

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak – kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 11 atau 12 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun (Putro, 2017). Selama masa transisi atau peralihan dari masa kanak – kanak menuju masa dewasa pada diri remaja mengalami beberapa perubahan, yaitu perubahan fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial, yang dapat menyebabkan meningkatnya ketegangan emosi, suara hati yang menjadi berubah – ubah, mudah marah, kesal tidak menentu, menolak aturan yang ada serta menunjukkan sikap yang antagonis (Trisnawati, Nauli, & Agrina, 2014).

Masa remaja ditandai dengan perubahan – perubahan diantaranya kebutuhan untuk beradaptasi dengan perubahan fisik dan psikologis, pencarian identitas diri serta membentuk hubungan baru. Pada periode ini individu dituntut tidak hanya bersosialisasi dengan keluarga tetapi juga dengan masyarakat sehingga individu dapat berbaur dan menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku di masyarakat. Sejalan dengan perubahan yang terjadi pada diri remaja, remaja juga dihadapkan pada tugas perkembangan yang harus dipenuhinya. Keberhasilan remaja dalam menjalani tugas – tugas perkembangan tersebut akan berpengaruh pada keberhasilan remaja untuk memenuhi tugas perkembangan pada fase

berikutnya. Di era globalisasi ini, perkembangan remaja banyak yang tidak sesuai dengan tugas perkembangannya. Ini disebabkan banyak faktor, salah satunya adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat adalah internet (Sari, Ilyas, & Ifdil, 2018).

Penggunaan teknologi internet yang paling aktif adalah remaja dan dewasa muda, yang menggambarkan fakta bahwa mereka tumbuh dalam lingkungan dengan internet yang baik. Hal ini berkaitan dengan prevalensi yaitu penggunaan internet tertinggi dikalangan remaja dan dewasa muda. Penggunaan internet di Indonesia semakin berkembang dari tahun ke tahun. Ada peningkatan sekitar 8 persen di tahun 2017. Ini setara 54,68 persen dari populasi yang 262 juta orang. Untuk penggunaan internet di Indonesia, Pulau Jawa mendominasi dengan 58,08 persen. Sementara Pulau Sumatra 19,09 persen, Kalimantan 7,98 persen, Sulawesi 6,73 persen, Bali – Nusa 5,63 persen, dan Maluku – Papua 2,49 persen (Tim APJII, 2019).

Survei membuktikan penggunaan internet rentang usia 13-18 tahun sebesar 16,68 persen. Berdasarkan survei penggunaan internet untuk bermain *game* menduduki peringkat enam dengan presentase 54,13 persen, dan peringkat pertama yaitu penggunaan sosial media dengan presentase sebesar 87,13 persen, 71,23 persen digunakan untuk mendownload musik, 70,23 persen untuk mendownload atau menonton film, 58,01 persen untuk

melihat berita entertainment / hobi, 57,13 persen untuk membaca berita dan 50,48 persen untuk mencari berita olahraga (Tim APJII, 2017).

Dunia teknologi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat. Salah satu perkembangan teknologi yaitu dalam bidang *game*. Pada awal kemunculanya *game* masih disajikan secara sederhana. *Game* pada dasarnya bersifat hiburan karena jika pengguna memainkan *game* maka akan terasa senang. Dalam bahasa Indonesia *game* diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan. Sebuah permainan adalah sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik di dalam permainan yang merupakan rekayasa atau buatan (Fajri, 2012).

Dan pada era globalisasi saat ini merupakan perkembangan zaman, yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan. Salah satu permainan era modern saat ini yaitu game online. *Game online* adalah permainan game yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Kurniawan, 2017).

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan (Lestari, Rosyidah, & HR, 2018). Bermain *game* yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan yang membuat pemainnya kehilangan

kontrol dalam membatasi penggunaan. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang di sebabkan oleh internet atau yang lebih di kenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game) (Ulfa, 2017).

