

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI *GAME ONLINE*
MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA
DI SMP NEGERI 1 RANTEPAO**

**OLEH
FERDINANDUS LIMBONG ALLO**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022**

SKRIPSI

**HUBUNGAN PENGGUNAAN APLIKASI *GAME ONLINE*
MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA
DI SMP NEGERI 1 RANTEPAO**

**OLEH:
FERDINANDUS LIMBONG ALLO
E021181331**

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Jurusan Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Penggunaan Aplikasi *Game Online*
Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresif
Siswa Di SMP Negeri 1 Rantepao

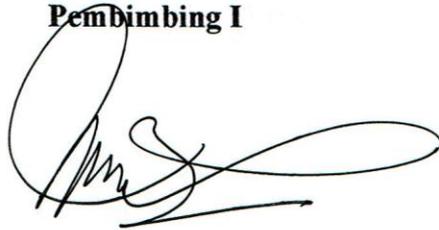
Nama : Ferdinandus Limbong Allo

Nomor Pokok : E021181331

Makassar, 16 Juni 2022

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Mursalim, M.Si
NIP. 196004201989031001

Pembimbing II



Andi Subhan Amir, S.SOS., M.SI
NIP. 197705252003121003

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnay, M.Si
NIP. 1964100219900211001

HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah Diterima Oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Kesarjanaan Dalam Departemen Ilmu Komunikasi Konsentrasi Public Relation Pada Hari Selasa Tanggal Dua Bulan Agustus Tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua.

Makassar, 2 Agustus 2022

TIM EVALUASI

Ketua : Dr. Mursalim, M.Si



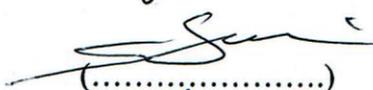
(.....)

Sekretaris : Sartika Sari Wardanhi DH Phasa., S.Sos., M.I.Kom



(.....)

Anggota: : 1. Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si.



(.....)

2. Andi Subhan Amir, S.Sos., M.Si



(.....)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi komunikasi yang berjudul:

Hubungan Penggunaan Aplikasi *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 1 Rantepao

Ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada di dalamnya yang merupakan duplikasi dari karya orang lain dan saya tidak menjiplakkan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sangsi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan yang karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Makassar, 29 Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Ferdinandus Limbong Allo

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus, karena atas kuasa dan kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Aplikasi *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di SMP Negeri 1 Rantepao”.

Adapun penulisan skripsi ini merupakan satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin.

Skripsi ini dipersembahkan untuk keluarga penulis, terkhusus kedua orangtua, Ayahanda Thomas Tanete dan Ibunda Kristina Limbong Allo serta Kakak, Hilaria Limbong Allo, Sirpilius Limbong Allo, Zakaria Limbong Allo dan juga adik Walturdis Limbong Allo dan Mikael Limbong Allo yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan dan menjadi semangat penulis menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada segenap pihak-pihak yang telah membantu penulis sehingga penyelesaian studi ini dapat terselesaikan:

1. Bapak Dr. Mursalim, M.Si., selaku pembimbing I dan bapak Andi Subhan Amir, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing II atas waktu dan ilmu yang berharga serta nasehat yang selalu menuntun penulis sehingga penulis dan menyelesaikan skripsi dan studi di Departemen Ilmu Komunikasi.
2. Bapak Andi Subhan Amir, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing akademik (PA) yang senantiasa membantu, mengarahkan dan memperhatikan kinerja akademik penulis.
3. Pejabat/staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) dan Departemen

Ilmu Komunikasi yang telah membantu secara administratif, baik dalam proses perkuliahan maupun penyelesaian studi penulis.

4. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Dr. Sudirman Karnay, M.Si., dan Sekretaris Departemen Ilmu Komunikasi, Nosakros Arya S.Sos., M.I.Kom., beserta seluruh dosen Departemen Ilmu Komunikasi tanpa terkecuali, atas segala ilmu pengetahuan, waktu, pengalaman dan kesabaran dalam membimbing penulis dari awal proses perkuliahan hingga telah menyelesaikan studi.
5. Siswa-Siswi SMP Negeri 1 Rantepao atas bantuan dan partisipasinya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Novita yang telah membantu selama melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Rantepao.
7. Keluarga besar Korps Mahasiswa Ilmu Komunikasi (KOSMIK), terima kasih telah menerima penulis di rumah kecil ini dan memberi banyak ilmu, pengetahuan dan keterampilan yang sangat berharga, juga untuk kekeluargaan yang akan selalu melekat dihati. Salam Biru Merah !
“Kalaupun lama, walaupun jauh, kita, kan selalu menyatu.”
8. Teman-teman angkatan 2018/ALTOCUMUMLUS yang selalu mengisi hari- hari penulis selama berkuliah, dengan tingkah laku yang unik dan sangat menghibur penulis. Terima kasih untuk persaudaraan yang hingga saat ini tetap terjalin dengan baik.
9. Sahabat penulis; Lili Kurniani teman seperjuangan dalam menyusun skripsi, terima kasih telah menjadi wadah *sharing* dan berkeluh kesah.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan dalam masa KKN “Toraja Utara 1” yang

sudah memberi warna baru dan berbagi pengalaman selama kurang lebih dua bulan mengabdikan diri di masyarakat yang mengajarkan arti kesabaran dan saling pengertian.

11. Semua pihak yang tidak sempat penulis tuliskan namanya namun telah memberi dukungan, semangat dan bermanfaat dalam kehidupan penulis.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca tentang ilmu komunikasi, terkhusus pengguna *aplikasi game online mobile legend*.

Makassar, 16 Juni 2022

Penulis

ABSTRAK

FERDINANDUS LIMBONG ALLO. *Hubungan Penggunaan Aplikasi Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresif Siswa Smp Negeri 1 Rantepao. (Dibimbing Oleh Mursalim dan Andi Subhan Amir) .* Skripsi Program S1 Universitas Hasanuddin.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara penggunaan aplikasi *Game Online Mobile Legend* terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Rantepao.(2) Mengetahui seperti apa bentuk perilaku agresif Siswa SMP Negeri 1 Rantepao.

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 3 bulan yaitu bulan Januari hingga Maret 2022. Populasi penelitian ini yakni 1189 ditentukan secara proportionate Stratified Random Sampling. Teknik penentuan jumlah sampel berdasarkan tabel Issac dan Michael dengan total sampel 270 . Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Ada hubungan penggunaan aplikasi *Game Online Mobile Legend* terhadap perilaku agresif siswa di SMP Negeri 1 Rantepao. (2) Bentuk perilaku agresif siswa SMP Negeri 1 Rantepao berupa, mereka akan membalas jika ada orang lain yang memukul mereka dengan persentase 46.3% .Merasa bahwa emosi/kemarahan mereka mudah untuk naik turun dengan persentase 40.0%. kemudian mereka sering menggunakan kata bahasa kasar ketika berkomunikasi dengan persentase 40.0%. dan mereka lebih mudah untuk mencurigai seseorang yang berperilaku baik pada mereka dan berpikir bahwa mereka menginginkan sesuatu dengan persentase 44.8%.

Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Agresif, Mobile Legend.*

ABSTRACT

FERDINANDUS LIMBONG ALLO. The Relationship between the Use Mobile Legend Game Online Applications On The Aggressive Behavior of SMP Negeri 1 Rantepao Students. (Supervised by Mursalim and Andi Subhan Amir). Hasanuddin University Undergraduate Program .

This study aims to: (1) determine whether or not there is a relationship between the use of the online Mobile Legend online game application on the aggressive behavior of students at SMP Negeri 1 Rantepao. (2) Knowing what the aggressive behavior of SMP Negeri 1 Rantepao students looks like.

This research was conducted for approximately three months, from January to March 2022. The population of this study was determined by proportionate stratified random sampling. The technique of determining the number of samples is based on the table of Isaac and Michael with a total sampel of 270. The data analysis technique was carried out with a quantitative approach.

The results of this study indicate that: (1) There is a relationship between the use of the Mobile Legend online game application and the aggressive behavior of students at the SMP Negeri 1 Rantepao. (2)The form of aggressive behavior of the students of SMP Negeri 1 Rantepao is in the form of, they will retaliate if someone else hits them with a percentage of 46.3%. They feel that their emotions / anger are easy to go up and down with a percentage of 40.0%. then they often use harsh language words when communicating with a percentage of 40.0%. and they are easier to cheat on someone who behaves well with them and thinks they want something with a 44.8% percentage.

Keywords: *Online Game, Aggressive Behavior, Mobile Legend.*

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
D. Hipotesis Penelitian.....	8
E. Kerangka Konseptual	9
F. Perilaku Agresif.....	13
G. <i>Dependency Media Theory</i> (Teori Ketergantungan Media).....	15
H. Definisi Operasional.....	19
I. Metode Penelitian.....	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	28
A. <i>New Media</i> (Media Baru).....	28
B. <i>Game Online</i>	31
C. <i>Game Mobile Legend</i>	38
D. Remaja.....	43
E. Perilaku Agresif.....	48
F. <i>Media Dependency Theory</i>	53

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	56
A. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Rantepao	56
1. Letak Geografis	56
2. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Rantepao	56
3. Tujuan SMP Negeri 1 Rantepao.....	57
4. Keadaan Guru dan Karyawan.	57
5. Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Rantepao	58
6. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Rantepao.....	59
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN	60
A. Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan	90
 BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	98
 DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1.1 Item Jawaban dan Bobot Nilai Kuesioner.....	23
Tabel 1.2 Tabel Perhitungan Populasi.....	24
Tabel 1.3 Tabel Nilai Koefisien Korelasi	27
Tabel 3.1 Jumlah Guru dan Tenaga Pendidik SMP Negeri 1 Rantepao	58
Tabel 3.2 Jumlah Siswa SMP Negeri 1 Rantepao.....	58
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur	60
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	61
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kelas	61
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua (Ayah)	61
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua (Ibu).....	62
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Mengetahui Game <i>Mobile Legend</i>	62
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Pernah Bermain Game <i>Mobile Legend</i>	63
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Aktif.....	63
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Mengetahui &Pernah Menggunakan <i>Mobile Legend</i>	63
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan <i>Platform</i> (media)	64
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Biaya yang dikeluarkan perbulan	64
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Peringkat/Rank.....	65
Tabel 4.13 Alasan yang menggunakan <i>Mobile Legend</i>	65
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tempat Menggunakan <i>Mobile Legend</i>	66
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Durasi Menggunakan <i>Mobile Legend</i>	66
Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Berapa Kali Menggunakan Game <i>Mobile Legend</i>	67

Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Waktu Menggunakan <i>Mobile Legend</i>	67
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Merasa Menjadi Yang Terbaik Ketika Membunuh Banyak Musuh Ketika Bermain).....	68
Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Merasa Akan Memenangkan Pertandingan Ketika Membunuh Banyak Musuh Ketika Bermain)	69
Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Merasa Akan Memenangkan Pertandingan Ketika Membunuh Banyak Musuh Ketika Bermain)	70
Tabel 4.21 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Merasa Dapat Memenangkan Pertandingan Jika Menghancurkan Markas Tim Lawan/ Turret)	70
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Melindungi Markas Tim Sendiri Dapat Membantu Teman Memenangkan Pertandingan).....	71
Tabel 4.23 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Merasa Melindungi Dan Menghancurkan Markas Turret Lawan Dapat Melatih Dan Meningkatkan Taktik Dan Strategi Dalam Bermain)	72
Tabel 4.24 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Bermain Game <i>Mobile Legends</i> Dapat Menaikkan Peringkat Anda).....	72
Tabel 4.25 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Sering Begadang Bermain Game <i>Mobile Legends</i> Untuk Menaikkan Peringkat)	73
Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Isi Game (Sering Bolos Ke Sekolah Untuk Bermain Game <i>Mobile Legends</i> Demi Menaikkan Peringkat Anda).....	74
Tabel 4.27 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Penggunaan <i>Mobile Legend</i> Secara Keseluruhan Siswa SMP Negeri 1 Rantepao	74
Tabel 4.28 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Ketika Mendapat Provokasi Apakah Mungkin Anda Memukul Seseorang Itu).....	75
Tabel 4.29 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Merasa Tidak Bisa Mengendalikan Keinginan Untuk Menyerang Orang Lain)	76
Tabel 4.30 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif	

