

# **BAB I**

## **PENGANTAR**

### **A. Latar Belakang**

Papalia, dkk (2008), berpendapat bahwa remaja merupakan fase dalam kehidupan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, yang dimulai dengan pubertas, merujuk pada periode ketika terjadi perubahan fisik seperti perkembangan seksual, serta pertumbuhan kognitif dan psikososial yang saling berkaitan. Masa remaja (*adolescence*) merujuk pada masa perkembangan yang menjadi penghubung antara masa kanak-kanak dan dewasa mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional (Santrock, 2014). Dari sebagian besar individu, masa remaja dimulai sekitar usia 10-13 tahun dan berlangsung hingga usia 18-22 tahun. Selama masa pubertas atau pada tahun-tahun menuju kedewasaan, remaja menghadapi berbagai faktor lingkungan yang membuat mereka rentan terhadap pengaruh dari lingkungan sekitar mereka. Menurut Setiyani (2018), remaja yang sedang mengalami masa transisi cenderung lebih besar kemungkinan terlibat dalam perilaku kekerasan karena mereka sering menghadapi konflik, ketidakpuasan, dan tekanan sosial lainnya yang mana perubahan yang terjadi dapat menimbulkan dampak negatif seperti munculnya perilaku agresif.

Menurut Yunalia dan Etika (2020), mengatakan bahwa perilaku agresif merupakan salah satu cara individu mengekspresikan emosi mereka sebagai balasan terhadap kegagalan yang mereka alami. Perilaku ini dapat termanifestasi dalam bentuk merusak benda atau mengeluarkan serangan verbal kepada orang lain atau tindakan non-verbal yang dilakukan dengan sengaja atau kesadaran

individu tersebut. Perilaku agresif merupakan salah satu permasalahan yang kerap timbul pada masa remaja. Dampak utama dari perilaku agresif adalah kesulitan bagi remaja untuk membangun dan mempertahankan hubungan persahabatan dengan remaja lainnya atau berinteraksi dalam kegiatan bermain bersama teman-temannya. Situasi ini telah menciptakan sebuah siklus negatif, di mana semakin remaja merasa tidak diterima oleh teman-temannya, semakin meningkat tingkah laku yang kurang baik yang mereka tunjukkan. Remaja yang menunjukkan perilaku agresif umumnya memiliki tingkat toleransi frustrasi yang rendah, kesulitan dalam menunda kepuasan, cenderung bereaksi secara cepat terhadap dorongan agresi, memiliki refleksi diri yang minim, dan kurang mampu mengambil tanggung jawab atas konsekuensi perbuatannya (Yusri & Jasmienti, 2017).

Menurut Rahman (2018), perlu dipahami bahwa agresi tidak terjadi tanpa sebab, melainkan dipengaruhi oleh banyak faktor. Kemarahan adalah faktor signifikan yang memainkan peran penting sebagai pemicu. Kemarahan adalah keadaan internal yang kompleks yang mencakup berbagai dimensi, termasuk komponen emosional, kognitif, dan fisiologis. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa kemarahan dapat berdampak buruk pada kemampuan kita untuk mempertahankan pengendalian diri. Saat kita mengalami kemarahan yang hebat, ada kemungkinan lebih tinggi untuk melakukan tindakan yang dapat merugikan diri sendiri dan orang di sekitar kita.

Di Indonesia, laki-laki lebih rentan menjadi pelaku dan korban kekerasan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak mencatat, hingga Desember 2022 terdapat 440 anak laki-laki dan 326 anak perempuan sebagai pelaku perundungan di sekolah. Korbannya, 574 anak laki-laki dan 425 anak perempuan. Pandangan dogmatis

yang menyebutkan 'kalau tidak tawuran tidak jantan' juga membuat angka tawuran dan pengeroyokan tinggi. Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan, sepanjang 2021 ada 188 desa/kelurahan di seluruh Indonesia yang menjadi arena perkelahian massal antarpelajar atau mahasiswa. Lokasi kasus tawuran pelajar terbanyak ada di Jawa Barat (37 desa/kelurahan), diikuti Sumatera Utara dan Maluku (masing-masing 15 desa/kelurahan).

