kedalam faktor sosial-kognitif, dimana para penonton akan membentuk struktur pengetahuan yang didapatkan melalui informasi media *live streaming* yang mendukung perilaku agresi untuk dilakukan oleh penonton *live streaming* (Hilvert-Bruce and Neill 2020). Dalam kasus *game* banyak memperlihatkan dampak dari video *game* terutama mengandung unsur kekerasan

terhadap perilaku agresif dalam hal ini populasi remaja dan dewasa muda telah dilaporkan (Giustiniani et al. 2022).

Remaja yang memiliki intensitas menonton live streaming yang tinggi akan berdampak negatif seperti perilaku agresif. Intensitas merupakan bahasa latin yang artinya intention yang memiliki arti ukuran, atau suatu keadaan intensitas seseorang (Maulina,2021). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Intensitas diartikan sebagai tingkatan dari suatu keadaan. Definisi lain Intensitas menonton adalah suatu keadaan ketika individu menunjukkan atensi yang berlebih pada suatu tayangan media yang dilakukan secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu. Sedangkan menonton menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya melihat yang berasal dari kata tonton. Menurut Chaplin, intensitas merupakan sifat kuantitatif dari pengindraan, yang terhubung dengan perangsangnya, seperti reaksi emosional dan kekuatan yang mendukung pikiran, perilaku atau pengalaman yang diulang oleh individu (Lasmin, Rini, and Pratitis 2020). Menurut Sari (1993) Intensitas menonton merupakan aktivitas melihat suatu tayangan pada suatu media. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media, frekuensi, dan durasi (Wibawa and Pradekso, 2018). Selain itu pendapat lain juga dikemukakan oleh Del Barrio yang didalamnya disebutkan aspek intensitas adalah ketika individu memberikan perhatian, penghayatan, jumlah durasi dan frekuensi dalam melakukan sesuatu (Aziz 2022). Indikator intensitas menurut Nuraini yang didasari oleh teori intensitas Corsini menyatakan bahwa ada enam indikator yaitu 1.) Motivasi dimana dorongan diri sendiri untuk melakukan sesuatu, 2.) Durasi aktivitas, yaitu lamanya waktu individu dalam melakukan kegiatan, 3.) Frekuensi, yaitu seberapa sering individu melakukan aktivitas yang didasari pada waktu-waktu tertentu, 4.) Presentasi, yaitu suatu perasaan yang timbul dari individu berupa keinginan, harapan yang ingin dicapai dari kegiatan yang dilakukan, 5.) Arah sikap, yaitu kecermatan pada diri individu tersebut untuk melakukan sesuatu baik

dalam hal positif atau negatif, 6.) Minat, yaitu ketertarikan individu tersebut pada suatu hal yang sedang dilakukan (Fajar Putra and Iqomaddin, Drs. H. Muhajir 2015). Menonton menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bersalah dari kata tonton yang artinya melihat. Jadi bisa dikatakan intensitas menonton live streaming adalah suatu aktivitas individu melihat suatu tayangan live streaming yang menyajikan konten video *game*.

Berdasarkan uraian paragraf sebelumnya bahwa intensitas menonton sangat berpengaruh kepada para audiensnya. Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa intensitas tontonan streaming mempengaruhi perilaku individu. Penelitian yang dilakukan oleh Clarke (2020) menunjukkan hasil bahwa menonton video game live streaming berpengaruh terhadap tingkat agresivitas *audiensnya* dengan hasil yang didapatkan bahwa ketika perempuan menonton video game live streaming didapatkan tingkat lebih rendah daripada laki-laki dan diuji perbedaan antara gender didapatkan hasil bahwa laki-laki lebih banyak menyelesaikan kata-kata agresif. Penelitian tentang pengaruh menonton siaran langsung video game yang mengandung kekerasan juga dilakukan oleh Das (2021) dengan hasil yang didapatkan bahwa perempuan ($M=28.78, SD=5.26$) berperilaku agresif lebih rendah daripada laki-laki ($M =48.68, SD = 6.27$). Selain itu penelitian lain tentang pengaruh tayangan kekerasan juga dilakukan oleh Alfian et al., (2023) yang dilakukan pada remaja SMP Nusantara Plus mendapatkan hasil bahwa konten youtube yang ditonton berpengaruh pada perilaku komunikasi para siswa sebesar 36,1%, hal ini ditunjukkan dengan perilaku meniru seperti bahasa, gerakan tubuh, dan cara berpenampilan. Penelitian dilakukan oleh Nuansa & Syah (2022) dengan melalui pendekatan deskriptif kualitatif kepada remaja didapatkan hasil bahwa intensitas menonton tayangan kekerasan berpengaruh kepada perilaku kekerasan pada siswa dengan rasio yang tinggi, hal ini juga berpengaruh pada tingkat penggunaan media

sosial. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Ranteallo and Mapandin 2018) didapatkan hasil ada hubungan antara Kebiasaan menonton film kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Selain itu Penelitian lain dilakukan oleh Riesya & Oxygentri (2019) didapatkan bahwa tayangan televisi memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Fauziah Abdu Rahim, Nur Akbar A. Koja (2023) dengan analisis didapatkan intensitas menonton tayangan film kekerasan yaitu animasi shiva berpengaruh pada perilaku imitasi dengan signifikan $0,00 \leq 0,05$.

Survey dilakukan oleh peneliti terhadap pemain *mobile legends: bang bang*. Peneliti melakukan dua survey yaitu pada survey pertama peneliti meminta para pemain *mobile legends: bang bang* untuk memberikan chat yang mengandung perkataan kasar atau berbagai macam bentuk kalimat agresif *in game* lalu survey kedua dilakukan dengan memberikan link *google form*. Dari hasil survey yang dilakukan menggunakan *google form* mendapatkan 23 responden dengan umur 14-26 tahun. Hasil yang didapatkan para pemain *mobile legends* lebih sering melakukan agresivitas secara verbal dengan saling beradu argumen dan mengumpat saat memainkan *mobile legends* daripada agresivitas secara fisik seperti memukul, melempar dsb. Lalu jenis *streamer* yang disukai merupakan *streamer* dengan status *proplayer*.

Dari fenomena yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah terdapat hubungan kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends: bang bang*” dan untuk menjawab pertanyaan tersebut maka penelitian ini berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends*”.

Penelitian ini bertujuan yaitu mengetahui hubungan kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online* Mobile Legends Bang Bang. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini terbagi menjadi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai kajian lebih tentang agresivitas pada remaja dan manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam literatur keilmuan pada bidang psikologi perkembangan serta dapat digunakan sebagai pedoman bagi penelitian selanjutnya dengan terkait tema yang diteliti.

Penelitian ini terdapat dua hipotesis, hipotesis mayor dalam penelitian ini, terdapat hubungan kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends: bang bang*. Dan adapun hipotesis minor pertama yaitu adanya hubungan kecanduan *game online* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends: bang bang* serta hipotesis minor kedua ada hubungan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends: bang bang*.