(Membalas Jika Ada Orang Lain Yang Memukul.).....	77
Tabel 4.31 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Membanting/Menendang Benda Disekitar Jika Sedang Marah/Kesal).....	77
Tabel 4.32 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Merasa Jika Emosi Mudah Untuk Naik Atau Turun)	78
Tabel 4.33 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Merasa Sulit Untuk Mengendalikan Emosi).....	78
Tabel 4.34 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Sering Menggunakan Kata Kasar Ketika Berkomunikasi).....	79
Tabel 4.35 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Sering Menggunakan Nada Tinggi Kepada Seseorang)	80
Tabel 4.36 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Sering Mengancam Kepada Seseorang)	80
Tabel 4.37 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Menjauhi Seseorang Dengan Alasan Tertentu)	81
Tabel 4.38 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Membenci Orang Pernah Berkonflik Dengan Anda).....	81
Tabel 4.39 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif (Curiga Ketika Ada Orang Lain Yang Berperilaku Baik Kepada Anda Dan Anda Berpikir Bahwa Mereka Menginginkan Sesuatu)	82
Tabel 4.40 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Penggunaan <i>Mobile Legend</i> Secara Keseluruhan Siswa SMP Negeri 1 Rantepao	82
Tabel 4.41 Tabel Silang Antara Frekuensi Menggunakan <i>Mobile Legend</i>	84
Tabel 4.42 Tabel Silang Antara Durasi Menggunakan <i>Mobile Legend</i> Dengan Perilaku Agresif	85
Tabel 4.43 Tabel Silang Antara Waktu Menggunakan <i>Mobile Legend</i> Dengan Perilaku Agresif	86
Tabel 4.44 Hasil Pengujian Validitas	87
Tabel 4.45 Hasil Pengujian Reliabilitas	88
Tabel 4.46 Hasil Pengujian Chi Square.....	89
Tabel 4.46 Hasil Pengujian Koefisien Korelasi	89

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1.1 Aktivitas penggunaan Game Online	4
Gambar 1.2 Daily Social a Hybrid Co. Research.....	5
Gambar 1.3 Sistem Tiga Pihak Teori Media Dependency	16
Gambar 1.4 Kerangka Befikir	17
Gambar 1.5 Tabel Identifikasi Variabel Penelitian X dan Y.....	18
Gambar 2.1 Before Play Game.....	40
Gambar 2.2 Hero	41
Gambar 2.3 Mode Game	41
Gambar 2.4 Rank.....	42
Gambar 2.5 Task	42
Gambar 2.6 Sistem Tiga Pihak Teori Dependensi Media Dependency	53
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Rantepao	59

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 Profil Penulis	107
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian.....	108
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian.....	111
Lampiran 4 Tabel Penentuan Jumlah Sampel Dari Populasi.....	112
Lampiran 5 Kuesioner Penelitian	113
Lampiran 6 Hasil Olah Data SPSS	121
Lampiran 7 Hasil Penelitian Identitas Responden	131
Lampiran 8 Hasil Penelitian Mobile Legend	142
Lampiran 9 Hasil Penelitian Identitas Responden.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dari tahun ke tahun terus mengalami kemajuan, tentu saja hal ini sangat menguntungkan berbagai pihak di seluruh lapisan masyarakat, dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) akan membantu masyarakat dalam menjalani kehidupannya sehari-hari. Kemajuan IPTEK ini memiliki tujuan yang sama yakni mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaannya, keefektifan dan keefisienan waktu yang tentu menjadi nilai plus yang ditawarkan, hal ini membuat masyarakat mau tak mau menjadi bergantung pada kemajuan teknologi.

Masyarakat memanfaatkan kemajuan dari teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka apakah dimanfaatkan sebagai media untuk berbisnis, media untuk pendidikan ataupun sebagai media hiburan,, misalnya untuk bermain, salah satunya pemanfaatan teknologi sebagai media hiburan yakni, *game*, apakah itu *game online*, ataupun *game offline*.

Game online sendiri didefinisikan sebagai sebuah simulasi video permainan yang dapat dijalankan oleh suatu perangkat seperti komputer, tablet, ataupun smartphone yang terhubung dengan koneksi internet. Pada zaman sekarang ini dimana perkembangan teknologi semakin maju, tentu kebutuhan akan hiburan juga semakin meningkat, dengan hadirnya *game online* dapat menjadi salah satu alternatif media hiburan bagi pengguna setelah lelah dengan kegiatan sehari- hari.

Awal kemunculan *game online* hanya dapat diakses melalui komputer baik itu komputer pribadi maupun komputer yang disewakan melalui jasa rental yang dulu dikenal sebagai Warnet (Warung Internet), sekarang *game online* dapat diakses dengan berbagai media mulai dari komputer, tablet bahkan *smartphone* kini sudah dapat mengakses *game online* selain itu varian *game online* juga semakin beragam dengan berbagai macam jenis (*genre*) *game* mulai seperti: petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), strategi, RPG (*Role Playing Game*), *sport*, *simulation*, *idle gaming* dan sebagainya selain itu *game online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, karakter (*character*) yang dihadirkan bisa terlihat nyata dan hidup. Tidak hanya itu sebagai *game multiplayer*, *game online* juga memiliki fitur seperti online chat dan juga layanan voice chat. sehingga menjadikan para pemain dengan *game yang* sama bisa saling berinteraksi sebelum, setelah atau sementara *game* berlangsung.

Game Online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena *game* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringan nya. Istilah *game online* disini merupakan *game* elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin- mesin konsol. Industri *game online* kemudian merambah ke berbagai negara di dunia salah satunya negara Amerika dimana *game* mulai populer pada era 70-an dan berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an tak terkecuali negara berkembang. *game online* sendiri mulai masuk di Indonesia sejak awal tahun 2001 kemudian mulai berkembang dan mem-*booming* pada agustus 2003 ketika hadirnya PT. Lyto yang mengusung *game online* 2D terbaik saat ini yang berjudul Ragnarok.

Perkembangan *game online* juga dibarengi dengan munculnya para penggiat *game* yang diikuti dengan perkembangan internet menuju fase yang lebih murah dimana mulai maraknya warung internet (*warnet*) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan dikota-kota besar. Hanya dengan membayar biaya yang cukup murah, yaitu sebesar Rp. 2.000 per jamnya seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangan bermain *game online*. Sehingga dari tahun ketahun perkembangan *game online* terus mengalami perkembangan, jika awal dari kemunculan *game online* hanya dapat diakses melalui komputer baik itu komputer pribadi maupun penyewaan komputer (*Warnet*), sekarang *game online* kini dapat diakses melalui laptop, tablet bahkan komputer selain itu varian dari *game online* juga semakin beragam mulai dari petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), strategi, RPG (*Role Playing Game*), sport, simulation, idle gaming dan sebagainya. Hal ini dikarenakan *game online* menjadi suatu hal baru di zaman sekarang karena kita tidak lagi bermain sendirian (*single*), namun memungkinkan kita untuk bermain bersama beberapa orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*), melalui jaringan internet.

Berbagai *game* yang tersambung dengan jaringan internet (*online games*) ternyata lebih banyak disukai dan mempunyai peminat yang luar biasa banyak. Jika kita melihat di tempat penyewaan game (*game centre*), kita akan menjumpai tempat tersebut yang tidak pernah sepi, baik itu siang atau malam hari dari para peminat game. *Game online* ini memberikan suasana baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin *intensif*, yang dibarengi dengan keasyikan bermain *game*. Seiring dengan kemajuan perkembangan teknologi internet *game online* juga mengalami kemajuan yang pesat dibuktikan dari munculnya berbagai jenis *game online*.

Game online yang terkenal saat ini adalah *game Mobile Legend* dikarenakan memiliki karakteristik dan cara bermain yang cukup menyenangkan sehingga menjadikan *game* ini sebagai salah satu *game online* terpopuler. *Game Mobile Legend* merupakan *game* berjenis *multiplayer online battle Area* (MOBA), jenis *game* ini merupakan *game* yang berorientasi pada kerjasama dalam suatu kelompok (*team*) yang saling bertanding, dengan setiap kelompok masing-masing beranggotakan lima pemain dengan *job* dan *skill* yang berbeda-beda, dimana mereka harus saling menghancurkan *tower* dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan.

Game ini sendiri dirilis pada tanggal 14 Juli 2016 oleh perusahaan Shanghai Moonton Co., Ltd. Dengan jumlah pemain bulannya mencapai 80 juta diseluruh dunia, sedangkan di indonesia pengguna aktif bulanan *mobile legend* sebanyak 34 juta didominasi pemain dari jawa dan Sumatra.

Gambar 1.2 Aktivitas penggunaan Game Online

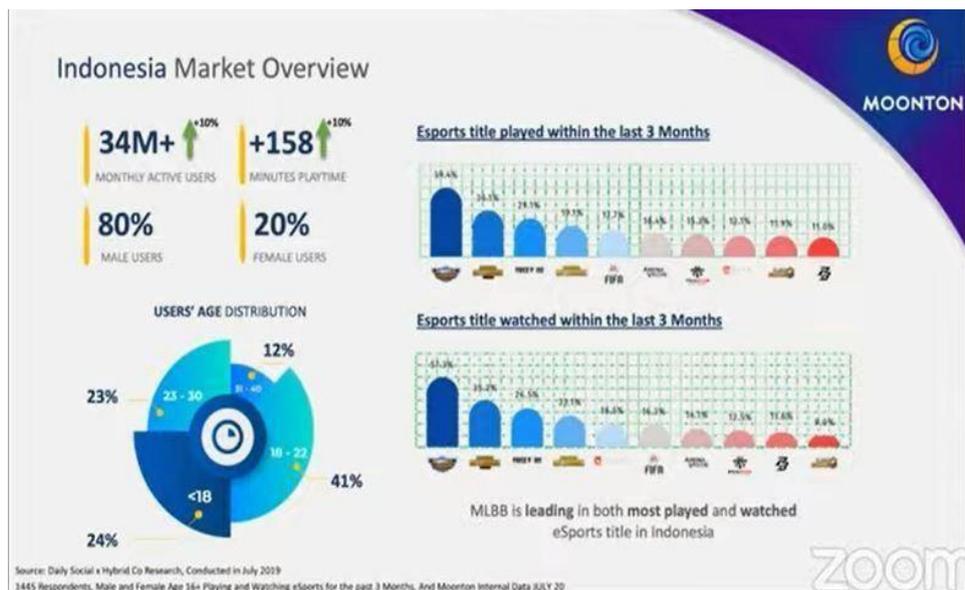


Menurut data dari Hootsuite Indonesia menunjukkan bahwa *Game Mobile Legend* menduduki urutan pertama sebagai *game online* dengan aktivitas

penggunaan terbanyak di Indonesia.

Tingginya popularitas dari *game Mobile legend ini* menjadikan game ini sebagai salah satu *game esport* yang di pertandingkan di kanca internasional seperti Mobile Legends Southeast Asia Cup 2021, dan yang terbaru adalah Mobile Legend Southeast Asia Cup 2022 yang akan diadakan di Kuala Lumpur Malaysia

Gambar 1.2 Daily Social a Hybrid Co. Research



Pengguna dari *game mobile legends* dominasi umur 18-22 tahun sebesar 41% dan disusul <18 tahun sebesar 24 %. Data ini diambil dari survei yang dilakukan oleh daily Social a Hybrid Co. Reaseach yang dilakukan pada 1445 responden yang bermain dan menonton esport dalam 3 bulan pada tahun 2020.

Kehadiran *game online* di tengah-tengah laju perkembangan zaman telah membawa dampak yang besar terhadap perkembangan individu dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang kecanduan game mengalami perubahan perilaku dalam hal ini perilaku mereka menjadi lebih agresif seperti menggunakan bahasa kasar, bahkan sampai memukul. Hal ini dikarenakan mereka cenderung lebih tertarik dengan *game online* dibandingkan dengan *game tradisional* seperti,

kelereng, catur, yoyo, gasing dan bola, tentu saja hal ini akan mempengaruhi berbagai aspek dalam diri anak dikarenakan waktu yang seharusnya dipergunakan untuk bersosialisasi/bermain dengan teman sebaya atau belajar, malah dihabiskan dengan duduk berlama-lama untuk bermain game.

Sehingga sering ditemukan anak yang memainkan *game online* di kala keadaan mereka kalah, mereka, mereka dengan mudahnya mengeluarkan kalimat/bahasa kasar dan kotor berupa hinaan menggunakan nama binatang atau bahasa vulgar seperti jenis kelamin pada pengguna lainnya yang paling parah adalah meningkatnya emosi yang dapat membuat seseorang menjadi agresif hingga dapat memukul seseorang di dekatnya. Terbukti dari pengalaman saya yang melihat adik saya ketika bermain *game online* tak jarang mengeluarkan bahasa-bahasa kasar bahkan sampai memaki ketika dia merasa terdesak saat bermain.

Selain itu dampak yang ditimbulkan dari kecanduan terhadap *game online* itu terjadi pada pertengahan tahun 2018 dimana terdapat video viral yang di unggah oleh pengguna media sosial *facebook* dimana ada 2 orang remaja yang diduga berlokasi di Kendari terlibat adu fisik saling memukul hingga diamankan ke kantor polisi dan saling beradu argumentasi bahwa salah satu remaja tersebut tidak terima kalah karena temannya menjadi beban *team* dalam *Game Mobile Legend*.

SMP Negeri 1 Rantepao sebagai salah satu dari 3 sekolah di Toraja Utara yang memiliki jumlah siswa terbanyak menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Toraja Utara hal tersebut mengindikasikan bahwa SMP Negeri 1 berpredikat sebagai salah satu SMP favorit dimana siswa berada pada rentang usia 11-15 tahun dimana pada usia tersebut pemikiran dan emosi mereka tidak stabil, sehingga membuat rentang usia tersebut, cenderung mudah dipengaruhi oleh lingkungan termasuk teknologi hiburan *Game online Mobile Legend*.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini yang berjudul **“Hubungan Penggunaan Aplikasi *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Rantepao.”**

Penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini adalah oleh Tri Hari Saputra (2021) dengan judul **“Hubungan Bermain *Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Desa Simbarwaringin 11D Kecamatan Trimurjo*”** hasil dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa ada hubungan antara bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di desa simbarwaringin 11D kecamatan trimurjo.