Menurut Aqila Smart dalam Santoso & Purnomo (2017), mengemukakan bahwa anak yang kecanduan *games online* memiliki ciri – ciri merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas *online* pada saat sedang *offline* atau mengharapkan sesi *online* berikutnya dan memainkan *game online* dengan lama waktu 14 jam atau lebih dalam serminggu.

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari – hari. Tetapi pada kenyataanya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan. Intensitas bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu. Seseorang yang mempunyai intensitas bermain game online tinggi biasanya tidak akan memperhatikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik dengan permainanya. Ketika mereka sudah mulai asyik dengan dunianya, mereka tidak akan mau terganggu oleh berbagai macam hal yang terjadi disekitarnya (Febrina, 2014).

Selain itu, kebiasaan dalam bermain game online dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) serta perubahan karakter tiap *gamers*, seperti berubahnya sikap menjadi lebih agresif. *Game online* memiliki unsur – unsur yang dapat mempengaruhi agresivitas. Unsur – unsur tersebut diantaranya fitur – fitur yang tersedia serta bertajuk petualangan seperti *game* yang bergenre *First Person Shooter (FPS)* yang mengambil setting peperangan dengan senjata – senjata militer. Selain *genre FPS*, terdapat juga *game* bergenre *Real – Time Strategy* yang lebih menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya dan pemain bisa memainkan lebih dari satu karakter (Tanjung, 2015).

Game online bergenre *First Person Shooter* dan *Real – Time Strategy* memiliki misi yang mengharuskan menyakiti musuh guna memenangkan permainan. Hal seperti inilah yang pada akhirnya dapat menjadi panutan dikehidupan sehari – hari. Situasi yang setiap hari menampilkan kekerasan beraneka ragam, sedikit demi sedikit akan memberikan pengaruh bahwa hal itu merupakan hal yang menyenangkan atau hal yang biasa dilakukan. Adegan kekerasan yang menjadi tontonan tersebut dapat dijadikan sebagai panutan sehingga terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresif (Tanjung, 2015).

Menurut pendapat yang dikemukakan Shaffer dalam Setiawan (2016) bahwa perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang bersifat antisosial, bertentangan dengan norma – norma sosial dan norma hukum

yang berlaku dilingkungannya, perilaku yang tidak dikehendaki oleh orang lain baik individual maupun masyarakat secara luas. Perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang dilakukan seseorang dalam bentuk agresi yang dapat merugikan atau menyakiti orang lain (Febrina, 2014). Perilaku agresif bisa juga diartikan sebagai luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu yang ditunjukkan sebagai perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang bisa diekspresikan melalui kata-kata (verbal) dan perilaku *non-verbal* (Susantyo, 2016).

Hasil penelitian Hidayat (2013) mengemukakan bahwa tindakan agresif siswa dilihat dari menyakiti orang secara fisik dengan presentase 35,32%, sedangkan tindakan agresif yang dilakukan siswa dilihat dari menyakiti orang lain secara verbal sebanyak 41,30% dan tindakan agresif dilihat dari merusak dan menghancurkan harta benda dengan presentase 30,42%. Remaja yang berperilaku agresif ini sangat mengkhawatirkan karena mereka akan melakukan tindakan menyakiti secara fisik, menyakiti secara verbal, dan merusak serta menghancurkan harta benda.

Bandura dalam Alhadi, Purwadi & Muyana (2017) mengemukakan terjadinya agresivitas pada individu terjadi karena adanya proses peniruan. Individu dalam hal ini remaja mengadopsi perilaku perilaku agresi dengan mengamati model yang agresif, dan dengan menilai keuntungan yang diperoleh perilaku agresif. Apabila proses peniruan terjadi maka akan muncul perilaku agresif pada remaja yang akan memberikan dampak negatif pada lingkungan sosialnya.

