

BAB 1

PENDAHULUAN

1.01. Latar Belakang Masalah

Berbagai bentuk kekerasan dapat dijumpai setiap harinya. Ketika menyetel TV, mengakses internet dengan *handphone*, maupun membaca surat kabar sering dijumpai berita, film, gambar, maupun permainan mengenai perampokan, pembunuhan, pelecehan seksual serta tindakan-tindakan lainnya yang menunjukkan agresif. Perilaku agresif ini menjadi perhatian bagi masyarakat dikarenakan banyaknya kasus yang terjadi. Dari setiap media informasi yang dijumpai akhir-akhir ini banyak memberitakan agresi yang terjadi pada kalangan remaja. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya tindakan kekerasan di berbagai kota yang ada di Indonesia baik yang dilakukan seorang diri, maupun yang dilakukan secara berkelompok.

Pada dasarnya masa remaja disebut sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa anak-anak dengan masa dewasa. Berbagai perubahan terjadi pada seorang remaja. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai aktivitas yang dilakukan oleh remaja salah satunya adalah bermain. Menurut Hall (dalam Arnett, 2013, h.12) masa remaja adalah masa "*storm and stress*", yaitu meningkatnya ketegangan emosi yang disebabkan karena perubahan yang dialami remaja seperti perubahan fisik, psikologis, serta pencarian jati diri yang dapat menimbulkan berbagai macam permasalahan seperti konflik dengan orang tua, gangguan suasana hati, dan perilaku menyimpang (seperti penyalahgunaan obat-obatan dan tindak kejahatan).

Perilaku menyimpang pada remaja dapat diartikan sebagai suatu pelanggaran pada sebuah peraturan yang ditunjukkan dalam bentuk perilaku,

memiliki kepercayaan atau pemahaman yang dianggap tidak dapat diterima oleh sebagian kelompok sosial (Goode, 2015, h.7). Menurut Soerjono Soekanto (dalam Pudjiastiti, 2007, h.16) perilaku menyimpang yang biasanya terjadi pada remaja diantaranya adalah penggunaan obat-obatan terlarang, seks bebas, balapan liar, pencurian, menjadi anggota geng, serta agresi yang ditunjukkan dalam bentuk kekerasan hingga pembunuhan.

Berdasarkan data yang dimiliki oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), sepanjang Januari 2011 hingga Juli 2015 terdapat 1.880 kasus kekerasan yang terjadi di lingkungan pelajar. Pada tahun 2011, terdapat 276 kasus tindak kekerasan yang terjadi di sekolah dan terjadi peningkatan pada tahun 2012 hingga mencapai 552 kasus. Pada tahun 2013 angka kekerasan yang terjadi menurun menjadi 371 kasus, namun kembali meningkat pada tahun 2014 menjadi 461 kasus kekerasan yang terjadi (Susanti, 2016).

Kasus tawuran pernah terjadi di Semarang, pada bulan April 2018 dua kelompok pelajar terlibat tawuran di jalur lingkar Kaliwungu Kendal. Tawuran ini bermula ketika adanya kejadian saling ejek di media sosial Facebook yang menyebabkan kedua belah pihak yang bersangkutan terpicu emosinya dan akhirnya melakukan perjanjian untuk mengadakan tawuran. Kejadian ini merenggut nyawa satu orang pelajar dan seorang lainnya terluka parah. Akibat kejadian ini beberapa fasilitas umum menjadi rusak (Redaksi Metrosemarang, 2018). Pada Januari 2018, terjadi sebuah kasus pembunuhan yang dilakukan oleh dua siswa SMK di Semarang. Korban pembunuhan adalah seorang sopir taksi *online*. Menurut Kasatreskrim Polrestabes Semarang pelaku terinspirasi dari *game online* yang sering dimainkannya (Jawapos.com 2018). Berdasarkan kasus

yang banyak terjadi, agresi yang ditunjukkan remaja bukanlah menjadi hal yang baru bagi masyarakat.