Di Indonesia, salah satu jenis perilaku agresif yang sering terjadi dan sudah menjadi topik perbincangan di kalangan masyarakat adalah perilaku klitih (kejahatan jalanan) yang banyak dilakukan oleh kaum muda di daerah Yogyakarta. Pada mulanya, klitih mempunyai makna positif yang menggambarkan seseorang sedang menghabiskan waktu luangnya. Kemudian, konsep klitih berkembang menjadi sebuah tindakan kejahatan yang melibatkan serangan tak terduga kepada orang-orang, yang seringkali dilakukan dengan penggunaan senjata tajam, kayu, atau bambu. Menurut Polda Daerah Istimewa Yogyakarta, Karnadi (DataIndonesia.id, 2022), terjadi peningkatan sebesar 11,54% di Yogyakarta pada tahun 2021 dibandingkan dengan tahun 2020. Pada tahun 2020, tercatat 52 kasus klitih dengan total 91 orang pelaku yang tertangkap. Pada tahun 2021, terjadi 58 kasus klitih dengan total 102 orang pelaku yang berhasil ditangkap. Dalam kasus ini, mayoritas pelaku adalah pelajar sekolah menengah yang berarti mereka masih termasuk dalam kategori remaja. Pada tahun 2022, di kota Yogyakarta, terjadi kasus klitih yang menyebabkan kehilangan nyawa seorang remaja pada dini hari Pangaribowo yang dikutip pada website Kompas.com tahun 2022.

Peneliti juga telah melakukan survey awal dengan menyebar angket yang berisi indikator mengenai agresivitas dan disebarakan melalui *google form*. Hasil yang didapatkan dari penyebaran angket yang diisi oleh 30 responden, sebanyak

8 responden (27%) dalam kategori tinggi, sebanyak 18 responden (60%) dalam kategori sedang, dan sebanyak 4 responden (13%) dalam kategori rendah. Rata-rata usia responden yang memiliki tingkat agresivitas sedang sampai tinggi yaitu 12 – 20 tahun. Maka dapat disimpulkan, remaja dengan usia rata-rata 12 – 20 tahun memiliki tingkat agresivitas sedang hingga tinggi. Ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Imtiyaz (2020), yang menegaskan bahwa ketergantungan pada *game online* berpotensi memicu munculnya perilaku agresif. Dalam penelitian tersebut, responden yang diteliti adalah individu yang sudah dinilai mengalami kecenderungan kecanduan *game online*, dan selanjutnya diobservasi mengenai jenis perilaku agresif yang timbul.

Kasus perilaku agresif pada remaja sering terlihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti penggunaan kata-kata kasar, penghinaan, kerusuhan, dan segala jenis perilaku yang mengarah kepada kekerasan. Seperti yang disampaikan oleh Kartini (2016), perilaku agresif yang ditunjukkan oleh remaja meliputi tindakan saling menghina, mengejek teman sebaya, menggunakan kata-kata kasar, tidak mematuhi petunjuk lisan dari guru, membangkang dan melawan nasihat guru, terlibat dalam perkelahian antar siswa, saling dorong, saling pukul, dan saling tendang. Akbarani (2019), menyatakan bahwa perilaku agresif dapat meliputi tindakan seperti mengekspresikan kemarahan melalui ekspresi wajah, mengabaikan sapaan, pura-pura tidak melihat saat berpapasan, merasa tidak dihargai, menolak untuk bekerja sama, dan menjauhi interaksi dengan orang lain ketika sedang kesal. Penelitian yang dilakukan oleh Terok, Tololiu, dan Rompis (2018) juga menyimpulkan bahwa remaja yang sering bermain *game online* cenderung menunjukkan perilaku agresif seperti menggunakan bahasa kasar,

saling menghina, mengancam lawan main, dan melampiaskan rasa frustrasinya dengan cara membanting barang.

Menurut poe (2012), *game online* adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC atau laptop menggunakan jaringan media internet, sehingga user dari berbagai tempat dapat bermain bersama dalam waktu dan permainan yang sama. Fenomena ini pertama kali muncul pada tahun 2000-an dan terus mengalami peningkatan popularitas hingga saat ini. *Game online* saat ini telah mengalami perubahan signifikan dibandingkan dengan saat pertama kali diperkenalkan. Ketika pertama kali muncul pada tahun 1960, komputer hanya dapat digunakan oleh dua orang untuk bermain *game*. Namun, dengan kemajuan teknologi, muncul komputer dengan kemampuan *time-share* yang memungkinkan lebih banyak pemain untuk bermain *game* secara *real time*, tanpa harus berada di ruangan yang sama (*Multiplayer Games*). Namun, perlu diperhatikan bahwa bermain *game online* berpotensi menyebabkan seseorang mengalami kecenderungan kecanduan dan ketergantungan, sehingga banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

