

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat pesat yang mempunyai dampak terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Salah satu produk teknologi yang terus berkembang dan mudah diakses adalah *game*. Perkembangan teknologi juga menyediakan *game* dengan grafis yang lebih baik yang memberikan pengalaman realistis dalam kehidupan anak dan remaja. *Game* sangat digemari anak-anak yang memberikan kesenangan dan hiburan bagi anak-anak yang dapat dimainkan secara *online* atau lebih dikenal dengan *game online*. *Game* ini dapat dimainkan melalui *handphone* dan warung internet.

Game online adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman *web* yang bersangkutan) dari perusahaan yang mengkhususkan diri dalam menyediakan berbagai tipe *software* (Febrian dan Andayani, 2002 : 231). *Game online* ini bisa membuat pemainnya menjadi ketagihan atau kecanduan, hal ini tentunya akan berpengaruh pada kegiatan belajar anak-anak. Peran keluarga sangat penting untuk menggambarkan perilaku antar pribadi, sifat, kegiatan yang berhubungan dalam pribadi anak dan remaja. Sebagai orang tua peran terpenting adalah mengasuh dan mendidik anak-anaknya. Keluarga sangat berperan penting untuk melaksanakan peranan sesuai

dengan tingkat perkembangannya baik fisik, mental, sosial, dan spiritual akibat pengaruh *game online* (Juwarni, 2013 : 4).

Game online yang sering dimainkan oleh anak-anak dan remaja adalah *fighting game* atau *video game* berunsur kekerasan. *video game* berunsur kekerasan ini sangat digemari oleh anak-anak yang masih sekolah (pelajar). *Video game* berunsur kekerasan yang dimainkan oleh pelajar ini akan mempengaruhi tingkah laku pelajar, misalnya akan menirukan adegan yang ada dalam *video game* berunsur kekerasan. Anak bermain *game* dengan bijak, tentu tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak, bahkan menurut Sampurno (2012) *game online* dapat menjadi ajang melatih konsentrasi dan menurut Poetoe (2012) menyebutkan bahwa *game online* dapat membuat anak mahir menggunakan komputer, yang menjadi masalah adalah dampak *game online* yang membuat anak menjadi kecanduan karena setelah anak kecanduan bermain anak dapat menghabiskan sebagian besar waktunya di depan komputer atau laptop sehingga menurut pandangan psikologi hal ini dapat menghambat perkembangan sosial anak. (Kurniawati, 2010 : 23).

Contoh pengaruh *game online* yang terjadi di daerah Padang adalah pada bulan Januari 2014 sebanyak 43 pelajar SMP dan SMA di kota Padang ditangkap oleh Satpol PP kota Padang pukul 10.00 WIB saat jam pelajaran sekolah, para pelajar tersebut berkeliaran dan bermain di warnet menggunakan seragam sekolah. Sesuai dengan Perda, maka pelajar - pelajar akan dibina di kantor Satpol PP (www. daerah.sindonews : 2016).

Berdasarkan dampak negatif yang disebabkan oleh *game online* timbul wacana pemerintah untuk memblokir 15 *game online*. Sebagaimana dikutip dalam sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) merilis pengumuman pada akhir April 2016 yang berisi 15 *game* yang dinilai mengandung konten berbahaya yakni berisi kekerasan serta unsur negatif lain bagi perkembangan anak. Judul permainan tersebut diantaranya *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Cross Fire*, *War Rock*, *Counter Strike*, *Mortal Kombat*, *Future Cop*, *Carmageddon*, *Shelshock*, *Raising Force*, *Atlantica*, *Conflict Vietnam*, *Bully*, dan *Grand Theft Auto*(www.sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id).