Agresi sendiri adalah suatu perilaku fisik atau lisan yang bertujuan untuk menyakiti individu, kelompok, atau makhluk hidup lainnya (Greenberg, dkk, 2015, h.427). Bandura (dalam Myers, 2013, h.364) menyebutkan bahwa agresi disebabkan karena kontrol diri yang rendah, pembelajaran dari lingkungan sekitar, rasa frustrasi, kerenggangan sosial, serta figur agresi yang muncul di lingkungan keluarga, serta media maupun video game.

Arnett (2013, h. 347) mengatakan bahwa permainan yang paling populer di kalangan remaja adalah permainan yang menggunakan media elektronik, dan dapat menyebabkan munculnya agresi. Haninger & Thompson (dalam Arnett, 2013, h.347-348) menyebutkan bahwa 94% dari 400 video games yang sedang populer mengandung kekerasan.

Pada kalangan remaja saat ini, video games merupakan salah satu media hiburan yang sangat populer (Giumetti dan Markey, 2007, h.2). Video game dirancang untuk menghibur para pemainnya, namun terdapat konten kekerasan pada sebagian besar games yang beredar di masyarakat (Gentile, dkk., 2004, h.7). Sebagian besar remaja saat ini sudah memiliki media elektronik yang memiliki fitur internet sehingga dapat mengakses video games dengan jenis apapun termasuk yang memiliki konten kekerasan di dalamnya yang sekarang ini cukup populer di kalangan remaja hingga dimainkan secara terus-menerus.

Permainan yang dinikmati secara terus-menerus atau berulang, akan membuat orang menjadi kecanduan untuk berada di depan layar selama berjam-jam, yang secara tidak sadar dapat menimbulkan ketidakstabilan emosi yang akan menimbulkan agresi dan kemudian akan terekam ke dalam alam bawah

sadar remaja (Hapsari, Indrawati, dan Desiningrum, 2013, h.3). Perilaku-perilaku agresi dapat muncul pada diri remaja dikarenakan remaja kecanduan *game online* yang terdapat konten kekerasan di dalamnya (Anderson dan Dill, 2000, h. 772).

Seseorang yang menghabiskan waktunya selama 3-10 jam per hari bermain game dapat disebut sebagai orang yang mengalami kecanduan (Pratiwi, Andayani, dan Karyanta, 2012, h. 4). Chou, Condrón, dan Belland (2005, h. 368) mengungkapkan jika seseorang dapat menghabiskan 20-25 jam per minggunya hanya untuk bermain *game online*. *Game online* memiliki dampak positif maupun dampak negatif bagi para pemainnya. Dampak positifnya adalah dapat mengasah kreatifitas seseorang, membuat hati menjadi senang, serta menambah relasi. Namun ada juga dampak negatifnya seperti kesulitan untuk mengatur waktu, menjadi emosional, meningkatkan pengeluaran, serta dapat mengganggu kehidupan bersosial dengan lingkungan sekitar.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Griffiths (dalam Lemmens, Valkenburg, and Peter, 2009, h.78) menunjukkan hasil, bahwa remaja lebih berpotensi untuk kecanduan *game online* dikarenakan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan dengan orang dewasa.

Kecanduan atau adiksi adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan mudah kambuh, yang ditandai dengan perbuatan kompulsif yang berulang oleh seseorang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetjipto, 2007, h.84). Adiksi juga bisa diartikan sebagai ketergantungan yang tak terkendali pada suatu kebiasaan, sensasi, atau substansi yang menyebabkan gangguan mental, emosional, atau reaksi fisiologis (Byun, dkk, 2009, h.203-204). Kecanduan *game*

online sendiri adalah kondisi seseorang melakukan bermain *game online* secara berlebihan dan berulang kali (Indahtiningrum, 2013, h.1).