Pada Penelitian Swastirena Merari (2018) **“Hubungan Kecanduan *Game Jenis Moba(Multiplayer Online Battle Arena) “ Mobile Legend” Dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana*”** Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan positif antara perilaku agresif dengan kecanduan *game mobile legend*.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terletak pada objek penelitian yang dilakukan selain itu perbedaan juga terletak pada variabel, teknik analisis data dan teori yang digunakan.

B. Rumusan Masalah

1. Adakah Hubungan penggunaan Aplikasi *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Rantepao.
2. Bagaimana Bentuk Perilaku agresif Siswa SMP Negeri 1 Rantepao.

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

a. Tujuan

1. Untuk mengetahui adakah Hubungan Penggunaan Aplikasi *Game Online Mobile Legend* terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Rantepao.
2. Untuk mengetahui seperti apa bentuk Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Negeri 1 Rantepao.

b. Kegunaan

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi kepada kalangan akademisi, khususnya Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin dalam penelitian mengenai Hubungan penggunaan aplikasi *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Rantepao.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan kepada seluruh pembaca terkhusus Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin dalam mempelajari Hubungan penggunaan aplikasi *Game Online Mobile Legend* Terhadap Perilaku Agresif Siswa SMP Negeri 1 Rantepao

D. Hipotesis Penelitian

- a. H_0 = Tidak Terdapat Hubungan Penggunaan Aplikasi *Game Mobile Legend* Terhadap Perilaku *Agresif* Siswa Di SMP Negeri 1 Rantepao.
- b. H_1 = Terdapat Hubungan Penggunaan Aplikasi *Game Mobile Legend* Terhadap *Agresif* Siswa Di SMP Negeri 1 Rantepao.

E. Kerangka Konseptual

a. *New Media*

New Media menurut McQuail,(2011) dalam bukunya Teori Komunikasi Massa, ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya kepada khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada dimana-mana.

New Media didefinisikan oleh Flew (dalam Murtiastuti,2020) dimana new media ditekankan pada format isi media yang di kombinasi dan kesatuan data baik teks, suara, gambar dan sebagainya dalam format digital sistem penyebarannya melalui jaringan internet.

Menurut Martin Lister (2009) mengatakan bahwa *New Media* (Media Baru) adalah sebuah terminologi yang digunakan untuk menyebutkan sesuatu hal tentang perubahan dalam skala besar dalam produksi suatu Media, artinya bahwa yang di dalamnya ada distribusi media, dan penggunaan media yang bersifat teknologis dan konvensional budaya.

Secara sederhana *New Media* dapat digambarkan sebagai suatu bentuk pembaharuan dari *old media* (media lama) seperti Tv, film, majalah dan buku. Sebagian besar teknologi digital dapat dikategorikan sebagai media baru hal ini dikarenakan teknologi digital memiliki karakteristik seperti dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak termasuk di dalamnya yakni *web*, *blog*, *online social network*, *online forum* ataupun *video game* yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya.

Game Online adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi internet dan masuk ke dalam kategori *New Media* (media baru) dimana *game online* di

didefinisikan sebagai suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain di dalamnya di mana pemain ini membutuhkan jaringan internet.

b. *Game Online*

Game online (Prasetya,2020) pertama kali muncul di platform komputer pada tahun 1960 dimana *game online* pada saat itu hanya dapat dimainkan oleh 2 orang saja atau 2 komputer yang saling terhubung oleh LAN atau *Local Area Network*. Dengan skala kecil mengingat pada saat itu komputer lebih sering digunakan untuk riset dan analisis militer.

Seiring kemajuan teknologi akhirnya *game online* dapat diakses pada jaringan yang lebih luas dari yang hanya dapat diakses melalui LAN atau *Local Area Network* ke WAN atau *Wide Area Network*, berkat munculnya jaringan komputer berbasis paket(*packet based computer networking*) pada tahun 1970-an, pada era tersebut kebanyakan *game* yang muncul adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersilkan, *game-game* inilah yang menginspirasi *game-game* lain hingga muncul dan berkembang Kemudian *game online* ini terus mengalami perkembangan dan menarik hampir seluruh anak-anak dan remaja di Indonesia. Dari jumlah pemain yang semakin meningkat tiap tahunnya, maka para pengembang *game online*-pun semakin marak merilis *games* terbaru dengan segala inovasi yang semakin menarik.

Permainan dalam *game* ada bentuk game ada 2 jenis yaitu : *game Offline* dan *game online*. Kedua jenis *game* tersebut pada dasarnya hampir sama yang membedakan kedua *game* tersebut adalah *game offline* tidak membutuhkan koneksi jaringan internet sedangkan *game online* membutuhkan koneksi jaringan internet untuk memainkannya.

c. Game Mobile Legend

Mobile Legend merupakan salah satu *game online* dengan genre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang populer di Indonesia dari jumlah pengguna aplikasi yaitu 500 juta lebih di *playstore*, dengan 80 juta pengguna aktif tiap bulannya, hal ini dikarenakan tampilan (*interface*) yang menarik serta fitur yang diberikan terbilang baru dan menyenangkan menjadikan game ini populer di berbagai kalangan tak terkecuali mahasiswa dan orang dewasa. Game ini merupakan game berjenis strategi yakni menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan solo, duo atau squad//kelompok 5 orang .

Dalam memainkan game ini terdapat 3 jalur (*line*) utama yang diperkuat dengan *tower* pada setiap jalurnya tujuan dari *game* ini yaitu untuk menghancurkan *tower* utama musuh dengan *hero* yang kita gunakan untuk mencapai kemenangan sehingga peringkat/*rank* masing-masing pemain dalam game akan naik. Usia minimal untuk dapat mengakses ataupun bermain game ini adalah usia 7 tahun pada perangkat berbasis android dan usia 12 tahun pada perangkat berbasis iOS, perusahaan yang mengembangkan game ini adalah berasal dari China yang bernama Moonton.

d. Remaja.

Remaja yang dalam bahasa asing disebut *adolescence* merupakan istilah yang digunakan yang diartikan sebagai tumbuh kembang ke arah kematangan yang memiliki arti sangat luas, mencakup kematangan mental, kognitif, emosional, sosial dan moral, fase remaja akan berlangsung diantara usia 12-21 tahun untuk perempuan dan pada laki-laki usia 13-22 tahun (Ali, 2011) . Istilah yang dipakai di Indonesia sendiri menurut para ahli psikologi mendefinisikan istilah remaja berbeda-beda, namun dapat ditarik suatu

kesimpulan bahwa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa, berasal dari China yang bernama Moonton.

Masa remaja merupakan satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang dihitung dari sejak anak masih dalam kandungan hingga meninggal dunia (*life span development*). Menurut konsep G. Stanley Hall yang mengatakan bahwa masa remaja adalah masa pergolakan penuh dengan konflik dan buaian suasana hati.

Di Indonesia sendiri penting untuk meninjau remaja secara konseptual, hal ini tidaklah mudah mengingat betapa beraneka ragam suku bangsa, budaya agama, tingkatan sosial-ekonomi maupun tingkat pendidikan yang ada di Indonesia. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) umur 10-24 tahun dan belum menikah dikatakan sebagai umur remaja di Indonesia dengan mempertimbangkan beberapa hal seperti usia 10 tahun merupakan usia dimana tanda-tanda sekunder mulai muncul, di Indonesia usia tersebut sudah dianggap sebagai usia akil balik, kemudian pada usia tersebut mulai ada tanda penyempurnaan mulai dari perkembangan jiwa, identitas diri (ego, identity) tercapainya fase genital kognitif moral maupun psikologis. Batas usia 24 tahun merupakan batasan maksimal bagi mereka untuk yang masih bergantung pada orang tua mereka (secara adat/tradisi) artinya mereka yang sudah berusia 24 tahun namun masih belum memenuhi persyaratan kedewasaan baik sosial, maupun psikologis, masih digolongkan sebagai remaja, berbanding terbalik dengan mereka yang sudah menikah bahkan dibawah usia tersebut maka mereka disebut sebagai orang dewasa.

F. Perilaku Agresif

Menurut Buss dan Perry (1992) Perilaku Agresif merupakan perilaku atau kecenderungan perilaku dengan niat untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis. Menurut Baron dan Byrne (2003) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah suatu tingkah laku yang diarahkan dengan tujuan menyakiti makhluk hidup lain yang ingin menghindari perlakuan semacam itu. . dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa individu menyakiti orang lain dikarenakan aspek ketidaksengajaan maka perilaku tersebut bukan dikategorikan perilaku agresif. Seperti rasa sakit karena tindakan medis walaupun dengan sengaja dilakukan bukan termasuk perilaku agresife.

Menurut Karton (2003) perilaku *agresif* merupakan perilaku yang secara sosial terjadi pada anak-anak remaja usia 13-21 tahun, sehingga mereka membangun bentuk tingkah laku yang menyimpang. Menurut Aronson (dalam, Koeswara, 1988) mengatakan bahwa perilaku agresife adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan maksud melukai atau mencelakakan individu lain dengan atau tanpa tujuan tertentu

Berdasarkan pengertian perilaku agresif diatas dapat disimpulkan bahwa Perilaku agresif merupakan perilaku seseorang dengan niat untuk menyakiti orang lain dengan tindakan menyerang baik secara fisik, kata-kata, merusak barang milik orang lain dan menciptakan permusuhan terhadap orang lain dengan ataupun tanpa tujuan tertentu yang menimbulkan dampak pada kesehatan fisik maupun psikis orang lain.

Menurut Buss dan Perry (1992) mengatakan bahwa ada 4 macam aspek-aspek perilaku *agresif* yaitu:

a. *Physicaal Aggression* (Agresi Fisik)

Agresi Fisik adalah perilaku agresi yang dapat diobservasi (terlihat) yaitu kecenderungan untuk menyerang orang lain secara fisik untuk mengekspresikan kemarahan.

b. *Verbal Aggression* (Agresi Verbal)

Agresi verbal merupakan perilaku agresi yang dapat diobservasi (terlihat) agresi ini cenderung menyerang orang lain yang dapat merugikan dan menyakitkan kepada individu lain secara verbal.

c. *Anger* (Kemarahan)

Beberapa bentuk kemarahan adalah perasaan marah kesal dan bagaimana cara mengontrol hal tersebut. Di dalamnya termasuk irritability (sifat lekas marah), yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk mengendalikan amarah.

d. *Hostility* (Permusuhan)

Permusuhan, yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif. Permusuhan merupakan pengekspresian dari kebencian kepada orang lain.

Pada Atkinson (1999), terdapat tiga aspek perilaku agresif, yaitu:

1. Melukai secara fisik

Perilaku Agresif tersebut seperti memukul, menampar, menendang.

2. Melukai Secara Verbal

Perilaku agresif tersebut seperti mencaci maki, menghina berkata kasar dan tabu.

3. Merusak harta benda.

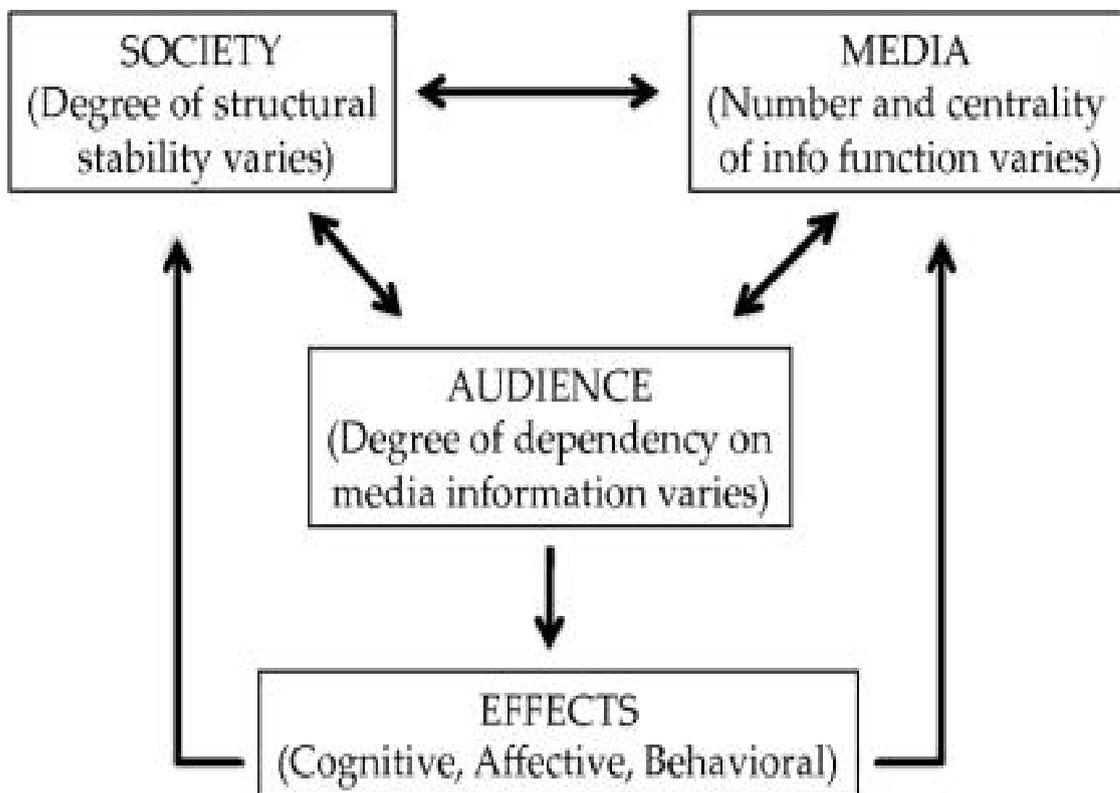
Perilaku tersebut seperti melempar, menendang dan menghancurkan benda-benda disekitar.