Salah satu bentuk dampak dari *game online* ini dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Kurniawati (2010 : 48), pada penelitiannya diperoleh hasil analisis data terdapat hubungan positif sangat signifikan antara bermain *game online* dan perilaku agresif pada pelajar, sehingga semakin tinggi skor bermain *game online*, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada remaja. Sebaliknya semakin rendah skor bermain *game online*, maka semakin rendah pula perilaku agresif remaja. Hal ini menunjukkan bahwa remaja mudah terpengaruh dengan tingkah laku orang lain ataupun sesuatu yang menjadi *role-model* bagi mereka. Remaja yang mempunyai tingkah laku agresif ini disebabkan oleh *game online* yang menjadi inspirasi bagi mereka dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Bagi anak-anak dan remaja yang tidak bisa mengendalikan dirinya akibat dari permainan *game online* ini maka akan berpengaruh terhadap prilakunya

seperti yang dikatakan di atas. Perilaku anak akan mengarah ke perilaku agresif. Perilaku agresif anak membuat proses belajarnya menjadi relatif berbeda dengan kelompok anak luar biasa yang lain ataupun anak normal. Perbedaan tersebut muncul sebagai akibat dari gangguan emosi yang disandangnya sehingga memunculkan ketidakmatangan sosial dan atau emosionalnya selalu berdampak pada keseluruhan perilaku dan pribadinya, termasuk dalam perilaku belajarnya. Hal tersebut kemudian memiliki pengaruh dalam hal proses pembelajaran yang diselenggarakan (Kurniawati, 2010 : 24).

Secara umum dikatakan bahwa proses belajar akan berlangsung secara optimal, bila salah satu diantaranya ada kesiapan psikologis dari peserta didik. Anak dengan perilaku agresif karena ketidakmatangan dalam aspek sosial dan atau emosional jelas akan menghambat kesiapan psikologisnya, sehingga optimalisasi proses belajarnya juga akan terhambat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa anak dengan perilaku agresif cenderung memiliki prestasi belajar yang rendah (Angela, 2013 : 5).

Peneliti memilih beberapa sekolah untuk dijadikan penelitian dan memilih beberapa pelajar yang bermain *game online* disekitar sekolah. Hasil dari pengamatan tersebut peneliti memilih SMP 9 yang terletak di Air Camar, karena beberapa pelajar jarang ke sekolah untuk bermain *game* disekitar sekolah sehingga membuat pihak sekolah sering melakukan razia, pada razia tersebut guru mendapati pelajar membawa *handphone* yang dapat digunakan untuk bermain *game online*, dan beberapa pelajar bolos sekolah untuk bermain *game online* di

warung internet sekitar sekolah, serta ketika pelajar sedang mengikuti pelajaran didalam kelas mereka hanya mengobrol dan mengganggu teman – teman disekitarnya. Selain bermain di warung internet pelajar SMP 9 tersebut juga bermain melalui *handphone*, karena dengan kemajuan teknologi banyaknya kemudahan yang bisa diakses melalui *handphone*.

Peranan guru SMP 9 Kota Padang dalam mengatasi masalah ini yaitu dengan mengadakan razia yang waktunya tidak ditentukan, tetapi dalam 1 bulan dilakukan razia terhadap pelajar SMP 9 Kota Padang. Apabila kedapatan pelajar yang membawa *handphone* maka akan diambil oleh guru SMP 9 Kota Padang. *Handphone* yang disita oleh guru akan dikembalikan setelah ujian semester.

Berdasarkan beberapa alasan yang penulis kemukakan, membuat penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh *video game* berunsur kekerasan terhadap perilaku agresif pelajar SMP, dengan judul penelitian **Pengaruh Bermain *Video Game* Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Pelajar SMP Di SMP 9 Padang.**

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

Seberapa besar pengaruh *video game* berunsur kekerasan terhadap perilaku agresif siswa SMP 9 Kota Padang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perilaku bermain *video game* berunsur kekerasan oleh siswa SMP 9 Kota Padang.
2. Mengidentifikasi perilaku agresif siswa SMP 9 Kota Padang setelah bermain *video game* berunsur kekerasan.
3. Mengetahui pengaruh bermain *video game* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif oleh siswa SMP 9 Kota Padang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan kajian dalam ilmu komunikasi dimana dapat memperkaya topik kajian ilmu komunikasi bidang psikologi komunikasi.
2. Memberikan gambaran tentang studi pengaruh jenis dan frekuensi bermain *video game* berunsur kekerasan terhadap perilaku agresif siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi bagi masyarakat untuk mengetahui lebih banyak tentang pengaruh jenis *video game* berunsur kekerasan dan frekuensi bermain *video game* berunsur kekerasan terhadap perilaku agresif siswa.