

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Agresivitas Verbal

1. Pengertian Agresivitas Verbal

Infante dan Wigley (1986) menjelaskan bahwa agresi verbal didefinisikan sebagai perilaku yang menyerang harga diri seseorang, yang mengakibatkan tekanan psikologis dan rasa tidak suka pada diri sendiri. Baron (dalam Permana, 2021) mendefinisikan agresivitas sebagai jenis perilaku atau serangkaian perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti lawan. Perilaku yang secara tegas dimaksudkan untuk menyakiti orang lain dikenal sebagai agresi yang disengaja.

Menurut Rösner & Krämer (dalam Wahyudi dkk., 2022), agresi verbal merupakan tindakan menyakiti orang lain melalui kata-kata, bukan tindakan fisik, misalnya dengan mengejek atau mengancam menggunakan bahasa yang tidak pantas. Perilaku ini dapat dilakukan secara langsung maupun melalui media elektronik. Sementara itu, Bekiari (dalam Prameswari dan Fadhila, 2019) menyebutkan bahwa agresi verbal adalah bentuk komunikasi agresif yang berdampak merusak pada hubungan antarpribadi.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa agresivitas verbal adalah perilaku agresif menyerang seseorang secara psikologis melalui kata-kata secara langsung maupun melalui media elektronik, seperti olok-an atau ancaman, dengan tujuan untuk menyakiti, mencederai atau membahayakan orang lain secara emosional. Tindakan ini dapat menyebabkan rasa sakit psikologis dan menurunkan penghargaan diri seseorang. Selain itu, agresivitas verbal juga berdampak merusak hubungan interpersonal.

2. Aspek-aspek Agresivitas Verbal

Infante dan Wigley (1986) menjelaskan bahwa terdapat 8 aspek, antara lain adalah sebagai berikut:

a. *Character Attacks* (Menyerang Karakter)

Dalam aspek ini, agresivitas verbal muncul melalui serangan langsung terhadap karakter atau sifat pribadi seseorang. Serangan tersebut dilakukan dengan kata-kata

yang mengganggu atau merendahkan kualitas moral, integritas, atau kepribadian individu.

b. *Competence Attacks* (Menyerang Kompetensi)

Mengucapkan pernyataan yang merendahkan serta menilai kemampuan orang lain secara negatif melalui lisan. Dalam situasi ini, seseorang secara verbal menyiratkan atau menyatakan bahwa individu lain tidak kompeten, tidak mampu, atau tidak memenuhi standar yang diharapkan.

c. *Insult* (Penghinaan)

Dalam aspek ini, kata-kata yang digunakan sengaja dipilih untuk membuat orang lain merasa rendah atau tidak berharga. Bentuk penghinaan bisa berupa ejekan langsung, cacian, atau kata-kata kasar yang diarahkan langsung kepada individu dengan tujuan untuk menyiksa mereka secara emosional.

d. *Maledictions* (Mengutuk)

Agresi verbal dalam bentuk kutukan atau sumpah serapah ini melibatkan ucapan yang secara khusus ditujukan untuk mendatangkan sesuatu yang buruk bagi orang lain. Individu yang melakukan *maledictions* mungkin menggunakan kata-kata kasar atau umpatan yang bertujuan untuk menyumpahi atau mengharapkan kemalangan terhadap orang lain.

e. *Teasing* (Menggoda)

Menggoda dalam konteks agresivitas verbal ini melibatkan tindakan bermain-main atau bercanda dengan cara mengejek, menyindir, atau mengolok-olok. Meskipun terkadang terkesan sebagai candaan, bentuk ejekan ini sebenarnya bertujuan untuk meremehkan atau mempermalukan orang lain, yang dapat menyebabkan mereka merasa tidak nyaman atau terganggu.

f. *Ridicule* (Ejekan)