G. *Dependency Media Theory* (Teori Ketergantungan Media)

Teori ini dikemukakan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur (1976). Fokus dari teori ini terletak pada kondisi struktural yang ada di masyarakat. Fokus ini sangat cenderung mudah untuk dihubungi oleh media massa. Teori ini dapat disematkan pada komunitas masyarakat modern, dimana pada masyarakat modern, media massa dianggap suatu hal yang sangat penting dalam proses memelihara, perubahan, dan konflik dalam tataran masyarakat, kelompok, individu dalam aktivitas sosial. Besarnya ketergantungan suatu individu ditentukan 2 hal:

- a. Individu akan lebih bergantung pada media yang dapat memenuhi sejumlah kebutuhannya dibandingkan media lain yang sedikit memenuhi kebutuhannya.
- b. Berubahnya stabilitasnya sosial dimana ketergantungan media dapat menimbulkan terjadinya perubahan sosial dan konflik yang meningkat

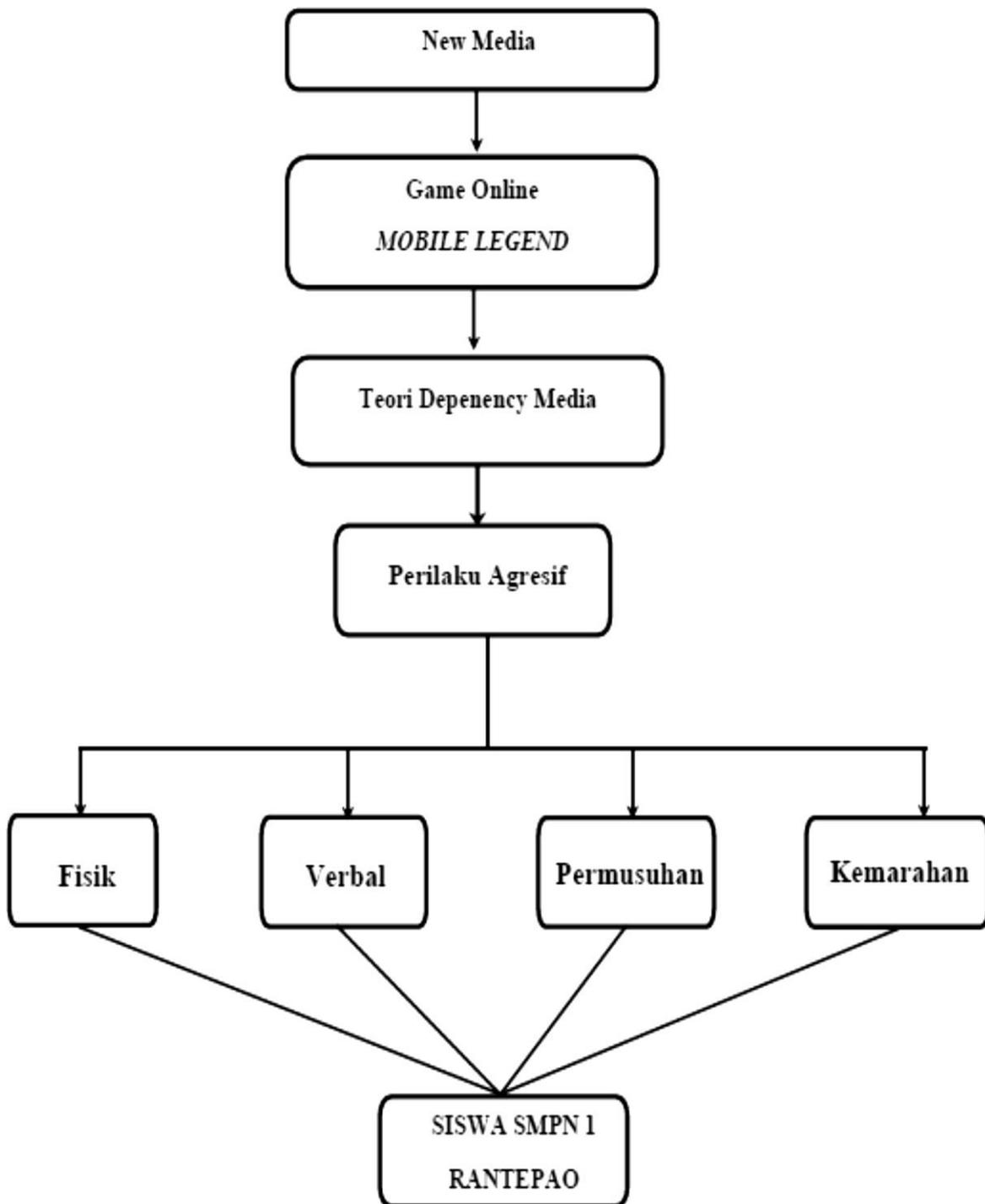
Gambar 1.3 Sistem Tiga Pihak Teori Media Dependency



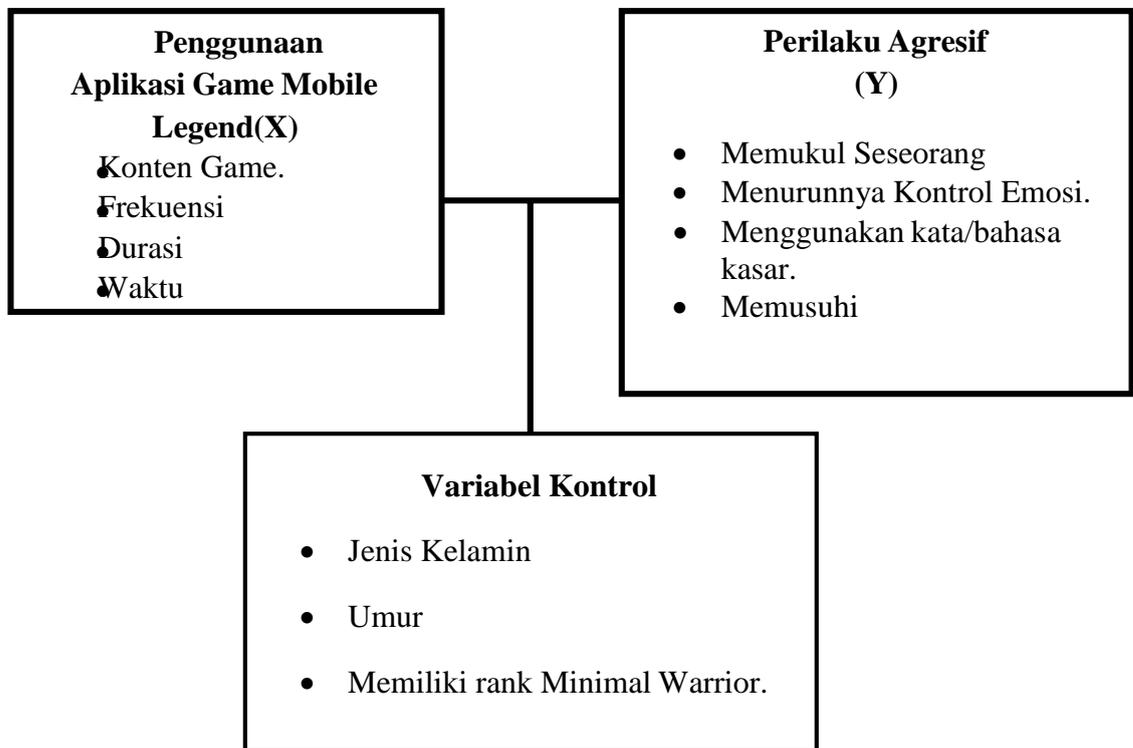
Pada model diatas dapat dilihat bahwa komponen-komponen antara pemirsa, media dan sistem sosial saling berhubungan satu sama lainnya. Dari perkembangan teori dengan melihat Keadaan disekitar kita saat ini menggunakan *Media Dependency Theory* pengguna yang telah menganggap media adalah suatu kebutuhan pokok yang akan selalu memenuhi kebutuhannya khususnya *game online mobile legend* sebagai sarana hiburan yang jika digunakan secara berlebihan akan menimbulkan dampak perilaku *agresif*.

Berdasarkan konsep-konsep diatas Kerangka Berpikir seperti berikut;

Gambar 1.4 Kerangka Befikir



Gambar 1.5
Tabel Identifikasi Variabel Penelitian X dan Y



H. Definisi Operasional

a. Variabel X (Independen): Aplikasi *Game Online Mobile Legend*

Aplikasi *game online mobile legend* merupakan salah satu aplikasi *game online* yang populer di masyarakat saat ini yang jika dilakukan dapat menimbulkan dampak kecanduan. Adapun indikator dari variabel ini yakni:

1. Isi/Konten Game

a) Membunuh atau Dibunuh

Merupakan Tindakan yang dilakukan dengan menggunakan karakter/hero yang digunakan untuk memenangkan pertandingan.

b) Menghancurkan dan Melindungi Markas

Menghancurkan markas musuh tindakan untuk yang dilakukan untuk memperoleh kemenangan dalam bermain *Game Mobile Legend*, melindungi markas tim merupakan tindakan yang dilakukan untuk menghalangi musuh menghancurkan markas

c) Naik atau Turun Rangking.

Naik turun rangking merupakan suatu tolak ukur dimana semakin tinggi rangking mereka maka semakin hebat pula pemain tersebut bermain.

2. Frekuensi.

Banyaknya pengulangan perilaku atau kegiatan individu dalam menggunakan *game online mobile legend*. Kategori pengukuran sebagai berikut:

- Rendah : 1 kali/hari
- Cukup Tinggi :2 kali/hari
- Tinggi :3 kali/hari
- Sangat Tinggi :4 kali/hari

3. Durasi

Durasi merupakan lamanya waktu yang dibutuhkan individu dalam menggunakan *game mobile legend*. Kategori pengukuran sebagai berikut:

- Rendah :< 1 jam/hari
- Cukup Tinggi :1-2 jam/hari
- Tinggi :3-4 jam/hari
- Sangat Tinggi :>4 jam/hari

4. Waktu

Waktu merupakan kapan individu menggunakan *game mobile legend* apakah pagi hari, siang hari, sore hari ataupun malam hari.

b. Variabel Y (Dependen): Perilaku Agresif

Perilaku Agresif merupakan suatu tindakan dengan maksud untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal merusak benda dan menciptakan permusuhan

Adapun Indikator dari variabel ini yakni:

1. Memukul Seseorang

Suatu perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti secara fisik.

- 1) Sangat Tidak Mudah Memukul.
- 2) Tidak Mudah Memukul
- 3) Mudah Memukul
- 4) Sangat Mudah Memukul.

2. Kontrol Emosi

Merupakan tingkat rasa marah oleh individu kepada seseorang baik kepada keluarga maupun teman sebaya yang dapat merugikan diri sendiri.

- 1) Sangat Tidak Mudah Marah
- 2) Tidak mudah marah
- 3) Mudah Marah
- 4) Sangat Mudah Marah

3. Kalimat (bahasa) kasar.

Suatu bentuk ungkapan ekspresi yang diungkapkan oleh individu ketika bermain *game Mobile Legend* dalam bentuk ucapan kata seperti nama hewan dan nama jenis kelamin ketika sementara dan sesudah bermain

- 1) Sangat Tidak Kasar
- 2) Tidak Kasar
- 3) Kasar
- 4) Sangat Kasar

4. Memusuhi

Merupakan pengekspresian dari kebencian kepada orang lain.

- 1) Sangat Tidak Mudah Memusuhi
- 2) Tidak Mudah Memusuhi
- 3) Mudah Memusuhi
- 4) Sangat Mudah Memusuhi

3. Variabel Kontrol

- 1) Umur
- 2) Jenis Kelamin
- 3) Minimal rank/peringkat Warrior

I. Metode Penelitian

a. Waktu dan Lokasi Penelitian.