Tidak hanya anak-anak, tetapi kecenderungan kecanduan *game online* juga telah melibatkan berbagai kalangan, termasuk orang dewasa. Bagi sebagian remaja bermain *game online* merupakan rutinitas harian yang tidak pernah terlewatkan dan menjadi salah satu hal yang paling diminati. Hal tersebut dikarenakan *game online* dianggap sebagai sarana hiburan pada waktu luang, dan seringkali orang-orang menghabiskan waktu 3-4 jam atau bahkan lebih setiap harinya untuk bermain *game online* (Amanda, 2016). Bermain *game online* menjadi kepuasan tersendiri bagi para pengguna sebab dengan bermain *game online* para pengguna merasa senang dan melupakan hal-hal yang membuat

stres. Selain itu, *game online* juga membuat para pengguna merasa tertantang sebab dalam fitur *game online* terdapat misi harian, misi mingguan yang perlu di selesaikan agar mendapatkan hadiah dari permainan. Remaja berasumsi bahwa dengan bermain *game online* dapat menenangkannya dari aktifitas sekolah, kerja, atau aktifitas lainnya.

*Game online* bukan hanya membawa dampak positif, akan tetapi apabila *game online* dimainkan secara berlebihan, hal ini berpotensi akan menimbulkan dampak negatif bagi para penggunanya. Kecenderungan kecanduan bermain *game online* akan menyebabkan dampak negatif bagi seseorang, seperti terganggunya relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, perilaku negatif terhadap keluarga, dan kemungkinan terlibat dalam tindak kriminal), masalah kesehatan (kurang tidur, sakit kepala, sakit punggung, tegangan mata, dan bahkan gangguan kecemasan sosial, fobia sosial, dan depresi), penurunan prestasi di sekolah (ketidakhadiran, putus sekolah, dan penurunan peluang pendidikan), serta dampak negatif pada pekerjaan (kehilangan pekerjaan dan peluang karier) akan menyertai mereka yang kecenderungan kecanduan *game online* (Santoso & Purnomo, 2017). Selain itu, adanya ketergantungan pada *game online* dapat mengakibatkan pengurangan waktu yang dihabiskan seseorang untuk berinteraksi secara sosial dengan lingkungan sekitarnya. Seseorang yang mengalami ketergantungan terhadap *game online* sering kali menghabiskan berjam-jam setiap harinya untuk bermain. Selain itu, beberapa *game online* juga menghadirkan konten yang bersifat kekerasan, pornografi, dan konten berbahaya lainnya yang tidak sesuai bagi anak-anak yang belum cukup matang secara fisik dan mental. Sebagai akibatnya, anak-anak yang mengalami kecenderungan

kecanduan *game* diyakini akan menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih tinggi dalam berbagai hal (Dani, 2014).

Hasil penelitian Ramadhani (2014), menunjukkan bahwa terdapat korelasi sebesar 38,3% antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal di warnet Zerowings Samarinda. Menurut temuan penelitian, ditentukan bahwa variabel independen, dilambangkan sebagai x, memberikan pengaruh signifikan sekitar 14,7% terhadap variabel dependen, direpresentasikan sebagai y. Perilaku agresif sering memanifestasikan dirinya ketika individu yang berpartisipasi dalam permainan mengalami kerugian atau kegagalan. Tampilan agresivitas dapat diamati melalui berbagai tindakan, termasuk penggunaan bahasa yang kasar, menekan keyboard dengan paksa, atau terlibat dalam argumen dengan orang lain dengan menggunakan istilah yang menghina, seperti menyebut individu sebagai binatang. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2019), ditentukan bahwa terdapat korelasi yang patut diperhatikan antara kecenderungan kecanduan bermain *game online* dan manifestasi perilaku agresif. Menurut temuan penelitian, telah diamati bahwa terdapat korelasi positif antara tingkat kecenderungan kecanduan *game online* pada individu dan kecenderungan mereka untuk menampilkan perilaku agresif.