Penelitian yang dilakukan oleh Anderson dan Bushman (2001, h.357-358) menyebutkan bahwa video games bertipe kekerasan menyebabkan gangguan kesehatan pada anak-anak dan remaja dan juga meningkatkan agresi. Hal ini dapat terjadi karena orang yang memainkan game tersebut melihat konten kekerasan yang terdapat di dalam *game online* secara terus-menerus yang mengakibatkan munculnya agresi. Lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* serta banyaknya konten kekerasan yang dikonsumsi oleh remaja secara berkepanjangan dan berulang secara tidak sadar konten kekerasan tersebut terekam pada alam bawah sadar mereka yang akhirnya akan memicu untuk munculnya agresi.

Anderson dan Dill (2000, h.772-790) dalam penelitiannya mengungkapkan jika pemaparan terhadap *video game* yang mengandung unsur kekerasan baik dalam waktu singkat maupun waktu lama dapat meningkatkan agresi seseorang, terutama pada pria. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hapsari, Endang, dan Dinie (2013) juga mengungkapkan jika *game online* dengan konten kekerasan di dalamnya menimbulkan agresi khususnya pada remaja laki-laki dan dewasa muda yang merupakan pemain setia *game online*. Gentile, dkk (2004) juga mengungkapkan jika remaja yang bermain *video game* dengan tingkat kekerasan yang tinggi menjadi lebih agresif, hal ini dibuktikan dengan adanya laporan mengenai argumen dengan guru yang lebih sering terjadi, lebih sering terlibat perkelahian, dan memiliki prestasi yang buruk di sekolah.

Hal tersebut sesuai dengan pengalaman peneliti, dimana peneliti pernah mengalami adiksi terhadap *game online* dan menghabiskan waktu selama 8 jam

perhari untuk bermain *game online*. Adanya gangguan saat bermain *game online* atau kalah dalam permainan menyebabkan peneliti berperilaku agresi, seperti berkata kasar, berteriak, serta membanting barang. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada remaja-remaja pemain *game online* mendapati hasil bahwa agresi secara verbal sering muncul pada remaja pemain *game online* terutama saat bermain namun terkadang kekerasan fisik seperti memukul temannya atau membanting barang juga terjadi.

Penelitian ini penting untuk dilakukan dikarenakan saat ini banyak ditemukan berbagai kasus kekerasan yang melibatkan remaja. Dengan terjadinya kasus kekerasan tersebut akan merugikan korban maupun pelaku kekerasan. Korban dapat mengalami trauma psikologis serta dapat mengalami cedera ringan hingga serius, bahkan bisa mengakibatkan kematian. Sedangkan bagi pelaku dapat dikenakan hukum pidana yang dapat mengganggu keberlangsungan kegiatan belajar mengajarnya mengingat pelaku masih berusia remaja yang masih memiliki perjalanan hidup yang panjang.

Selain itu menurut Bandura (dalam Myers, 2013, h. 364) masa remaja adalah masa yang sangat rawan karena di masa ini merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan ingin mencoba hal-hal yang baru dalam rangka pencarian jati dirinya. Dalam masa pencarian identitas diri ini remaja akan meniru berbagai tingkah laku yang dapat dilihatnya secara sadar atau tidak sadar. Jika remaja sering menyaksikan berbagai tindakan yang menunjukkan perilaku agresif dalam waktu yang lama dan berulang-ulang, hal ini dikhawatirkan akan ditiru oleh remaja dan jika remaja tersebut mengalami situasi yang serupa dengan yang dia mainkan, maka akan membuat remaja tersebut memunculkan perilaku yang pernah dilihat

dalam *video game* tersebut. Hal ini akan berdampak buruk bagi remaja tersebut karena dapat mengganggu kemampuan bersosialisasi dengan orang lain.

Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi, peneliti bertujuan untuk mengadakan penelitian yang berjudul Hubungan Antara Adiksi pada *Game online* Berbasis Kekerasan dengan Agresi Remaja?

1.02. Tujuan Penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris hubungan antara adiksi pada *game online* berbasis kekerasan dengan agresi remaja.

1.03. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya psikologi sosial dan psikologi perkembangan remaja.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi orang tua maupun remaja mengenai pengaruh adiksi pada *game online* berbasis kekerasan terhadap timbulnya agresi,