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Januari 2022 hingga April 2022 di Rantepao, Toraja Utara Melvin di SMP Negeri 1 Rantepao. Penulis memilih lokasi tersebut didasarkan pada hasil pra penelitian yang dilakukan sebelumnya dimana dari hasil tersebut menyatakan bahwa siswa SMP Negeri 1 Rantepao memiliki kecenderungan tinggi bermain *game online mobile legend* dibanding *game online* lainnya, selain itu SMP Negeri 1 Rantepao menurut data dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Toraja Utara mengatakan bahwa SMP Negeri 1 Rantepao masuk ke dalam 3 besar SMP dengan jumlah siswa terbanyak di Toraja Utara, hal ini mengindikasikan bahwa SMP Negeri 1 Rantepao memiliki predikat sebagai salah satu SMP yang paling diminati di Toraja Utara maka daripada itu penulis menetapkan SMP Negeri 1 Rantepao sebagai objek yang akan penulis teliti.

b. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan dikemukakan menggunakan analisis penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Isaac dan Michael metode deskriptif adalah metode yang memaparkan masalah serta situasi tertentu, dengan tujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara aktual dan cermat.

c. Teknik Pengumpulan Data.

a. Data Primer.

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya.

Pada penelitian ini, data primer dengan menggunakan observasi dan Kuesioner.

- 1) Observasi adalah pengamatan secara langsung objek di lapangan yang dilakukan sebagai tahap awal pada sebuah penelitian. Sutrisno Hadi (dalam Agustina, 2021), mengatakan bahwa, observasi adalah suatu proses kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.
- 2) Kuesioner adalah instrumen penelitian yang terdiri dari daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Kuesioner akan langsung dibagikan kepada responden di lokasi penelitian. Pada angket penelitian diberi alternatif jawaban ,Sangat Setuju(SS), Setuju(S), Tidak Setuju(TS) dan Sangat Tidak Setuju(STS) Dalam hal ini ada 4 klasifikasi jawaban yang diberikan dengan pemberian skor sebagai berikut:

Tabel 1.1 Item Jawaban dan Bobot Nilai Kuesioner

Item Jawaban Kuesioner	Bobot Nilai
Sangat Setuju(SS)	4
Setuju(S)	3
Tidak Setuju(TS)	2
Sangat Tidak Setuju(STS)	1

Sumber: Modifikasi Penulis(2022)

b. Data Sekunder

Pengumpulan data ini dilakukan dengan studi pustaka seperti membaca buku buku, jurnal penelitian sebelumnya terkait topik yang diteliti, dan penelusuran internet sebagai bahan referensi bagi penulis.

d. Populasi dan Sampel

Dalam penentuan sampel penulis menggunakan metode *Probability Sampling* peluang masing-masing responden dapat diketahui. Teknik sampling yang digunakan oleh penulis yakni *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu pengambilan sampel melalui proses pembagian populasi ke dalam strata. Penentuan besaran sampel menggunakan rumus Stephen Isaac & William B. Michael.

Tabel 1.2 Tabel Perhitungan Populasi

SMP NEGERI 1 RANTEPAO	
KELAS	JUMLAH
VII	408
VIII	411
XI	370
TOTAL	1189

Sumber: SMP Negeri 1 Rantepao

Untuk penarikan sampel, peneliti menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan sebesar 5%. Jumlah sampel diperoleh dari total populasi 1189 siswa adalah 270 siswa.

Kemudian dalam perhitungan setiap kelas menggunakan rumus:

$$Sampel = \frac{Populasi}{Total Sampel} = \text{Sampel Issac \& Michael}$$

Jumlah Sampel untuk Siswa SMP Negeri 1 Rantepao

$$\text{Kelas VII} \quad \frac{408}{1189} \times 270 = 93$$

$$\text{Kelas VIII} \quad \frac{411}{1189} \times 270 = 93$$

$$\text{Kelas IX} \quad \frac{370}{1189} \times 270 = 84$$

e. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yakni statistik untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan bersifat generalisasi. Data yang terkumpul melalui Kuesioner dan studi pustaka sebagai data penunjang kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS 23.0 serta menggunakan skala likert sebagai pedoman.

Data yang telah terkumpul dari hasil penelitian akan dianalisis dengan menggunakan 2 tahap yakni:

a. Analisis Tabel Frekuensi

Analisis tabel Frekuensi digunakan untuk menganalisis data yang dilakukan dengan cara membagikan variabel penelitian ke dalam kategori yang dilakukan atas dasar frekuensi.

b. Analisis Tabel Silang

Analisis tabel silang digunakan untuk menganalisis dan mengetahui variabel yang memiliki hubungan dengan variabel yang lain. Sehingga dapat diketahui apakah variabel bernilai positif atau negatif.

f. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Uji Validitas menurut Azwaar (dalam Jumriah,2016) adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur fungsi ukurannya. Valid menunjukkan ketepatan data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam

uji validitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika Nilai r hitung $>$ r tabel product moment maka butir soal Kuesioner dinyatakan valid.
- b. Jika Nilai r hitung $<$ r tabel product moment maka butir soal kuesioner dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas memiliki sifat dapat dipercaya. Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas apabila digunakan berkali-kali oleh peneliti yang lain memberikan hasil yang sama Forcese dan Richer (dalam Jumriah, 2016). Dikatakan reliabel apabila memiliki Nilai cronbach's alpha diatas 0,60).

c. Uji Chi Square

Uji Chi square digunakan untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel yaitu variabel independen yaitu Penggunaan Aplikasi *Game Online Mobile Legend* dengan variabel dependen Perilaku Agresif secara statistik. Dalam Pengambilan Kesimpulan Uji Chi Square, dasar yang digunakan adalah sebagai berikut (Negara, 2018):

1. Jika Nilai $Sig, \geq 0.05$ maka H_0 diterima = H_1 ditolak, tidak ada hubungan antar variabel.
2. Jika Nilai $Sig, \leq 0.05$ maka H_0 ditolak = H_1 diterima, ada hubungan antar variabel.

Untuk mengetahui seberapa kuat hubungan antar variabel maka digunakan pengujian Contingency C. Untuk menemukan koefisien korelasi antara kedua variabel tersebut maka digunakan derajat keeratan Guiford dalam buku Jalaluddin Rakhmat (1998) yaitu:

Tabel 1.3
Nilai Koefisien Korelasi

NO	Nilai	Keterangan
1	Kurang dari 0.20	Hubungan rendah sekali
2	0.21-0.40	Hubungan rendah tapi pasti
3	0.41-0.70	Hubungan yang cukup berarti
4	0.70-0.90	Hubungan Tinggi/kuat
5	Lebih dari 0.90	Hubungan yang sangat Tinggi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *New Media* (Media Baru)

1. Pengertian *New Media* (Media Baru)

New Media menurut Miles, Rice dan Barr (dalam Herlina,2017) merupakan suatu media yang merupakan hasil dari integrasi maupun kombinasi antara beberapa aspek teknologi komputer dan informasi, jaringan komunikasi serta media dan pesan informasi digital. *New Media* sendiri digambarkan sebagai suatu bentuk pembaharuan dari *old* media (media lama) seperti Tv,radio majalah dan surat kabar. Sebagian besar teknologi digital dapat dikategorikan sebagai media baru hal ini dikarenakan teknologi digital memiliki karakteristik seperti dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif dan tidak memihak. Secara sederhana media baru dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet secara khusus. Dimana di dalamnya termasuk web, blog, *online social network*, *online* forum ataupun *video game* yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya.

2. Karakteristik *New Media* (Media Baru)

New Media (Media Baru) dapat dikenali dengan beberapa karakteristik, yaitu digital,interaktif, hipertextual, virtual, jaringan dan simulasi (Faqiah, 2016).

a. Digital

New Media (Media Baru) mengacu pada media yang bersifat digital dimana semua data akan diproses oleh mesin yang digerakkan oleh sistem informasi yang diolah oleh kode atau nomor yang dibuat oleh manusia. Dalam hal ini media komunikasi dan representasi biasanya terbentuk dari suara dan cahaya yang telah

dikodekan dalam suatu sistem . seperti foto yang dulunya analog menjadi digital, dan sebagainya. Kode-kode ini kemudian dimasukkan ke dalam sebuah memori digital yang digunakan sebagai data base.

b. Interaktif (*Interactive*)

Interaktif merupakan salah satu kelebihan atau ciri utama yang dimiliki oleh *New Media* (Media Baru). Karakteristik ini memungkinkan pengguna dapat berinteraksi satu dengan yang Lainnya selain itu dapat memungkinkan pengguna untuk dapat terlibat secara langsung dalam perubahan gambar ataupun teks yang mereka akses, interaktif ini juga sudah lama digunakan oleh media lama, seperti kuis, ngobrol dan sebagainya.

c. Hiperteks (*Hypertextual*)

Hiperteks berarti setiap informasi yang sudah ada di media lama seperti televisi radio, dan surat kabar kembali dimasukkan ke dalam media baru dengan tampilan yang sudah di sesuaikan dengan tampilan media baru. Hiperteks ini sendiri memungkinkan pengguna untuk bisa membaca teks tidak secara berurutan seperti pada *old media* (media lama) melainkan dapat dimulai dari manapun sesuai dengan keinginan sang pengguna.

d. Jaringan (*Network*)

Jaringan di dalam media baru berarti terdapat beberapa jaringan yang saling menguatkan untuk mempermudah orang menemukan dan menggunakan internet dalam mencari informasi. Jaringan-jaringan ini antara lain adalah The World Wide Web (WWW), Website Perusahaan/negara/pejabat. Website edukasi, MporpgS, 'persistent worlds', Situs Media Sosial, blog networks, forum online dan sebagainya . jaringan ini memperkuat media baru dan juga salah satu kunci dari media baru.

e. Dunia Maya (*Virtual*)

Karakteristik ini berkaitan dengan upaya mewujudkan sebuah dunia maya yang diciptakan oleh keterlibatan dalam lingkungan yang dibangun dengan grafis komputer dan video digital. Karakteristik ini juga melemahkan bagi media baru internet, karena sifatnya maya sehingga identitas seseorang atau kelompok di dalam media baru internet menjadi tidak jelas dan tidak bisa dipercaya sepenuhnya. Proses gatekeeping yang bebas mengakibatkan hal ini menjadi masalah bagi media baru internet.

f. Simulasi (*Simulated*)

Dalam zaman digital memiliki hubungan yang dekat dengan peniruan dan simulasi. Media baru menirukan beberapa dari media lama yang masih bisa diangkat ke dalam media baru. Khalayak pengguna media baru juga akan meniru apa informasi yang dia dapat dalam media baru ke dunia nyata yang mempengaruhi hidupnya.

3. Komponen *New Media* (Media Baru)

Prasetya (2020) menyebutkan *New Media* (Media Baru) sendiri memiliki 2 komponen/bagian utama yakni:

a. Komponen Fisik

Komponen Fisik merupakan suatu komponen luar atau biasa dikenal sebagai perangkat keras (*hardware*) yang meliputi seperti komputer, handphone, smartphone, tablet, laptop dan lain lain.

b. Komponen Non Fisik

Komponen Non Fisik merupakan komponen yang berguna untuk menjalankan media (*Software*) yang meliputi seperti internet, social media, web, surat kabar online, ataupun video *game*.

4. Aspek *New Media* (Media Baru)

New Media (Media Baru) mencakup berbagai macam aspek (Murtiastuti, 2020) yaitu **Pertama** digunakan sebagai media hiburan kesenangan dan pola konsumsi media. **Kedua** *New Media* (Media Baru) merupakan cara baru dalam merepresentasikan dunia sebagai masyarakat virtual. **Ketiga** merupakan bentuk hubungan baru antara pengguna melalui teknologi media. **Keempat**, merupakan sebuah pengalaman baru dari gambaran baru seseorang, identitas dan komunitas. **Kelima**, merupakan konsepsi hubungan biologi tubuh dengan teknologi media. Dan **Keenam**, mencakup budaya media, industry, ekonomi, akses, kepemilikan, control dan regulasi.

B. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan (*game*) yang dapat dimainkan oleh banyak orang, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams dan Rollins, 2010). *Game online* ini merupakan *game* yang dapat dimainkan dengan menggunakan akses internet. Selain memberikan hiburan, *game online* juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga menjadikan suatu individu bermain tanpa memperhitungkan waktu demi kesenangan dan kepuasan.

2. Sejarah *Game Online*

Game Online (Prasetya, 2020) pertama kali muncul di platform komputer pada tahun 1960 dimana *game online* pada saat itu hanya dapat dimainkan oleh 2 orang saja atau 2 komputer yang saling terhubung oleh LAN atau *Local Area*

Network. Dengan skala kecil mengingat pada saat itu komputer lebih sering digunakan untuk riset dan analisis militer.

Seiring kemajuan teknologi akhirnya *game online* dapat diakses pada jaringan yang lebih luas dari yang hanya dapat diakses melalui LAN atau *Local Area Network* ke WAN atau *Wide Area Network*, berkat munculnya jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*) pada tahun 1970-an, pada era tersebut kebanyakan *game* yang muncul adalah *game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersilkan, *game-game* inilah yang menginspirasi *game-game* lain hingga muncul dan berkembang. Kemudian *game online* ini terus mengalami perkembangan dan menarik hampir seluruh anak-anak dan remaja di Indonesia . Dari jumlah pemain yang semakin meningkat tiap tahunnya, maka para pengembang *game online*-pun semakin marak merilis *games* terbaru dengan segala inovasi yang semakin menarik.