Ejekan di sini berarti menertawakan seseorang atau mempermalukan mereka secara verbal di hadapan orang lain, yang bertujuan untuk mempermalukan atau merendahkan individu tersebut. Hal ini bisa melibatkan kata-kata atau pernyataan yang secara sengaja dibuat untuk menertawakan kelemahan atau kekurangan orang lain sehingga membuat mereka merasa tidak dihargai.

g. *Profanity* (Berkata Kotor)

Aspek ini mencakup penggunaan kata-kata kasar, tidak sopan, atau tidak senonoh sebagai bentuk agresivitas verbal. Kata-kata ini biasanya mengandung makna yang ofensif atau vulgar yang dimaksudkan untuk merendahkan atau menyerang orang lain secara langsung dan dapat menyebabkan orang merasa terhina atau tidak dihargai.

h. *Nonverbal Emblems* (Isyarat Nonverbal)

Selain kata-kata, agresivitas verbal juga bisa diungkapkan melalui isyarat nonverbal yang mengindikasikan permusuhan atau ketidaksenangan. Ini bisa berupa ekspresi wajah, gerakan tubuh, atau bahasa tubuh yang secara tidak langsung menyampaikan sikap negatif, seperti tatapan tajam, melipat tangan dengan ekspresi marah, atau gerakan tubuh lainnya yang menunjukkan ketidaksenangan.

Menurut Anderson dan Huesmann (dalam Olga, 2019) agresivitas verbal memiliki 7 aspek, yaitu:

a. Perilaku mengejek

Perilaku mengejek adalah tindakan merendahkan seseorang dengan tujuan untuk menyakiti individu lain sesuai dengan keinginan pelaku.

b. Membentak

Membentak tindakan tidak sopan yang dilakukan seseorang dengan menggunakan kata-kata kasar dan keras sehingga menyebabkan individu lain merasa tersakiti.

c. Membantah

Ketika seseorang tidak setuju secara lisan dengan orang lain karena ada sesuatu yang tidak sejalan dengan keinginannya, hal ini dikenal sebagai keberatan.

d. Membual

Membual adalah tindakan seseorang berbicara dengan nada sombang yang bertujuan menyakiti perasaan individu lain.

e. Mengancam

Mengancam merupakan tindakan yang dilakukan seseorang melalui ucapan untuk menimbulkan rasa takut dan kepanikan pada individu lain.

f. Berteriak

Berteriak merupakan tindakan mengeluarkan suara keras dengan tujuan menyakiti perasaan orang lain.

g. Menipu

Menipu adalah tindakan yang dilakukan seseorang untuk memperdaya individu lain melalui kata-kata manis, dengan tujuan membuat korban mengalami kesulitan hingga merasa tersakiti.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Infante dan Wigley (1986) membagi aspek-aspek agresivitas verbal menjadi 8 yaitu *character attacks*, *competence attacks*, *insult*, *malediction*, *teasing*, *ridicule*, *profanity*, *nonverbal emblems*. Sedangkan menurut Anderson dan Huesmann (dalam Olga, 2019), aspek-aspek agresivitas verbal antara lain adalah membentak, membantah, membual, mengancam, berteriak, dan menipu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek agresivitas verbal yang dikemukakan oleh Infante dan Wigley (1986) yaitu aspek *character attacks*, *competence attacks*, *insult*, *malediction*, *teasing*, *ridicule*, *profanity*, dan *nonverbal emblems*, dikarenakan agresivitas verbal yang dikaji oleh Infante dan Wigley (1986) sangat cocok untuk diterapkan dalam penelitian mengenai perilaku komunikasi pemain dalam *game online*.

Pada komunitas *Mobile legend bang bang*, agresivitas verbal sering terjadi dalam bentuk chat atau obrolan suara antarpemain, sehingga teori ini sangat relevan untuk memahami bagaimana kontrol diri dapat mengurangi tindakan agresif secara verbal di lingkungan tersebut. Infante dan Wigley mengemukakan bahwa agresivitas verbal merupakan hasil dari respons psikologis terhadap stres atau provokasi tertentu. Dalam konteks remaja *Mobile legend bang bang*, teori ini dapat membantu menjelaskan sejauh mana kontrol diri seseorang mampu menekan dorongan untuk merespons secara agresif, meskipun dihadapkan pada provokasi atau kekalahan dalam *game*.

