

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa peralihan seseorang dari masa anak-anak menuju dewasa dengan memiliki perubahan yang signifikan yaitu perubahan-perubahan biologis, kognitif dan sosio-emosional, yang dimulai dengan rentang usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir dengan usia 18 tahun hingga 22 tahun. Pada masa ini remaja melakukan proses pencarian jati dirinya untuk memilih kehidupan saat dewasa nanti dan mulai merasakan adanya perubahan fisik yang terjadi seperti orang dewasa yang disebut dengan masa pubertas. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, tanpa disadari remaja juga sering mengalami perubahan sikap, perasaan atau emosi. (Santrok, 2007)

Perubahan sikap, perasaan atau emosi yang terjadi pada remaja membuat remaja cenderung mengalami masa kritis yang ditandai dengan perilaku menyimpang atau gangguan tingkah laku yang cenderung negatif. Tingkah laku yang cenderung negatif tersebut adalah seperti berbohong, membantah, membolos, kriminalitas dan beberapa perilaku berupa agresif (Ekowarni, 2016). Hal ini serupa dengan pendapat Hall Stanley masa remaja merupakan masa “badai dan stress” karena dipenuhi dengan konflik, perubahan

suasana hati, cenderung memiliki emosi yang tidak stabil dan tidak mampu untuk menahan dorongan nafsu dan cenderung berperilaku agresif. (Santrock, 2011)

Perilaku agresif merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang menyakiti atau melukai baik secara verbal maupun fisik yang ditujukan pada seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung (Baron & Nyla, 2012). Hal serupa yang diungkapkan oleh (Marcus, 2017) perilaku agresif adalah perbuatan baik secara verbal maupun fisik yang membahayakan dan dapat menyebabkan rasa sakit, kesulitan, kerusakan dan merusak sesuatu. Menurut (Kumari & Kaur, 2017) perilaku agresif merupakan perilaku yang mengganggu yang berdampak buruk pada orang lain (misalnya, nama panggilan, mengejek dan ancaman verbal), baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Buss Perry bentuk perilaku agresif dibagi menjadi empat yaitu agresif fisik, agresif verbal, agresi marah dan hostility atau permusuhan. Agresif fisik seperti mendorong, melempar, dan memukul. Agresif verbal seperti menyerang dengan kata-kata, menghina, mengejek, mengancam dan menggunakan kata-kata kotor. Agresi marah seperti susah mengendalikan emosi, kesal dan frustrasi. *Hostility* atau permusuhan seperti cemburu dan iri hati serta curiga terhadap orang lain. (Gallagher & Ashford, 2016)

Berdasarkan beberapa penelitian mengenai perilaku agresif di California terdapat 72% remaja terlibat dalam agresif fisik dan 78,5% terlibat

dalam agresif non fisik, hal ini diakibatkan remaja yang melakukan perilaku agresif tersebut merupakan korban kekerasan pada masa kecil (Auslander, 2016). Di Kenya tahun 2016 remaja sekolah melakukan perilaku agresif sebanyak 57,8%, hal ini merupakan pengaruh dari teman sebaya (Wakoli *et al*, 2016). Di India terdapat 73% remaja laki-laki melakukan perilaku agresif dan 57% remaja perempuan melakukan perilaku agresif diakibatkan karena pola asuh orang tua remaja yang otoriter (Kumari & Kang, 2017). Di China tahun 2018 didapatkan 165 siswa sekolah melakukan perilaku agresif yang merupakan pengaruh dari game online mengandung kekerasan (Zhu *et al*, 2020). Menurut WHO tahun 2016 diseluruh dunia sekitar 200.000 kasus perilaku agresif yang terjadi dikalangan remaja setiap tahunnya dan penyebab kematian keempat pada remaja.

Berikut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tentang peningkatan perilaku agresif pada remaja di Indonesia dari tahun ke tahun. Pada tahun 2017 kejadian perilaku agresif pada remaja di Indonesia yaitu sebanyak 9524 kasus, sedangkan tahun 2018 terdapat 10550 kasus. Pada tahun 2019 meningkat menjadi 11586 kasus. Hal ini dapat dilihat bahwa angka kejadian perilaku agresif meningkat dari tahun 2017-2019. Kasus tersebut dari tahun ke tahun ialah tawuran, pembunuhan, pemerkosaan dan penyiksaan. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat pertumbuhan perilaku agresif semakin meningkat setiap tahunnya. Tahun 2020 diperkirakan sebanyak 12944 kasus. (Yanizon & Vina, 2019)

Berdasarkan data yang didapatkan dari instansi Satuan Polisi Pamong Praja kota Padang kenakalan pada remaja pada tahun 2018 yaitu sebanyak 351 kasus, tahun 2019 sebanyak 221 kasus dan Januari 2020 terdapat sebanyak 45 kasus, dari data tersebut terdapat kejadian tawuran atau perkelahian antar sekolah, bolos sekolah dan menghisap lem. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Enopadria (2018) pada remaja di kota Padang didapatkan perilaku agresif kategori tinggi ialah sebanyak 196 orang (55,8%) remaja dan kategori rendah ialah sebanyak 155 orang (44,2%) remaja.