Menurut Akbar & Hawadi (2014), seseorang yang memiliki perilaku agresif atau kurang mampu mengekspresikan kemarahannya dalam bentuk-bentuk yang dapat diterima oleh lingkungan dapat berakibat serius dalam jangka panjang. Awalnya, akan menjadi tidak populer di mata teman-temannya, dia akan dijauhi temannya dan selanjutnya dia juga akan gagal bermain sesuai dengan peraturan yang ada. Dia gagal mengembangkan sikap sosialnya, dan hal ini akan menyebabkan seseorang akan memiliki konsep diri yang buruk.

Menurut hasil penelitian Andrita, Rondo, & Wungouw (2019) terdapat hubungan sebab akibat dimana kecanduan *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif dikarenakan para siswa sering melakukan aktivitas bermain *game online* dengan konten kekerasan seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legends*. Perilaku agresif yang terjadi antara lain seperti kekerasan fisik yaitu sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul. selain agresif fisik siswa juga menunjukkan agresif verbal seperti mengeluarkan kata-kata kotor berupa makian dalam Bahasa daerah.

Hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan pada bulan Desember 2019 di SMP N 4 Ungaran terdiri dari 368 siswa laki – laki dan 384 siswa perempuan. Dari hasil wawancara dan pemberian kuesioner kepada 29 siswa, diperoleh 21 siswa yang menyukai *game online*. Dan dari 21 tersebut yang mengalami kecanduan yaitu 13 siswa. Yang mengalami kecanduan berat adalah 4 siswa, dari jumlah tersebut terdapat 1

siswa yang berperilaku agresif tinggi, 2 siswa berperilaku agresif sedang dan 1 siswa berperilaku agresif rendah. Yang mengalami kecanduan sedang 3 siswa berdasarkan hasil tersebut 2 siswa berperilaku agresif sedang, dan 1 siswa berperilaku agresif rendah. Yang mengalami kecanduan ringan adalah 6 siswa, dari hasil tersebut 3 siswa berperilaku agresif sedang dan 3 siswa berperilaku agresif rendah. Mereka mengatakan sering membawa *smarthphone* (telepon genggam). Mereka mengatakan membawa *smarthphone* untuk bermain di sela-sela istirahat, karena sekolah tidak memperbolehkan siswa membawa *smarthphone* mereka menggunakan secara diam-diam. Mereka mengatakan *game* adalah sebagai hiburan, ketika mereka kalah dalam permainan mereka merasa penasaran dan ingin memainkan kembali *game* tersebut. Selain itu mereka juga tidak suka jika diganggu ketika sedang bermain *game* dan mereka akan marah. Mereka juga meledek temanya jika ada yang kalah dalam permainan. *Game* yang banyak disukai yaitu *Free Fire* dan *Mobile Legends*.

B. Rumusan Masalah

Kemajuan teknologi menyebabkan perkembangan internet semakin pesat. Salah satu dampak perkembangan internet adalah permainan *game online*. Permainan *game online* telah menyebar dikalangan anak – anak, remaja dan juga orang tua. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan, tetapi tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu untuk mencapai kepuasan. Memainkan

game online yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan yang membuat pemainnya kehilangan kontrol dan membatasi penggunaan. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Sehingga permainan *game online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku mereka menjadi perilaku agresif. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Apakah Ada Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Remaja”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran.
- b. Untuk mengetahui gambaran perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran.
- c. Untuk menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif siswa di SMP Negeri 4 Ungaran.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Responden

Sebagai sumber informasi bagi remaja tentang dampak negatif bermain *game online*.

2. Bagi Orang Tua

Dengan adanya fenomena game online di harapkan peran serta orang tua dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *gadget*.

3. Bagi sekolah

Sekolah di harapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang di sukai oleh siswa dan kegiatan yang positif sehingga siswa bisa teralihkan dari bermain *game online* dan lebih fokus belajar.

4. Bagi penelitian

Diharapkan dengan dilakukan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan khususnya pada remaja yang telah kecanduan *game online*. Dapat mengembangkan wawasan peneliti dan pengalaman berharga dalam melatih kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.