3. Faktor-Faktor Agresivitas Verbal

Khare (dalam Aprilia, 2021) menyebutkan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi individu dalam melakukan perilaku agresif secara verbal:

a. Iritabilitas

Hal ini mengarah pada sikap tidak setuju atau hasutan yang cenderung bertindak secara perkelahian, spontan, dasar.

b. Kerentanan Emosional

Kerentanan emosional merupakan faktor dimana individu cenderung mengalami perasaan-perasaan negative pada dirinya sendiri seperti mudah putus asa, tidak memiliki motivasi yang kuat dalam menjalani kehidupan, dan seringkali merasa tidak nyaman.

c. Pikiran yang Terganggu vs Merenungi Diri

Pikiran yang terganggu vs merenungi diri merupakan faktor dimana seberapa besar individu dalam merespon ketika mendapatkan stimulus negatif akan melakukan agresi atau mampu memikirkan terlebih dahulu sebelum bertindak.

d. Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan perilaku yang seringkali dilakukan oleh pelaku kriminal biasanya bersamaan dengan kurangnya kontrol terhadap diri individu.

e. Harga Diri

Faktor ini menunjukkan bahwa individu dengan penilaian negatif terhadap dirinya sendiri cenderung mudah menyerang orang lain. Namun menurut Baumeister (dalam Aprilia, 2021) memiliki pendapat lain, dimana individu dengan harga diri yang tinggi justru cenderung mudah melakukan agresi terutama ketika mereka mendapatkan stimulus yang mengancam penilaian terhadap dirinya.

f. Gaya Atribusi Bermusuhan

Bruks (dalam Aprilia, 2021) mengatakan bahwa anak-anak yang memiliki pengetahuan tentang permusuhan memiliki pemikiran tentang bagaimana cara merespon stimulus negatif adalah melakukan agresi.

Sedangkan menurut Haslinda., dkk (2020) faktor yang mempengaruhi agresivitas verbal yaitu:

a. Faktor Internal

1) Frustasi

Frustrasi merupakan salah satu faktor yang mencakup perasaan kecewa dan dapat memicu terjadinya agresi

verbal. Kondisi ini dapat mendorong seseorang untuk berbicara kasar, menghina, bertengkar, mengejek, hingga melampiaskan amarah.

2) Gangguan Pengamatan atau Tanggapan

Gangguan dalam pengamatan atau respons merujuk pada ketidaktepatan dalam memahami situasi dan memberikan reaksi, yang dapat memicu perilaku seperti kekasaran, penghinaan, pertengkar, ejekan, serta kemarahan. Respons negatif ini biasanya muncul karena individu merasa terganggu atau tidak menyukai interupsi.

3) Gangguan Intelegensia

Gangguan intelektual mencerminkan pola pikir dan keyakinan yang tidak sehat. Faktor ini mendorong seseorang untuk berbicara kasar, menghina, bertengkar, mengejek, dan meluapkan amarah sebagai upaya membela diri ketika mengalami perundungan.

4) Gangguan Perasaan atau Emosi

Gangguan emosional dapat memicu ucapan kasar dan ledakan amarah. Ketika emosi tersebut ditekan, kualitas komunikasi antarindividu dapat terganggu. Agresi verbal yang dipicu oleh emosi terkadang justru menimbulkan perasaan puas bagi pelakunya.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan faktor yang sangat dekat dan memiliki pengaruh besar terhadap setiap individu. Faktor ini dengan mudah membentuk perilaku seseorang, karena keluarga adalah lingkungan pertama tempat anak menerima pendidikan, yang dikenal sebagai pendidikan dari orang tua.

2) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah merupakan faktor yang berperan dalam membentuk karakter remaja selama mereka berada di lingkungan pendidikan tersebut, sehingga muncul perbedaan karakter, terutama dalam cara mereka berinteraksi dengan teman sebaya dan guru.

3) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merupakan faktor yang memengaruhi kemampuan remaja dalam beradaptasi. Lingkungan ini berada di luar sekolah dan terbentuk melalui interaksi sosial sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa agresi verbal dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, seperti mudah tersinggung, rentan secara emosional, gangguan dalam berpikir dan refleksi diri, kontrol diri, harga diri, gaya atribusi yang bersifat permusuhan, frustrasi, gangguan dalam pengamatan atau respons, gangguan intelektual, serta gangguan emosional. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar individu, yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan sosial.

B. Kontrol Diri

1. Pengertian Kontrol Diri

Averill (1973) berpendapat bahwa terdapat tiga jenis utama pengendalian diri: pengendalian perilaku, yang melibatkan tindakan langsung untuk mengubah lingkungan; pengendalian kognitif, yang melibatkan pemahaman dan interpretasi suatu peristiwa; dan pengendalian pengambilan keputusan, yang melibatkan kemampuan untuk memilih di antara berbagai pilihan. Menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (dalam Sentana dan Kumala, 2017), pengendalian diri adalah kapasitas individu untuk mengarahkan perilaku sesuai dengan standar, termasuk moral, nilai, dan konvensi atau peraturan masyarakat, guna menghasilkan perilaku yang baik.. Menurut Caplin (dalam Maqhfira, 2020), kontrol diri adalah kemampuan untuk mengarahkan perilaku pribadi, termasuk menekan dorongan atau perilaku impulsif.

Penjelasan ini mengarah pada kesimpulan bahwa pengendalian diri merupakan keterampilan psikologis yang dimiliki orang yang memungkinkan mereka mengatur emosi dan berperilaku sesuai dengan standar sosial. Kemampuan ini mencakup pengelolaan informasi yang tidak diinginkan, pemilihan tindakan yang tepat, serta penekanan dorongan negatif. Kontrol diri membantu seseorang untuk bertindak sesuai dengan

nilai, moral, dan aturan sosial guna membentuk perilaku yang positif

2. Aspek Kontrol Diri

Menurut Averill (1973), kontrol diri memiliki tiga aspek, yaitu:

a. Kontrol Perilaku (*Behavior Control*)

Kontrol perilaku merupakan respons seseorang terhadap situasi yang tidak menyenangkan. Respons ini dapat dilakukan secara langsung maupun melalui modifikasi terhadap stimulus. Stimulus tersebut dapat dicegah sepenuhnya, dihentikan lebih awal, atau diubah melalui tindakan langsung. Tindakan langsung ini dapat berupa penghindaran, pelarian, atau serangan. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan dalam bentuk kontrol perilaku, yaitu regulasi stimulus dan modifikasi stimulus.

Kemampuan untuk mengatur pelaksanaan menunjukkan sejauh mana seseorang dapat menentukan siapa yang mengendalikan suatu situasi dan kondisi. Pengendalian terhadap situasi dan kondisi tersebut ditentukan oleh individu, jika individu tidak mampu melakukannya, maka mereka akan bergantung pada sumber daya eksternal. Sementara itu, kemampuan memodifikasi stimulus mencerminkan sejauh mana individu dapat menentukan cara dan waktu dalam menghadapi stimulus yang tidak diinginkan.

b. Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*)

Kontrol kognitif adalah proses dalam mengelola informasi yang berpotensi mengancam, yang dapat memicu stres jangka pendek namun berfungsi mengurangi stres dalam jangka panjang sebagai bentuk adaptasi psikologis. Kontrol kognitif terdiri dari dua komponen utama: perolehan informasi dan penilaian (appraisal).