Perkembangan *game online* di Indonesia berawal dari *game* Nexia Online berjenis RPG dari penerbit BolehGame keluaran Nexus (Korea) tahun 2001 dengan grafik sederhana berbasis 2D, juga menjadikan *game* pertama di Indonesia. Namun pada tahun 2004 *game* ini terpaksa ditutup untuk server Indonesia karena lisensi yang tidak diperpanjang dan juga dapat dikatakan *game* ini kalah saing dengan *game* ragnarok.

Tahun 2003 *game* ragnarok muncul yang diterbitkan oleh LYTO. *Game* ini adalah awal kejayaan *game online* di Indonesia. *Game* ini rilis awal dengan memiliki 2 server aktif di Indonesia (Chaos dan Loki. Dikarenakan peminat *game* tersebut yang tinggi hingga pengembang *game* tersebut yakni Gravity Inc,

menambahkan 2 server lagi di Indonesia (Iris dan Fenrir), hal ini dimaksudkan untuk meringankan beban dari *game* dikarenakan pemain yang setiap bukannya semakin bertambah. Pada era inilah para pemain yang telah kecanduan *game online* mulai bermunculan. Hampir setiap hari mereka melakukan hal yang sama bahkan sampai menginap di *game center* (Warnet) untuk memainkan *game* ini. Ditahun yang sama muncul juga *game* yang tidak kalah menariknya dengan *game* Ragnarok yakni Risk Your Life dimana *game* ini merupakan *game* dengan tipe PVP (Player Vs Player) pertama di Indonesia , selain *game* tersebut mulai muncul berbagai *game* seperti GunBound, O2Jam dan Gatemped, yang mewarnai dunia *game* di Indonesia dari tahun 2003-2006 dimana persaingan penerbit LYTO dan o BolehGame yang paling memonopoli pada saat itu.

Pada tahun 2007 merupakan era revolusi bagi *game online* hal ini dikarenakan pada era ini memunculkan berbagai macam *game* secara massal dengan tampilan 3D, seperti pada era sebelumnya tahun 2001 mempunyai mascot *game online* yakni Nexia disusul oleh Ragnarok Online pada tahun 2003 hingga 2006, pada tahun 2007 juga mempunyai maskotnya yakni Rising Force dan Seal yang merupakan *game* dengan tipe MMORPG dimana pada saat itu sangat laris di kalangan pemain *game online*. Di tahun tersebut juga mulai bermunculan *game* dengan tipe non MMORPG seperti Ayo Dance dan Pangya dengan tampilan 3D. Pada era ini pula muncul istilah bisnis *game online* dengan mencari penghasilan melalui bertransaksi barang-barang atau uang maya dengan uang asli. Persaingan di antara penerbit juga semakin ketat dimana pada era itu membuat penerbit LYTO mendominasi.

3. Jenis Game Online

Game memiliki banyak jenis dan tipe tergantung dari penerbit dan selera para pemain yang mendominasi pada saat itu, di Indonesia sendiri dikenal ada 5 jenis *game online* yang sangat sering dimainkan (Prasetya,2020) yakni:

a. *Massively Multiplayer online real-time strategy game* (MMORTS)

Berdasarkan namanya *game* ini merupakan *game* bertipe strategi dengan ciri khas berupa *game* perang (war) dimana tiap pemainnya memiliki satu tempat yang dikelola dalam hal pengumpulan sumber daya (alam ,manusia,ekonomi) guna mengatur strategi untuk pasukan tempur dengan melakukan penyerangan ke tempat pemain Lainnya. Tipe jenis ini memiliki beberapa genre *game* seperti sejarah (misalnya *game Age of Empires*), genre fantasy(misalnya *game Warcraft* dan *Clash Of Clans*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

b. *Life simulation*

Game tipe ini meliputi aktivitas individu dalam sebuah karakter dalam *game* yang bertanggung jawab atas status mereka meliputi kecerdasan dan kemampuan fisik. Karakter dalam *game* ini dituntut untuk melakukan kehidupan selayaknya hidup di dunia nyata seperti melakukan aktivitas belajar, bekerja, bersosialisasi, memelihara hewan, merawat lingkungan dan lain- lain. Contohnya *game* dengan tipe ini yakni *Second life*, *The Sims Mobile*, dan *Utopia: Origin*.

c. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

Game tipe ini merupakan *game* yang menuntut para pemain untuk melakukan tembak menembak dengan tampilan pada *game* ini berpusat pada sudut pandang tokoh atau Karakter yang dimainkan. Pemain di tantang untuk menunjukkan kemampuan dalam hal akurasi, menembak, reflek dan lain-lain.

Game ini sering mengambil latar/setting berupa peperangan seperti *Counter Strike*, *Quake* dan *Poin Blank*.

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

Game bertipe ini merupakan *game* yang paling populer dan banyak dimainkan. *Game* ini merupakan sebuah *game* dimana para pemainnya memainkan peran karakter khayalan dengan menggunakan setting cerita. Dengan tipe *game* ini tujuan para pemain bukanlah untuk mengalahkan para pemain melainkan untuk mengakhiri jalan cerita yang ada pada *game* oleh karena itu *game* bertipe MMORPG memiliki daya tarik tersendiri bagi para pemain karena menggunakan imajinasi mereka sendiri. Seperti *Ragnarok*, *Lineage II: Revolution* *Dungeon Hunter* dan *Dragon Nest*.

e. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)

Game bertipe ini merupakan *game* yang baru populer beberapa tahun belakangan, jenis *game* ini dapat dikatakan hampir mirip dengan *game* bertipe MMORPG. Perbedaan yang paling mendasar ialah pada *game* bertipe MOBA pemain dituntut untuk memasuki salah satu team dengan tujuan untuk mengalahkan team musuh dalam sebuah pertempuran di arena, dimana pemain memainkan masing-masing 1 karakter/hero dalam tiap pertempurannya. Seperti *Dota*, *League Of Legend* (LoL), *Arena Of Valor* (AOV), dan *Mobile Legend* (ML).

4. Dampak *Game Online*

Game Online merupakan suatu fenomena yang sering di jumpai di masa sekarang sebagai bentuk kemajuan dari teknologi. Dengan bermain *game online* dapat dijadikan sebagai sarana hiburan pelepas stress. Namun jika dilakukan secara berlebihan akan menimbulkan kecanduan bagi pemainnya terlebih *game online*

sekarang menuntun pemainnya untuk menjadi yang terbaik dari pemain Lainnya sehingga tak kunjung terselesaikan.

Adapun dampak bermain *game online* yang dialami oleh pemainnya dapat dikategorikan menjadi 2 positif dan negatif (Prasetya,2020) yaitu:

a. Dampak Negatif bermain *Game*

1) Kecanduan.

Fenomena ini sering dijumpai dalam masyarakat di era modern ini, dimana pecandu *game online* biasanya menganggap *game online* adalah suatu kebutuhan pokok yang harus dilakukan tiap hari, sehingga pekerjaan yang lainnya diabaikan seperti belajar, bekerja sampai yang paling umum adalah makan.

2) Menyia-nyiakan waktu

Ketika seseorang telah ketergantungan akan *game online* mereka biasanya tidak dapat mengontrol waktu mereka hingga menghabiskan waktu hanya dengan bermain *game*, sehingga mereka akan cenderung untuk menunda-nunda pekerjaan yang seharusnya dapat diselesaikan.

3) Kesehatan mata berkurang

Menghabiskan banyak waktu didepan layar gadget ketika bermain *game* dapat memicu gangguan mata seperti sakit mata hingga buram ketika melihat hal ini dikarenakan pancaran radiasi (sinar biru) dari layar *gadget*.

4) Malas Beraktivitas

Seseorang yang bermain *game online* secara berlebihan biasanya malas untuk beraktivitas, hal ini dapat memicu berkurangnya konsentrasi baik dalam bekerja maupun belajar.

5) Mengalami Kerugian Finansial

game online di era sekarang di buat oleh developer untuk menguntungkan mereka hal ini dikarenakan *game online* didesain untuk dimainkan dengan koneksi internet belum lagi dengan fitur-fitur atau tampilan yang mengharuskan pemain untuk membelinya sehingga muncul istilah *pay to win* sehingga mereka berhasrat untuk membeli fitur itu untuk bisa menang.

6) Seseorang menjadi agresif

Perilaku agresif merupakan perilaku yang paling sering muncul oleh para pengguna *game*. Permainan dengan prinsip online atau berhubungan dengan koneksi internet biasanya dapat memicu seseorang dapat berperilaku agresif seperti ketika jaringan internet mereka menurun atau hilang atau mengetahui teman tim bermain mereka kurang pandai dalam bermain *game*, mereka akan dengan mudahnya menggunakan kata yang kasar untuk menghakimi tim mereka.

b. Dampak Positif Bermain *Game*

1) Mengurangi Stress

Dengan berbagai macam aktivitas dalam kehidupan sehari-hari dapat memicu seseorang menjadi stress. Ada berbagai macam cara untuk mengatasi/mengurangi stress tersebut salah satunya dengan bermain *game*, dimana dunia kita dapat teralihkan sementara saat bermain *game*.

2) Meningkatkan Kerja otak

Game online dapat mengasah seseorang untuk berpikir khususnya *game* dengan *game RTS (Real Time Strategi)* yang dapat merangsang otak untuk mampu berpikir cepat dalam hal pengambilan keputusan.

3) Melatih Ketangkasan

Game online juga dapat melatih ketangkasan dengan membuat seseorang harus berkonsentrasi penuh memancing koordinasi agar mata dan tangan agar bisa bekerja dengan selaras.

4) Meningkatkan Kerjasama dengan tim.

Hampir semua dalam *game online* populer bermain bersama tim khususnya *game* bertipe MOBA. Saat pemain membentuk tim mereka dituntut untuk saling percaya dan kekompakan untuk mencapai tujuan (kemenangan).

5) Sarana Penghasilan

Game online juga dapat dijadikan sarana untuk mendapatkan uang, hal ini dapat dilakukan dengan cara menjual item langka dalam *game* dengan uang asli, mengikuti turnamen dengan hadiah berupa uang, bisa juga dengan menjual akun mereka setelah mencapai peringkat tertentu, dan yang paling populer di masa sekarang adalah menjadi seorang Youtuber Gaming.

6) Meningkatkan Kemampuan Asing

Mayoritas *game online* selalu menggunakan bahasa asing khususnya bahasa Inggris, sehingga seseorang yang ingin memahami bermain *game online* akan berusaha untuk mencari tahu dan mengerti bahasa yang digunakan dalam *game* hingga membuat mereka membaca dialog atau kata-kata berulang pada *game* yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa asing pemain.

C. *Game Mobile Legend*

Game Mobile Legend merupakan satu *game Massively Online Battle Arena* (MOBA) yang dirilis pada tahun 14 Juli 2016 untuk *os (operating system)* android dan 9 November ditahun yang sama pada iOS, oleh perusahaan Shanghai Moonton Technology Co.,Ltd

Perusahaan ini mengklaim memiliki lebih dari 500 juta pengguna di *playstore* dan memiliki sekitar 80 juta pengguna aktif setiap bulannya. *Mobile Legend* merupakan game yang terinspirasi dari game bernama DOTA 2 yang rilis pada tahun 2013 untuk platform Pc sebagai game MOBA yang populer saat itu.

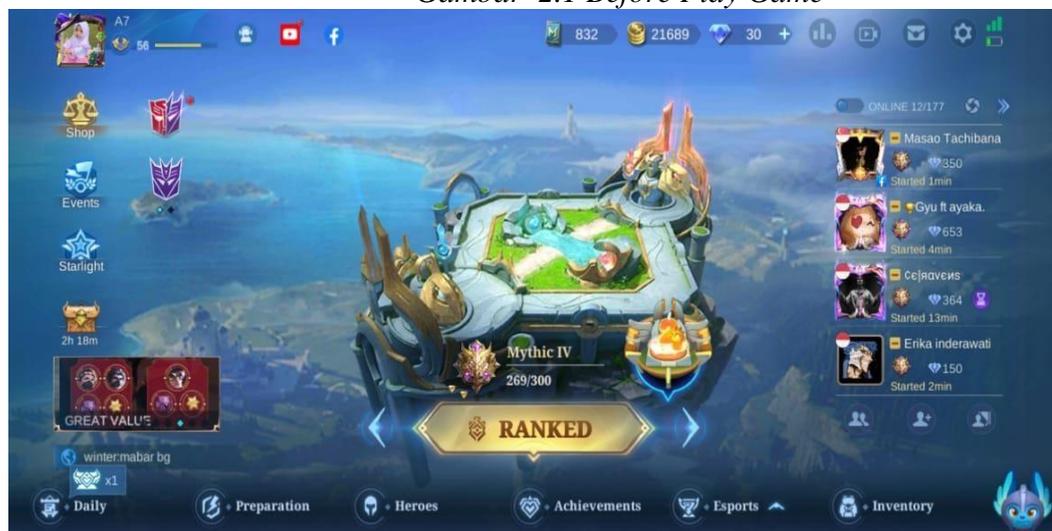
Sebelum permainan dimulai pemain dapat memilih server yang diinginkan untuk bermain (Indonesia, China, Brazil, Myanmar, Malaysia, Singapura dan, Filipina), jumlah tim (solo, duo ataupun Squad 5 orang).

