

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan masa remaja merupakan periode transisi atau peralihan dari kehidupan masa kanak-kanak ke masa dewasa. Periode dimana individu dalam proses pertumbuhannya (terutama pertumbuhan fisik) telah mencapai kematangan, Mereka tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak namun mereka belum mencapai kematangan yang penuh dan belum memasuki tahapan perkembangan dewasa. Secara negatif periode ini disebut juga periode “serba tidak” (the “un” stage), yaitu unbalanced = tidak/belum seimbang, unstable = tidak/belum stabil dan unpredictable = tidak dapat diramalkan. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan baik dalam segi psikologis, sosial dan intelektual.

Tahapan perkembangan remaja menurut Mapiarre dalam Khamim (2017) berlangsung antara umur 12 tahun sampai 22 tahun yaitu umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 bagi pria. Rentang usia remaja ini dibagi menjadi dua bagian yaitu remaja awal dengan rentang usia antara 12/13 tahun sampai 17/18 tahun dan remaja akhir usia 17/18 sampai 21/22 tahun.

Pada usia ini remaja sedang mengalami proses pencarian jati diri, sehingga pada masa ini kepribadian individu cenderung berubah-ubah tergantung dari apa yang dilihatnya, didengarnya, dan dirasakannya. Banyak hal yang dapat mempengaruhi perilaku individu pada saat remaja, diantaranya keluarga, media massa, kelompok teman sebaya. (Khotimah, 2014)

Agresi menurut Baron dalam Mahmudah (2010) adalah bentuk perilaku yang disengaja terhadap makhluk hidup lain dengan tujuan untuk melukai atau membinasakan dan orang yang diserang berusaha untuk menghindar. Baron dan Byrne (dalam Rahman,

2013) menyatakan kombinasi dari ketiga bentuk agresi menghasilkan delapan macam perilaku agresif, yaitu (1) Agresi langsung-aktif-verbal: meneriaki, menyoraki, mencaci, membentak, berlagak atau memamerkan kekuasaan, (2) agresi langsung-aktif-non verbal: serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gestur yang menghina orang lain, (3) agresi langsung-pasifverbal: diam, tidak menjawab panggilan, (4) agresi langsung-pasif-nonverbal: keluar ruangan ketika target masuk, tidak memberi kesempatan target berkembang, (5) agresi tidak langsung aktif-verbal: menyebarkan rumor negatif, menghina opini target pada orang lain, (6) agresi tidak langsung-aktif-nonverbal: mencuri atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target, (7) agresi tidak langsung-pasif-verbal: membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target, (8) agresi tidak langsung-pasif-nonverbal; menyebabkan orang lain tidak mengerjakan sesuatu yang dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

Keadaan remaja di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi remaja saat ini yang cenderung lebih bebas dan jarang memperhatikan nilai moral yang terkandung dalam setiap perbuatan yang mereka lakukan (Yulinsyah,2016) . Remaja mempunyai sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil, dan tidak bias menahan dorongan nafsu. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja mengalami banyak pengaruh-pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan tersebut. Hal tersebut mengakibatkan remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, seperti contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri, (Santrock, 2011).

Perilaku agresif merupakan suatu luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam pengrusakan terhadap manusia atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku. (Sears, Taylor dan Peplau, 2009)

Pemicu yang umum dari perilaku agresif tersebut adalah ketika seseorang mengalami satu kondisi emosi tertentu, yang sering terlihat adalah emosi marah. Perasaan marah berlanjut pada keinginan untuk melampiaskannya dalam satu bentuk tertentu dan pada objek tertentu (Sarwono & Meinarno, 2009).

Faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku agresif pada remaja yaitu faktor internal (dari dalam) maupun faktor eksternal (dari luar). Faktor internal tersebut meliputi: frustrasi, gangguan pengamatan dan tanggapan remaja, gangguan berfikir dan intelegency remaja, serta gangguan perasaan/emosional remaja sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan (Kartono, 2011).

Faktor internal yang menyebabkan perilaku agresif ini pernah diteliti oleh Khamsita, dalam Trisnawati (2014), didapatkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara faktor internal yaitu frustrasi dengan perilaku agresif dengan nilai probabilitas 0,464 atau ($p < 0,05$), dimana semakin tinggi frustrasi remaja maka akan semakin tinggi perilaku agresifnya. Prastyani (2011) melakukan penelitian mengenai faktor eksternal yang berhubungan dengan perilaku agresif, berdasarkan penelitiannya didapatkan data bahwa terdapat hubungan antara teman sebaya dan media massa terhadap perilaku aregsif yang dilakukan remaja. Dilihat dari perkembangan zaman saat ini bermain *game* bersama adalah salah satu bentuk interaksi yang dilakukan oleh remaja dengan teman sebayanya.

Menurut Costikyan (2013), *game* adalah sebetuk karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan, Sedangkan *online* adalah terhubung,

terkoneksi, aktif dan siap untuk operasi, dapat berkomunikasi dengan atau dikontrol oleh komputer. Online ini juga bisa diartikan sebagai suatu keadaan di mana sebuah device (komputer) terhubung dengan device lain, biasanya melalui modem.

Menurut Poetoe (2012), *game online* adalah permainan yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari berbeda tempatpun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Game online saat ini sangat menjamur di masyarakat apalagi di kalangan remaja dan anak-anak. Pengaruh globalisasi ini sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah pada pembahasan ini adalah bukan tentang game online nya namun yang menjadi masalah adalah ketergantungan pada aktivitas bermain games ini bagi sebagian anak, games online memiliki sifat adiktif atau candu sehingga waktu anak banyak dihabiskan untuk bermain game-online.