Ketika seseorang menerima informasi yang tidak menyenangkan, ia cenderung melakukan antisipasi terhadap situasi tersebut melalui berbagai pertimbangan. Penilaian atau appraisal merujuk pada upaya individu dalam menafsirkan suatu situasi dengan cara yang subjektif, yakni dengan menyoroti aspek-aspek positif dari keadaan yang

- dialami.
- c. Kontrol Pengambilan Keputusan (*Decisional Control*)
- Kemampuan untuk membuat keputusan berdasarkan pandangan sendiri dikenal sebagai kendali keputusan. Kendali ini bertujuan untuk memilih dari berbagai tindakan potensial.
- Tangney dkk., (dalam Al-Badry, 2022) membagi pengendalian diri menjadi lima kategori, yaitu sebagai berikut:
- a. *Self-Dicipline* (Kedisiplinan Diri)
- Kemampuan untuk mengendalikan dan membimbing diri sendiri, serta untuk fokus saat melakukan aktivitas atau pekerjaan, dikenal sebagai disiplin diri. Mereka yang disiplin dapat menghindari situasi yang dapat membuat mereka kehilangan konsentrasi.
- b. *Deliberate/Nonimpulsive* (Tindakan *Non Impulsive*)
- Tindakan non-impulsif mencerminkan kecenderungan individu untuk bertindak secara hati-hati, penuh pertimbangan, dan tidak tergesa-gesa dalam mencapai tujuan. Individu dengan karakter ini tidak mudah terdistraksi saat bekerja serta mampu mengambil keputusan dan bertindak dengan tenang dan terkontrol.
- c. *Healthy Habits* (Gaya Hidup Sehat)
- Kemampuan untuk mengendalikan perilaku dan membentuk perilaku yang meningkatkan kesehatan dikenal sebagai gaya hidup sehat. Sekalipun sesuatu tampak menyenangkan, seseorang yang memilih gaya hidup sehat akan menjauhi apa pun yang mungkin merugikannya.
- d. *Work Ethic* (Etos Kerja)
- Penilaian seseorang terhadap tugas sehari-harinya dikenal sebagai etos kerja. Orang dengan etos kerja yang kuat dapat melaksanakan tanggung jawabnya dengan baik tanpa terpengaruh oleh pengaruh lain, meskipun pengaruh tersebut positif. Mereka mampu tetap fokus pada tugasnya.
- e. *Reliability* (Kehandalan)
- Kehandalan merupakan aspek yang berkaitan dengan bagaimana individu menilai kemampuannya dalam mencapai tujuan jangka panjang. Individu yang andal akan

menjaga kontrol diri secara konsisten demi menjalankan seluruh rencana yang telah ditetapkan.

Menurut Averill (1973), pengendalian perilaku, pengendalian kognitif, dan pengendalian pengambilan keputusan semuanya merupakan komponen pengendalian diri, seperti yang dapat dilihat dari definisi sebelumnya.. Sedangkan menurut Tangney dkk., (dalam Al-Badry, 2022), aspek-aspek kontrol diri antara lain yaitu *self discipline, deliberate/nonimpulsive, healthy habits, work ethic, dan reliability*. Aspek-aspek kontrol diri yang dikemukakan oleh Averill (1973) dipilih dalam penelitian ini, dikarenakan teori Averill (1973) menyoroti kemampuan individu dalam mengatur perilaku, menekan impuls, dan memilih tindakan sesuai norma sosial. Dalam konteks komunitas *game online* seperti *Mobile legend bang bang*, yang sering kali intens dan kompetitif, kemampuan untuk menahan diri dan memilih respons yang sesuai menjadi krusial untuk mencegah perilaku agresif secara verbal.

C. Remaja

Masa remaja merupakan fase transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Periode ini dimulai saat seseorang memasuki pubertas dan berakhir ketika individu mencapai kemandirian penuh. Periode perkembangan remaja dimulai pada saat individu matang secara fisik, akan tetapi masih membutuhkan waktu dalam mencapai kedewasaan sosial. Masa remaja memiliki ciri utama perubahan cepat dalam aspek fisik, emosional, sosial, dan intelektual (Hurlock, 1990).

