

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang dapat menyebabkan remaja terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan berperilaku maladaptive, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain (Santrock, 2017).

Game Online dimasa sekarang begitu populer diberbagai kalangan, salah satunya dikalangan anak sekolah. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan anak menggunakan model yang baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam suatu permainan, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negative dari bermain *game online*, antara lain sikap agresif (Putra, 2017).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh jansz bahwa pengguna *Game Online* kebanyakan adalah para remaja. Hal ini sejalan dengan bakker yang menyatakan bahwa para pecandu game rata-rata berusia 13-30 tahun dengan presentase 80% berusia 13-25 tahun. Didukung pula oleh survey yang

dilakukan oleh *Media Analysis Laboratory* menyatakan bahwa pengguna *Game Online* terbanyak adalah remaja yang berusia 12-15 tahun atau remaja awal yang setara dengan siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Permana, dikutip dalam Pitakasari dkk, 2017)

Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *Game Online* personal computer dan 65% diantara mereka adalah pemain *Game Online* personal computer yang menetap (Rahmayati, dikutip dalam Lestari 2018). Sedangkan di Indonesia peminat game terbanyak juga terjadi pada remaja, dengan rata-rata sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *Game Online* (kusumadewi, dikutip dalam Lestari 2018). Berdasarkan kasus yang terjadi di kota Bogor terjadi pembunuhan yang dilakukan oleh penumpang ojek online FP (25 tahun) kepada supir ojek online AF (41 tahun), pembunuhan tersebut dipicu akibat pelaku kecanduan *Game Online* sejak masih kecil. Pelaku berniat nekat merampas harta milik supir ojek online tersebut untuk memperbaiki perangkat game di laptopnya. (Priatmojo, Dedy. AR, Muhammad. Vivanews, 2019). Pada penelitian (Lestari 2018) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di SMP Sawunggaling Jombang” menyebutkan bahwa terkait hasil populasi yang didapat berjumlah 50 siswa, terdapat 35 (70%) siswa laki-laki dan 15 (30%) siswa perempuan. Bahwa didapatkan siswa gemar bermain *Game Online* dalam waktu rata-rata 5-6 jam perhari, dan pada saat bermain game siswa sering memukul meja dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya.

Tingkah laku agresif yang dilakukan anak usia sekolah akhir-akhir ini menjadi topik menarik untuk dibahas. Perkelahian antar pelajar saat ini bukan menjadi hal baru lagi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dewasa ini memiliki andil besar dalam mempengaruhi sikap agresif anak – anak usia sekolah. Faktor media online sangat berpengaruh pada individu untuk melakukan tindakan kekerasan karena dapat dengan mudah diakses. Salah satu media online yang saat ini sedang digemari remaja adalah *Game Online* (Permana, 2012 dikutip dalam pitakasari dkk, 2017). Dikalangan remaja *Game Online* sangat diminati, karena *Game Online* sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain *Game Online* kira-kira 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). Remaja pada zaman sekarang tidak bisa lepas dari gadget. *Gadget* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, namun cenderung digunakan untuk kegiatan online, salah satunya *game online*. Lingkungan *Game Online* didasari dengan tindakan kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam *Game Online* membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Henry, 2010 dikutip dalam lestari 2018).

Menurut Neuman dan Morgenstern 6 (dalam, Jannah, dkk 2015) game yaitu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan strategi yang dibangun untuk mencapai kemenangan. Sedangkan menurut (Kim dkk, dalam Azalea dkk, 2019) *Game Online* adalah suatu permainan dimana banyak orang yang dapat bermain dalam waktu yang bersamaan melalui jaringan

komunikasi internet (LAN atau Internet). *Game Online* merupakan suatu permainan yang sangat mengasikkan, menantang, bahkan menjadi suatu kebutuhan yang wajib terpenuhi sampai individu tersebut mencapai kepuasan (David, dalam Azalea dkk, 2019).didalam game pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan kondisi tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Sehingga pemainan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku agresif (Apriyanti,2015).

Game Online merupakan permainan game yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Adam & Rollings, 2010). *Game Online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *Game Online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Menjadi gamer tidak hanya menjadi penikmat *Game Online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *Game Online* (Pratiwi, 2012). Didalam *Game Online* pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berpikir mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkonjdisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku sehingga permainan *Game Online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku agresif (Fitriya, 2015). Permainan pada *Game Online* kebanyakan menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan. Contoh dari game tersebut seperti Point Blank, PUBG, Mobile

Legend, Free Fire. Jika permainan tersebut digemari dan dinikmati secara berulang-ulang, secara tanpa sadar 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. Perilaku agresif yang sering muncul di media elektronik sering dihubungkan dengan dunia perilaku agresif di dunia nyata. (Pitakasari, dkk 2017)

Maka dari itu, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan dalam bermain *Game Online* pada remaja yaitu membuat jadwal kegiatan sehari-hari seperti mengikuti ekstra kulikular, mengaji, mengerjakan tugas, sholat, membantu orang tua, olahraga dan tidur.

Dengan melihat gejala-gejala dan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti “hubungan kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini “ Adakah hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agrasif Remajadi SMP Negeri 1 Mojoanyar?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan kecanduan bermain *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP N 1 MOJOANYAR.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat kecanduan bermain *Game Online* pada remaja di SMP N 1 MOJOANYAR.
- b. Mengidentifikasi perilaku agresif pada remaja di SMP N 1 MOJOANYAR.
- c. Menganalisis hubungan kecanduan bermain *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMP N 1 MOJOANYAR.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan informasi tentang hubungan kecanduan bermain *Game Online* dengan perilaku agresif pada remaja.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Dengan adanya fenomena *Game Online* diharapkan peran serta orang tua dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *gadget*.

b. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh para siswa dan kegiatan yang positif sehingga siswa bisa teralihkan dari bermain *Game Online* dan lebih berfokus pada pelajaran.

c. Bagi Remaja

Dapat digunakan sebagai bahan informasi kepada remaja tentang dampak dari bermain *Game Online* sehingga remaja mengerti bahaya bermain *game online*.