Game online addiction didefinisikan dalam Revisi ke 11 Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11) sebagai pola perilaku permainan ("gim digital" atau "gim video") yang ditandai : Bermain lebih dari 4 jam sehari, melakukan aktifitas *Gaming* selama satu bulan lebih, adanya perasaan tidak menyenangkan ketika tidak bermain *game*, adanya perasaan menyenangkan ketika bermain *game*, adanya perubahan gaya hidup, penurunan sosialisasi, mengalami penurunan aktifitas fisik, perubahan pola tidur, frekuensi bermain, dan menjadikan *game* tempat pelarian (WHO,2018). Sedangkan menurut Chen dan Chang (dalam Rahmat,2014) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan game online. Keempat aspek tersebut adalah: *Compulsion* atau dorongan untuk melakukan terus menerus, *withdraw* atau penarikan diri, *tolerance* atau toleransi, dan *Interpersonal and health-related problems* atau masalah hubungan interpersonal dan kesehatan.

Game online dapat berdampak sangat serius terutama pada perkembangan atau psikis seseorang. *Game* kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, dan perilaku agresif, contohnya membanting keyboard saat kalah, Mencaci maki teman yang bermain tidak bagus (untuk game Multyplayer), Mencuri uang untuk Aktifitas bermain *game*. Penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sedikit untuk beraktifitas, seperti makan, minum, belajar bahkan berinteraksi dengan orang lain (Anderson , 2010).

Dibeberapa kota ditemukan banyaknya anak remaja yang bersikap agresif ketika sedang bermain games, Sikap agresif itu muncul ketika karakter dalam permainan games itu mengalami kekalahan. Agresifitas itu muncul dengan adanya sikap Agresif yang muncul seperti berbicara kasar, membanting keyboard, beradu mulut seperti mengeluarkan nama binatang dengan teman sebayanya serta bisa sampe berkelahi dengan teman sebayanya.(Hanina,2017)

Menurut Tridhonanto (2014) seorang anak yang sangat maniak bermain *game* dengan intensitas tertentu dapat menimbulkan dampak psikologis sebuah ilusi yakni tidak dapat membedakan mana perilaku yang benar atau sesuai dengan norma kehidupan nyata, anak akan terbayang perilaku tokoh tersebut, *game* akan membentuk pola pikir perilaku menyimpang, baik disadari maupun tidak sisadari. *Game* yang bertemakan kekerasan akan berpengaruh terhadap pandangan kekerasan dikehidupan nyata, sehingga jika dimainkan dalam jangka panjang akan mengikis pandangan norma dan memotivasi untuk melakukan tindakan kekerasan dikehidupan nyata.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari

game online dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif (Dinata, 2017).

Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk, (Surya dalam Lusiana, 2009).

Dari fenomena ini menyatakan bahwa banyaknya pemakaian game online di Indonesia dan sebagian besar pemakaian game online adalah kaum Remaja yang tidak sedikit dari mereka mengalami sebuah kecanduan atau bisa disebut dengan *Addiction* terhadap *Game online*. Berdasarkan penelitian dari Prasetio (2013) yang berjudul hubungan penggunaan game online kekerasan dengan perilaku agresi pada pelajar di Wonosobo menyebutkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan game online kekerasan dengan perilaku agresi pada remaja, Sedangkan penelitian dari Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang menyatakan adanya pengaruh antara game online terhadap perilaku agresif remaja. Adanya kesenjangan antara hasil penelitian tentang pengaruh game terhadap perilaku agresif pada remaja membuat saya ingin melakukan penelitian lebih lanjut karena didasari pada fakta bahwa Indonesia saat ini menduduki peringkat 17 sebagai negara dengan penikmat *Game online* tertinggi di dunia dengan 52 juta pemain aktif dan 30 juta di antaranya adalah remaja (Newzoo, 2019).

Sudah banyak remaja yang melakukan tindakan kriminal karena kecanduan *Game Online* hal ini diperkuat dengan tentang penangkapan tujuh remaja di Karangasem Bali yang melakukan aksi pencurian, hasil penjualan barang curian digunakan pelaku untuk

aktifitas *Gamingnya*, atau sebelumnya polisi daerah Depok menangkap remaja remaja karena mencopet dan mencuri yang hasil dari tindakannya dilakukan untuk aktifitas bermain *Game online* (Republika.co.id).

Setelah dilakukan Studi pendahuluan yang dilakukan pada hari Rabu 27 November 2019 di SMP N 5 Ungaran di kelas 8D dengan menggunakan model konsep kecanduan *Game Online* WHO dan Kuesioner Agresifitas dengan total 30 responden ditemukan bahwa 20 siswa mengalami perilaku agresif dimana 15 orang mengalami *Game adiction* dan 5 orang siswa tidak mengalami *Game adiction*, sedangkan dari 10 tidak mengalami perilaku agresif namun 5 orang mengalami *Game adiction*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut maka penelitian merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah kecanduan game online berhubungan dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran ?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk menganalisa ada hubungan antara kecanduan game dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran

2. Tujuan Khusus

- a. Menggambarkan kecanduan game online di SMP N 5 Ungaran
- b. Untuk mengetahui perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran
- c. Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Ungaran

D. Manfaat

1. Aspek teoritis bagi sekolah dan orang tua anak

Secara edukatif dapat dijadikan sebagai landasan dalam penentuan frekuensi bermain pada remaja.

2. Bagi Siswa

Dapat menjadi pengingat bahwa game online memiliki dampak negatif

3. Untuk ilmu keperawatan

Dapat digunakan sebagai pedoman pencegahan kecanduan video game