Menurut Hurlock (1990), remaja memiliki gejolak emosional yang kuat karena adanya perubahan biologis dan psikologis yang cepat. Perubahan tersebut menyebabkan emosi remaja menjadi labil. Remaja merasakan bahagia, marah, gelisah, sedih dalam waktu singkat. Hal tersebut juga diakibatkan oleh ketidakseimbangan hormon dan pencarian identitas diri remaja. Remaja lebih sensitif (peka) terhadap kritikan dan penilaian orang lain terutama dari teman sebaya dan orang tua. Remaja mudah tersinggung dan cenderung membesar-besarkan masalah kecil menjadi masalah besar.

Menurut Hurlock (1990), rentang usia remaja dibagi menjadi dua tahap, yaitu remaja awal yang berlangsung pada usia 13 hingga 16 atau 17 tahun, dan remaja akhir yang berada pada usia 16–17

hingga 18 tahun. Teori tersebut menjadi acuan peneliti untuk menentukan responden dengan menggabungkan dua tahap menjadi satu, mulai dari usia 13 tahun hingga 18 tahun.

D. Peran Kontrol Diri terhadap Agresivitas Verbal Remaja

Suatu jenis perilaku agresif yang dikenal sebagai agresi verbal terjadi ketika seseorang menggunakan kata-kata yang menyinggung, merendahkan, atau merusak secara psikologis orang lain. Agresi verbal, menurut Infante dan Wigley (1986), adalah tindakan menyerang seseorang dengan menggunakan bahasa yang merendahkan, mengejek, atau menghina. Menurut Chaq dkk. (2019), kekerasan verbal dilakukan dengan tujuan menyakiti orang lain. Ucapan kasar, hinaan, ejekan, fitnah, dan ancaman verbal merupakan contoh perilaku agresif verbal.

Rosalinda dan Swastika (2019) menjelaskan bahwa pengendalian diri merupakan salah satu ciri kepribadian yang berkontribusi terhadap perilaku agresif verbal. Pengendalian diri mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengatur perilakunya sesuai dengan prinsip moral, standar etika, dan konvensi masyarakat, sehingga mendorong perilaku konstruktif yang melayani kepentingannya. (Sentana & Kumala, 2017). Menurut Averill (1977), kontrol diri terbagi menjadi tiga bentuk utama: kontrol perilaku yang berkaitan dengan tindakan langsung terhadap lingkungan; kontrol kognitif yang berhubungan dengan bagaimana individu menafsirkan dan memahami peristiwa; serta kontrol dalam pengambilan keputusan, yakni kemampuan memilih antara berbagai tindakan yang mungkin dilakukan.