Saat ini ada 9 mode pertempuran dalam game ini yaitu Classic, Ranked, Brawl, Custom, Mode VS AI, Magic Chess, Mayhem, Mirror dan Survival. Dalam *Game Mobile Legend* terdapat tiga (3) tema map atau peta yang dapat dipilih, yaitu The Western Expanse (Musim Kemarau), Celestial Place (Musim dingin) dan Imperial Sanctuary (Hutan) ketiga map ini dapat dimainkan di seluruh mode game.

Pada mode Classic ini tidak memiliki sistem apapun dan hanya bisa untuk mendapatkan *EXP* dan gold saja. Pada mode Ranked dimainkan untuk mendapatkan prestasi, yang artinya bahwa semakin tinggi rank yang didapat maka semakin tinggi prestasi yang di dapat. Pada mode Brawl ini cocok untuk mereka yang bermain secara santai ataupun hanya mencoba tes jaringan saja. Pada mode Custom dimainkan untuk melatih hero ataupun skill sekaligus ajang turnamen di ranah kompetitif. Pada mode Vs AI dimainkan untuk melatih para pemain pemula agar semakin siap untuk bermain di mode ranked. Pada mode Magic Chess dimana pemain dapat menggunakan combo sinergi dengan strategi masing-masing pemain. Pada mode Mayhem biasanya untuk orang yang bermain dengan skill yang ditingkatkan dan masing-masing hero mempunyai skill yang OP (*Over Power*).

yang ada peningkatan *gameplay* pada setiap heronya. Pada mode Mirror untuk bermain dengan hero yang sama, biasanya ada 2 jenis hero yang masing-masing sebanyak 10 pemain. Dan yang terakhir ada mode Survival yang dimainkan oleh tiga orang saja dan untuk memenangkan permainan itu harus mengalahkan semua lawan.

Gambar 2.1 Before Play Game



Permulaan game ini pemain akan diarahkan untuk memilih Hero yang akan digunakan, setelah itu mereka akan memilih mode permainan seperti apakah, itu mode classic atau mode rank sesuai dengan yang diinginkan oleh pemain, khusus untuk pemain baru (*Newbie*) akan diarahkan melalui tutorial.

Setiap pemain harus memilih karakter berupa hero apa yang akan mereka gunakan ketika bermain. Tipe-tipe hero/karakter yang ada dalam *Game Mobile Legend* terdapat 6 tipe Hero yaitu: Tank, Fighter, Assassin, Mage, Marksman dan Support, yang memiliki kelebihan masing masing.

Gambar 2.2 Hero



Setelah itu pemain akan diarahkan untuk memilih mode permainan seperti apa yang diinginkan mulai dari classic, ranked, arcade, brawl, vs Ai, magic chess, mayhem, mirror dan survival dengan tema map yang disediakan ada yaitu The Western Expanse (Musim Kemarau), Celestial Place (Musim dingin) dan Imperial Sanctuary (Hutan).

Gambar 2.3 Mode Game



Jika memenangkan permainan pemain akan mendapatkan poin prestasi berdasarkan seberapa besar kontribusi pemain ketika bertanding yang dapat digunakan untuk menaikkan rank/peringkat dalam game, namun jika mengalami

kekalahan maka poin prestasi menurun yang berimbas pada penurunan rank. Terdapat delapan jumlah peringkat dalam permainan ini, yaitu; Warrior, Elite, Master Grand master, Epic, Legend, Mythic dan Glorious Mythic. Inilah salah satu faktor yang membuat game ini menarik untuk dimainkan.

Gambar 2.4 Rank



Selain itu, *Game Mobile Legend* juga memiliki misi-misi tertentu yang harus diselesaikan untuk mendapat hadiah atau gelar. Hal ini dilakukan agar pemain tidak merasa bosan dan memiliki gelar tertentu.

Gambar 2.5 Task



Game Mobile Legend memiliki fitur yang memudahkan pemain untuk saling berinteraksi di dalamnya. Fitur komunikasi dalam *Mobile Legend* yaitu:

a. Voice Chat

Mobile Legend memiliki fitur Voice chat dengan sistem terbuka (*open mic*) yang bisa dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan rekan satu tim.

b. Auto Chat

Mobile Legend memberikan pilihan Lainnya berupa Auto Chat di bagian Messages yang biasa digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama anggota tim ketika permainan berlangsung yang dibagi atas tiga kategori yaitu *Defend*, *Attack* dan *Communicate*.

c. Chat Manual

Selain auto chat, *Mobile Legend* juga menyediakan satu pilihan lagi untuk berkomunikasi ketika permainan sedang berlangsung yakni chat manual. Kelebihan dari chat manual selain berkiriman pesan dengan teman anggota tim. Cara berkiriman chat manual ini adalah cara paling standar namun susah untuk digunakan ketika sedang bermain karena dapat mengganggu permainan.

d. Ping

Fitur ini merupakan fitur yang bisa digunakan untuk melakukan mark atau isyarat instan pada rekan satu tim seperti *defense turret* (melindungi markas), namun fitur ini memiliki batasan karena dapat disalah artikan oleh pemain Lainnya.

e. Tiga Tombol Chat Utama

Selain fitur-fitur diatas, dalam *Game Mobile Legend* juga terdapat fitur komunikasi Lainnya yaitu tiga tombol chat utama berupa isyarat atau perintah yaitu *Attack*, *Retreat* dan *Backup*.

D. Remaja

1. Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan masa dimana terjadi perubahan secara fisik dan psikologis dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Hurlock, 2003). Perubahan psikologis yang terjadi pada remaja meliputi intelektual, kehidupan emosi, dan

kehidupan sosial. Perubahan fisik mencakup organ seksual yaitu alat-alat reproduksi sudah mencapai kematangan dan mulai berfungsi dengan baik (Sarwono, 2016).

Remaja memiliki arti yang sangat luas mencakup kematangan mental, kognitif, emosional, sosial dan moral, fase remaja akan berlangsung diantara usia 12 tahun hingga 21 tahun untuk perempuan, pada laki-laki laki usia 13-22 tahun (Ali, 2011)

Berdasarkan Badan Kesehatan Dunia (WHO) menyebutkan bahwa remaja merupakan seseorang dengan rentang umur 10-19 tahun, berdasarkan pernyataan menteri Kesehatan (RI) Nomor 25 tahun 2014, menyatakan bahwa remaja merupakan manusia dengan batas umur 10-18 tahun sedangkan dari Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) menyatakan bahwa umur remaja yakni dimulai pada umur 10 tahun sampai 24 tahun serta belum menikah.

Menurut Rice (dalam Gunarsa, 2004) masa remaja adalah masa peralihan ketika individu tumbuh dari masa kanak-kanak menjadi individu yang memiliki kematangan. Pada masa tersebut, ada dua hal penting yang menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut adalah faktor eksternal yaitu adanya perubahan lingkungan, dan faktor internal yaitu karakteristik di dalam diri remaja yang membuat remaja relative lebih bergejolak dibanding masa perkembangan lainnya (*storm stress period*).

2. Tahap Perkembangan Remaja

Semua aspek perkembangan remaja secara global berlangsung antara umur 12-21 tahun dengan pembagian usia 12-15 tahun adalah masa remaja awal, 15-18 tahun adalah masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun merupakan masa remaja akhir (Monks, 2009)

Kemudian dilengkapi oleh Gunarsa (2004) serta Mappiare (2004) dalam menjelaskan ciri-ciri remaja sebagai berikut:

a. Masa Remaja Awal (*Early Adolescence*)

Biasanya duduk dibangku sekolah menengah pertama, dengan ciri-ciri tidak stabil keadaannya, lebih emosional mempunyai banyak masalah, masa yang kritis, mulai tertarik pada lawan jenis, munculnya rasa kurang percaya diri dan suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal dan suka menyendiri.

b. Masa Remaja Madya (*Middle Adolescence*)

Biasanya duduk di bangku sekolah menengah atas dengan ciri-ciri sangat membutuhkan teman, cenderung bersifat nartistik/kecintaan pada diri sendiri, berada dalam kondisi keresahaan dan kebingungan, karena pertentangan yang terjadi dalam diri, berkeinginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya dan keinginan menjelajah alam sekitar yang lebih luas

c. Masa Remaja Akhir (*Late Adolescence*)

Ditandai dengan ciri-ciri seperti aspek psikis dan fisiknya mulai stabil, meningkatnya berpikir realistis, memiliki sikap pandang yang sudah baik, lebih matang dalam menghadapi masalah, ketenangan emosional bertambah, lebih mampu menguasai perasaan, sudah terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi dan lebih banyak perhatian terhadap lambang-lambang kematangan.

3. Aspek- Aspek Perkembangan Remaja

Dalam perkembangan masa remaja terdapat aspek-aspek yang sangat menonjol (Fatmawati, 2017) yakni sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik

Masa remaja merupakan satu diantara masa rentang kehidupan individu, dimana terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, pada pria ditandai dengan testis mulai

tumbuh, penis mulai bertambah panjang, pembuluh mani dan kelenjar prostat semakin membesar dan mengalami mimpi basah sedangkan pada perempuan ditandai dengan tumbuhnya payudara, panggul membesar dan mengalami menstruasi.

b. Perkembangan kognitif

Remaja secara mental telah dapat berpikir logis, pertumbuhan kognitif dapat berupa pergantian keterampilan belajar, memori, berpikir, menalar dan bahasa. Pemikiran masa remaja cenderung abstrak, logis dan idealis. Remaja mampu menguji pemikiran diri sendiri, pemikiran orang lain serta apa yang orang lain pikirkan tentang diri mereka.

c. Perkembangan emosional

Masa remaja merupakan masa puncak emosional, dimana masa ini perkembangan emosional tinggi, watak yang sensitif serta reaktif yang sangat kokoh terhadap bermacam kejadian ataupun suasana sosial, emosinya bersifat negatif dan temperamental (gampang tersinggung atau marah, ataupun gampang pilu atau sedih hati), sebaliknya remaja akhir telah sanggup mengatur emosinya. Mencapai kematangan emosional merupakan tugas perkembangan yang sulit bagi remaja, proses pencapaiannya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial emosional lingkungannya terutama lingkungannya keluarga dan kelompok teman sebaya.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Remaja

Faktor-Faktor yang berperan dalam pembentukan perilaku seorang remaja menurut Sarwono & Byrne (dalam Saputra,2021) yaitu:

a. Kondisi Internal

1) Kondisi Pribadi

Faktor ini berasal dari diri remaja itu sendiri yang berupa kecerdasan,

persepsi, motivasi, emosi dan lain sebagainya untuk mengelolah pengaruh-pengaruh yang berasal dari luar.

b. Kondisi Eksternal

1) Faktor Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan faktor yang dinilai cukup dominan dalam membentuk perilaku remaja, teman sebaya mampu memperkenalkan dan mendukung pandangan baru, sikap baru pola perilaku dan gaya hidup bahkan sampai ke arah perilaku yang menyimpang, remaja lebih sering menghabiskan waktunya di luar rumah bersama kelompok teman sebayanya, sebagai konsekuensinya pengaruh dari teman sebaya lebih besar daripada pengaruh keluarga karena teman sebaya menuntut remaja agar bisa menyesuaikan diri.

2) Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah faktor yang mempengaruhi perilaku dan watak jika remaja berkembang di lingkungan yang buruk moralnya maka moralnya pun akan seperti itu, dan sebaliknya, oleh karena itu remaja diharapkan mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan yang berubah-ubah agar perilaku remaja tetap berada di dalam nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

3) Faktor Pola Asuh Keluarga

Perilaku remaja bergantung pada keluarga tempat ia dibesarkan, ditengah lingkaran keluarga ini seorang anak dapat belajar, menyimak, memperhatikan, merekam makna kehidupan dari hari ke hari. Pengalaman pencarian makna hidup ini sekaligus membangun citra dirinya sesuai

dengan teladan orang tua, sesuatu yang terjadi dengan sendirinya tanpa disadari. Karena itu, orang tua harus berusaha ,menjadikan diri sebagai model peran yang baik bagi anaknya, sebagian besar orang tua ingin kepribadian anaknya serupa dengan kepribadian mereka sendiri, dengan begitu orang tua menganggap akan lebih mudah mengarahkan kehidupan anak sesuai keinginan orang tua itu sendiri.

4) Faktor Media Elektronik

Media banyak mengalami peningkatan atau ragam mulai dari media cetak seperti koran, majalah, tabloid dan sebagainya, media elektronik berupa radio, Tv, ataupun smartphone. Faktor media elektronik sangat berpengaruh pada perubahan remaja karena mudah di akses yang bisa dilihat, didengar dibaca ataupun digunakan/dimainkan salah satunya *game online*.