Dilansir dari laman *The Conversation* (2018), pada tahun 2017 WHO menyatakan bahwa menurut Lembaga riset pemasaran Amsterdam terdapat 43,7 juta gamers di Indonesia menghabiskan biaya sebesar US\$ 880 juta untuk membelanjakan terkait kebutuhan *game online*. Menurut Statista (2020), sejumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 54,7 juta jiwa pada tahun 2020. Jumlahnya naik 24% dibandingkan tahun 2019 yaitu 44,1 juta jiwa. Hal ini sekaligus membuat Indonesia sebagai pengunduh *game online* terbesar di Asia

Tenggara. Mahasiswa adalah salah satu kelompok yang beresiko kecenderungan kecanduan *game online* dimana pada saat mahasiswa jenuh dengan tugas-tugas di perkuliahan maka banyak dari mereka akan mencari hiburan. Salah satunya yaitu dengan bermain *game online* (Wibowo & Fransco, 2021).

Penjelasan permasalahan sebelumnya, membuat peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai sejauh mana pengaruh kecenderungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif. Dengan demikian, judul penelitian yang diusulkan adalah "Pengaruh Kecenderungan kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif pada Remaja."

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada Pengaruh Kecenderungan kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kecenderungan kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja.

### 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis yang akan peneliti jabarkan secara terpisah;

#### a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharap mampu memperluas wawasan keilmuan psikologi dan dapat menjadi referensi dalam rangka pengembangan ilmu psikologi, serta mengetahui informasi pengaruh kecenderungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja.

## b) Manfaat Praktis

### 1) Bagi Orang Tua

Dengan maraknya kecenderungan kecanduan *game online*, diharapkan peran orang tua meningkat terkait pengaturan waktu dan pengawasan saat anak bermain *game online*.

### 2) Bagi Remaja

Bisa digunakan sebagai sumber informasi mengenai konsekuensi dari bermain *game online* secara berlebihan, sehingga remaja dapat memahami risikonya.

## D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Berikut penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai acuan dalam penelitian kali ini. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Egi (2019) telah melakukan penelitian yang mengkaji akibat kecanduan *game online* pada remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan, Kecamatan Kanjeran, Surabaya. Penelitian tersebut bertujuan untuk memahami dampak kecanduan *game online* terhadap keluarga pecandu, masyarakat sekitar, dan remaja itu sendiri. Dampak kecanduan *game online* pada keluarga dan masyarakat di Sidotopo Wetan memiliki beragam implikasi yang signifikan. Beberapa dampak meliputi retaknya hubungan antara remaja dan orang tua, munculnya gangguan suara akibat remaja yang bermain *game*, dan juga dampak positif seperti kontribusi terhadap perekonomian lokal melalui pembelian makanan ringan dan minuman dari penjual lokal. Perbedaan penelitian Egi dengan penelitian peneliti adalah bahwa pengaruh *game online* akan dihubungkan dengan agresi, tidak seperti penelitian Egi yang tidak terhubung dengan variabel tertentu.

Penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2022) tentang Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. Dari hasil yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan positif kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Dengan asumsi semakin tinggi kecanduan *game online* maka perilaku agresif semakin tinggi, dan sebaliknya. Menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36%. Masih terdapat 64% faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif. Oleh karena itu, perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah bahwa penelitian sebelumnya hanya berfokus pada remaja di salah satu Medan. Sementara itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan responden remaja akhir berusia 12-20 tahun tanpa membatasi lokasi asal mereka.

Selanjutnya penelitian oleh Kautsar (2019) tentang pengaruh *game online* terhadap Prestasi Akademik di MAN 3 Aceh Besar. Dari hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya mayoritas siswa mengalami tingkatan ketergantungan yang tinggi terhadap *game online*, dengan rata-rata skor akhir sebesar 93,3 dan rata-rata skor prestasi belajar sebesar 83,3. Selain itu, pengaruh negatif yang disebabkan oleh ketergantungan pada *game online* ditemukan sebesar 30%, sementara 70% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Oleh karena itu, perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian sebelumnya memiliki latar belakang yang membahas hubungan antara kecanduan *game online* dan prestasi belajar, sementara penelitian yang akan penulis lakukan akan fokus pada sejauh mana pengaruh kecenderungan kecanduan *game online* terhadap remaja dengan perilaku agresif.