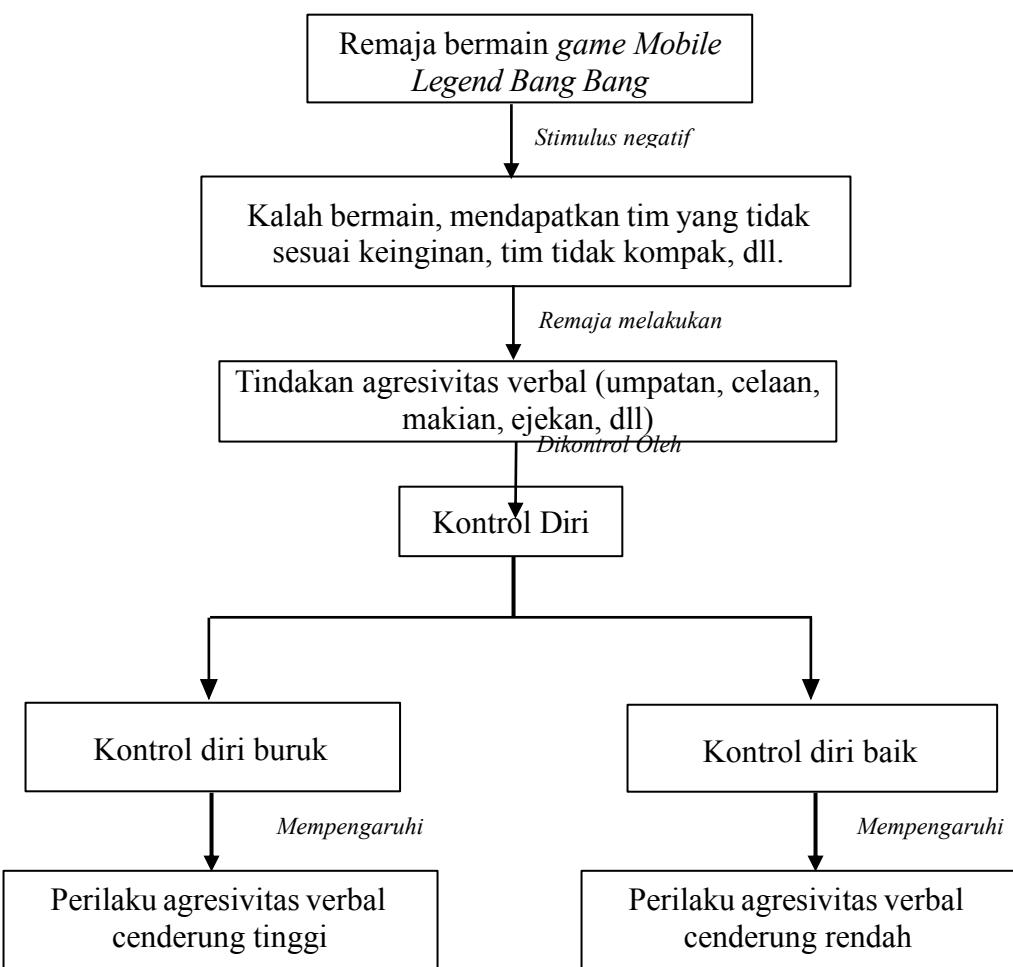
Remaja dengan pengendalian diri yang kuat cenderung kurang agresif, sementara mereka yang lemah cenderung lebih agresif. Remaja yang memiliki pengendalian diri yang kuat mampu memikirkan dampak tindakan mereka dan menahan diri untuk tidak bertindak agresif. (Hapsari et al., 2013).

Menurut Marsela dan Supriatna (2019), Pengaruh internal dan eksternal dapat memengaruhi tingkat pengendalian diri seseorang. Usia merupakan salah satu komponen internal. Menurut Fasilita (2012), kapasitas seseorang untuk mengendalikan diri dan menghindari perilaku kekerasan dan agresif berkembang seiring bertambahnya usia. Masa remaja (13–18 tahun) sering dikaitkan dengan ketidakstabilan emosi akibat perubahan hormonal dan

perkembangan fisik yang menyebabkan emosi lebih sulit dikendalikan.

Adapun faktor eksternal meliputi lingkungan tempat tinggal dan lingkungan keluarga. Setiap lingkungan tempat tinggal memiliki budaya yang berbeda, yang dapat memengaruhi kontrol diri individu sebagai anggota masyarakat. Lebih lanjut, kemampuan anak untuk mengendalikan diri sangat dipengaruhi oleh keluarga, terutama peran orang tua. Seorang anak akan mengadopsi sikap-sikap ini dan tumbuh menjadi pribadi yang mampu mengendalikan diri jika orang tua senantiasa menerapkan konsekuensi atas pelanggaran aturan dan menerapkan disiplin sejak usia dini. (Marsela dan Supriatna, 2019).

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.Kerangka berpikir mengenai peran kontrol diri terhadap perilaku agresivitas verbal pada remaja pemain *game Mobile Legend* dalam komunitas *game Mobile Legend Solo Raya*

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis penelitian ini adalah terdapat peran kontrol diri terhadap perilaku agresivitas verbal pada remaja pemain *game Mobile legend bang bang* dalam komunitas *game* MLBB di Solo Raya.