E. Perilaku Agresif

1. Definisi Perilaku Agresif

Menurut Buss dan Perry (1992) Perilaku Agresif merupakan perilaku atau kecenderungan perilaku dengan niat untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis. Menurut Baron dan Byrne (2003) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah suatu tingkah laku yang diarahkan dengan tujuan menyakiti makhluk hidup lain yang ingin menghindari perlakuan semacam itu, dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa individu menyakiti orang lain dikarenakan aspek ketidaksengajaan maka perilaku tersebut bukan dikategorikan perilaku agresif. Seperti rasa sakit karena tindakan medis walaupun dengan sengaja dilakukan bukan termasuk perilaku agresif.

Perilaku agresif merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengabaikan hak orang lain, dan menganggap bahwa dia harus berjuang untuk kepentingannya dan mengharapkan perilaku yang sama dari orang lain, bagi orang yang berperilaku agresif menganggap bahwa hidup adalah suatu pertempuran yang dapat menimbulkan kekerasan fisik maupun verbal, melukai seseorang secara fisik maupun psikologis, perilaku agresif dapat mengakibatkan kurang rasa percaya diri (Satria, 2015)

Menurut Murray (dalam Amanda, 2017) agresif dapat didefinisikan sebagai suatu sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh atau menghukum orang lain atau secara singkat agresif adalah suatu tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain. Agresif merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologi .

2. Aspek Perilaku Agresif

Adapun aspek-aspek dari Perilaku Agresif. Menurut Buss dan Perry (1992) mengatakan bahwa ada 4 macam aspek-aspek perilaku *agresif* yaitu:

a. Agresi Fisik (*Physicaal Aggression*)

Agresi Fisik adalah perilaku agresi yang dapat diobservasi(terlihat) yaitu kecenderungan untuk menyerang orang lain secara fisik untuk mengekspresikan kemarahan.

b. Agresi Verbal (*Verbal Aggression*)

Agresi verbal merupakan perilaku agresi yang dapat diobservasi (terlihat) agresi ini cenderung menyerang orang lain yang dapat merugikan dan menyakitkan kepada individu lain secara verbal.

c. Kemarahan (*Anger*)

Beberapa bentuk kemarahan adalah perasaan marah kesal dan bagaimana cara mengontrol hal tersebut. Di dalamnya termasuk *irritability* (*sifat lekas marah*), yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan untuk mengendalikan amarah.

d. Permusuhan (*Hostility*)

Permusuhan, yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif. Permusuhan merupakan pengekspresian dari kebencian kepada orang lain.

Pada Atkinson (1999), terdapat tiga aspek perilaku agresif, yaitu:

a. Melukai secara fisik

Perilaku Agresif tersebut seperti memukul, menampar, menendang.

b. Melukai Secara Verbal

Perilaku agresif tersebut seperti mencaci maki, menghina berkata kasar dan tabu.

c. Merusak harta benda.

Perilaku tersebut seperti melempar, menendang dan menghancurkan benda-benda disekitar.

3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Perilaku Agresif

Menurut Saputra (2021), menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif yakni:

a. Faktor Sosial

- 1) Frustrasi merupakan situasi dimana individu terhambat atau gagal dalam usaha mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya atau mengalami

hambatan maka orang yang frustrasi cenderung melakukan kekerasan sebagai cara menyelesaikan masalah

- 2) Provokasi, merupakan suatu tindakan yang memicu perilaku agresif seseorang baik secara verbal maupun fisik. Ketika seseorang menerima bentuk perilaku agresif dari orang lain berupa kritik tidak adil, kata menyinggung atau kekerasan fisik maka orang tersebut jangan mengalah.
- 3) Pemaparan Terhadap Kekerasan di media, merupakan dampak yang dihasilkan dari melihat perilaku agresif yang ditampilkan, hal ini memungkinkan individu untuk belajar cara baru melakukan perilaku agresif dari konten yang ditampilkan oleh media itu seperti Tv, film dan *game online* yang tidak mereka bayangkan sebelumnya. dimana konten yang ditampilkan kemudian ditiru oleh sejumlah orang di lokasi berbeda sehingga memperlihatkan bahwa dampak seperti ini nyata.

b. Faktor Pribadi

- 1) Gangguan Emosional, ketika individu mengalami situasi yang tidak menyenangkan, maka emosi yang sering terlihat adalah emosi marah. Rasa marah ini berlanjut pada keinginan untuk melampiaskannya dalam bentuk dan objek tertentu, dikarenakan kurangnya kematangan emosi yang dimiliki oleh remaja maka mereka cenderung merespon suatu permasalahan dengan cara kekerasan atau agresif.
- 2) Gangguan berpikir, merupakan suatu pemikiran dan kepercayaan yang tidak baik bahkan salah sehingga dapat menyebabkan seorang remaja

berbahasa kasar, menghina, bertengkar, mengejek dan marah-marah.

Pemikiran tersebut dapat memicu remaja untuk berperilaku agresif.

c. Pengaruh Situasional

- 1) Suhu udara, merupakan faktor yang dapat memicu seorang remaja berperilaku agresif dimana ketika suhu udara mencapai tingkat tertentu maka perilaku agresif dapat terjadi begitu pula sebaliknya.
- 2) Alkohol, individu akan lebih mudah bertindak agresif ketika mereka berada di bawah pengaruh alkohol.

4. Dampak Perilaku Agresif

Menurut Nafiah&Handayani (2014) menyebutkan dampak perilaku agresif yaitu:

- a. Dampak bagi Korban dan Lingkungan, yaitu dapat menimbulkan ketakutan bagi individu Lainnya sehingga berakibat pada terciptanya hubungan sosial yang kurang sehat dikarenakan perilaku agresif dari si pelaku seperti kata-kata kasar, berteriak dengan nada tinggi, memukul dan lainnya, selain itu juga dapat mengganggu ketenangan di lingkungan sekitar karena biasanya individu yang berperilaku agresif sering merusak lingkungan, baik itu lingkungan di luar rumah maupun lingkungan di dalam rumah seperti merusak benda-benda disekitarnya.
- b. Dampak bagi Pelaku, individu yang berperilaku agresif akan dicap nakal dan dibenci oleh teman sebayanya. Hal dikarenakan tindakan agresif yang dilakukan seperti memukul, menendang, berkelahi, berkata kasar dan menghina hal ini akan berdampak pada kesulitan individu itu dalam membangun hubungan sosial di masyarakat.

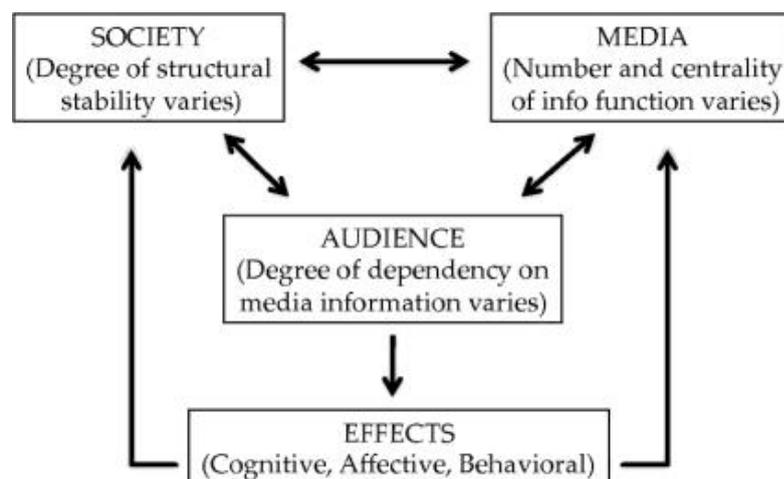
F. *Media Dependency Theory*

Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur pada tahun 1976, *Media Dependency Theory* mempunyai inti yaitu suatu sistem tiga pihak dimana media, pendengar dan masyarakat nampak oleh mempunyai hubungan ketergantungan satu sama lain.

Masing-masing komponen sistem adalah yang dapat dilihat ini sebagai tergantung pada komponen–komponen yang lain di dalam sistem dengan membujuk untuk terus sumberdaya untuk mencukupi sasaran. Dalam kata-kata dari Ball- Rokeach dan Defleur (1976), ketergantungan adalah “suatu hubungan di mana kepuasan kebutuhan-kebutuhan atau pencapaian dari sasaran oleh satu pesta(pihak adalah ketidaktentuan atas sumber daya dari pihak yang lain)”. Menurut pengembangan teori ini keberadaan media massa pada saat ini telah mencapai titik klimaksnya, dilihat dari perilaku khalayak memanfaatkan media.

Teori ketergantungan media merupakan pendekatan struktur sosial yang berangkat dari gagasan mengenai suatu masyarakat modern, dimana media massa dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting dalam proses peralihan, pemeliharaan konflik pada tataran masyarakat kelompok, individu dalam aktivitas sosial.

Gambar 2.6 Sistem Tiga Pihak Teori Dependensi Media Dependency



Ball-Rokeach dan Melvin Defleur mengemukakan dua faktor yang menentukan ketergantungan seseorang terhadap media (Morrisan,2009).

1. Seseorang akan lebih tergantung pada media yang dapat memenuhi sejumlah kebutuhannya sekaligus dibandingkan dengan media yang hanya mampu memenuhi beberapa kebutuhannya saja.
2. Perubahan sosial dan konflik terjadi di masyarakat dapat menyebabkan perubahan pada institusi, kepercayaan dan kegiatan yang sudah mapan. Situasi sosial yang bergejolak (perang, bencana dan kerusuhan) dapat menimbulkan perubahan pada konsumsi media. Misalnya orang menjadi lebih bergantung pada media tertentu untuk mendapatkan informasi dan berita. Pada situasi sosial yang stabil, kebutuhan media juga akan berubah dimana orang lebih menyukai program hiburan.

Menurut Little Jhon (dalam Najmi, 2019) ada dua sumber variasi tingginya ketergantungan yang dialami seseorang yakni: (1) jumlah dan sentralisasi dari fungsi-fungsi informasi yang disajikan, dan (2) stabilitas sosial.

Menurut Infate (dalam Najmi, 2019) mengatakan bahwa sejumlah asumsi kunci tentang media, masyarakat dan dependency sebagai berikut:

1. Jika media mempengaruhi masyarakat, hal itu karena media memenuhi kebutuhan dan keinginan audience bukan karena media menggunakan beberapa pengawasan pada individu.
2. Orang menggunakan media dalam bagian yang besar menentukan beberapa banyak media akan mempengaruhi mereka.
3. Karena peningkatan kompleksitas masyarakat modern, kita bergantung pada banyak media untuk membantu memahami dunia kita, membuat

keputusan yang memperkenankan kita menanggulangi kehidupan dengan lebih baik.

4. Individu yang memiliki kebutuhan yang lebih banyak akan informasi, pelarian atau fantasi akan lebih dipengaruhi oleh media dan mempunyai ketergantungan media yang lebih besar.

Penjelasan dari teori ini bahwa kita akan memahami dan bahkan mengalami dunia luas melalui media. Apa yang seseorang pelajari mengenai dunia melalui pengalaman langsung mereka akan dipengaruhi oleh media dan dibentuk oleh isi media. Singkatnya dependensi media yang dimaksud berhubungan kompleksitas masyarakat dimana seseorang tinggal dan menyediakan sejumlah fungsi esensial informasi yang berguna atau semakin penting seseorang individu pada media bagi kebutuhannya, semakin terikat individu tersebut pada media. Kesimpulan dari *media dependency theory* adalah sistem pendekatan yang menguji interaksi audience, sistem media, sistem sosial (masyarakat) dalam menentukan pilihan, tujuan dan dependency yang diciptakan.

BAB III

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Rantepao

1. Letak Geografis

SMP Negeri 1 Rantepao merupakan lembaga pendidikan formal yang berada di kota Rantepao terletak di Jl. Emmy Saelan No. 1 Rantepao dengan Luas 194m², yang berada di lokasi strategis dimana terletak tepat di pusat kota dengan jalan raya yang sering dilalui kendaraan umum sekolah ini merupakan salah satu sekolah dengan jumlah peminat terbanyak di Toraja Utara yang terletak di RT.2/RW 3 Kelurahan Malango, Kec. Rantepao dengan batas sebagai berikut:

- a) Sebelah Utara : Berbatasan dengan SMA Negeri 1 Toraja Utara.
- b) Sebelah Timur : Masjid Agung Rantepao.
- c) Sebelah Selatan: Pemukiman Penduduk Kelurahan Malango'.
- d) Sebelah Barat : Sungai Sa'Dan.

2. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Rantepao.

Visi dan Misi yang hendak dicapai SMP Negeri 1 Rantepao adalah sebagai berikut:

a. VISI

Unggul dalam Prestasi, Disiplin dan Beriman, santun dalam bertindak, tampil berbudaya dan berwawasan lingkungan.

b. MISI.

- a. Mengembangkan pembelajaran sesuai dengan standar isi berdasarkan iman.