Menurut Sarwono dan Meinarno (2011) faktor penyebab remaja melakukan perilaku agresif yaitu faktor sosial, faktor personal, faktor kebudayaan, faktor situasional, dan faktor media massa. Salah satu faktor yang menyebabkan remaja melakukan perilaku agresif ialah faktor media massa seperti *video game online* yang mengandung kekerasan. Faktor tersebut didukung oleh pendapat Baron dan Nyla (2012) bahwa faktor yang menyebabkan seseorang melakukan perilaku agresif diantaranya adalah media cetak atau media elektronik yang dapat dilihat, didengar dan dibaca yaitu seperti *game online*.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Kustiawan, dkk, 2019). Berdasarkan data dari New Zoo tahun 2019 jumlah pemain *game online* diseluruh dunia mencapai 2,3 miliar. Di Indonesia pemain *game online* mencapai lebih dari 52 juta sehingga Indonesia menduduki rank

global ke 17 didunia. Diperkirakan tahun 2020 jumlah pemain game online meningkat menjadi 100 juta dan terdapat 64% remaja di Indonesia menghabiskan waktunya karena bermain *game online* (Kumparan, 2019). Hal ini sesuai dengan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mengungkapkan bahwa remaja berumur 12-15 tahun atau remaja awal yang setara dengan siswa Sekolah Menengah Pertama merupakan pengguna internet sebanyak 80,4% dan individu menggunakan *game online* sebanyak 17,1% . (APJII, 2018)

Menurut Gunter (1998) didalam permainan *game online* terdapat beberapa permainan yang bersifat menantang, membuat ketagihan dan menyenangkan, disamping itu juga terdapat banyak permainan yang didalamnya mengandung adegan kekerasan, hal ini dikarenakan sebanyak 89% *game* mengandung unsur kekerasan. *Game online* yang mengandung kekerasan merupakan game yang didalam permainannya menampilkan adegan kekerasan seperti menyakiti makhluk hidup lain dengan cara penyiksaan, perkelahian brutal dan pembunuhan dan didalam permainan tersebut diperlihatkan akibat kekerasan yang terjadi. Jenis permainan seperti ini apabila dinikmati dan digemari, secara tanpa sadar akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja (Pitakasari, dkk (2019)). Akibatnya remaja terbiasa melihat adegan kekerasan, sehingga kognisi dan sikap agresif pada remaja sangat mudah terbentuk (Milani, et al 2015). Menurut Andre & Bushman (2002) hal tersebut karena otak mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa

memainkan games seperti games yang bertema kekerasan akan menstimulasi perilaku seseorang untuk meniru atau melakukan apa yang mereka lihat pada saat bermain video *game online* (Satria, 2015).

Fenomena kecanduan game online kekerasan yang telah terjadi di Indonesia pada bulan Februari 2020 yaitu seorang remaja menusuk leher, tangan dan perut ibu kandungnya dengan sebuah gunting, diduga remaja tersebut memiliki kelainan aneh semenjak bermain game online (detiknews, 2020). Selain itu pada bulan Mei 2020, juga terdapat seorang remaja berasal dari Kebumen ketahuan mencuri gabah dan sepeda milik warga, hasil curian tersebut dijual sehingga uang yang didapatkan digunakan untuk bermain game online di warnet. Remaja tersebut mengungkapkan kepada polisi bahwa ia sudah melakukan aksi mencuri puluhan kali karena kecanduan game online “*Free Fire dan PUBG*”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gunado tahun 2019 tentang Gambaran perilaku Agresif Siswa SMP Bandar Lampung yang bermain *game online* didapatkan siswa yang memiliki perilaku agresif seperti agresif fisik dan agresif verbal lebih sering bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan seperti *Mobile Legend* dan *PUBG. Mobile Legends dan PUBG* merupakan salah satu *game online* yang didalamnya mengandung unsur kekerasan seperti menembak, memukul, membunuh karakter lawan menggunakan senjata pedang dan masih banyak konten game yang dapat

membuat remaja meniru perbuatan yang ada didalam permainan *game online* akibat dari kecanduan *game online* tersebut.

Kecanduan *game online* merupakan suatu kondisi dimana seseorang banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dan tidak mampu untuk mengendalikannya, karena dengan *game online* akan mendapatkan kepuasan saat memainkan *game online* tersebut (Malik, dkk (2018)). Menurut World Health Organization (2018) mendefenisikan kecanduan game online sebagai salah satu kategori penyakit gangguan mental yang disebut *internet gaming disorder* (IGD) dan penyakit gangguan mental tersebut telah terdaftar ke dalam penyakit internasional ke 11 yaitu *International Classification of Diseases* (ICD). Beberapa perilaku yang terdapat dalam kategori kecanduan *game online* ialah sulit bagi seseorang untuk mengendalikan dirinya dalam bermain *game*, mulai memprioritaskan *game* diatas kegiatan lainnya dan seseorang akan tetap terus bermain *game* tanpa memikirkan konsekuensi negatif yang didapatkan.

Menurut Smart 2010 terdapat dua faktor penyebab kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya adalah keinginan yang kuat didalam diri untuk mendapatkan skor atau nilai tinggi dalam suatu permainan, rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di sekolah dan ketidakmampuan mengatur prioritas untuk melakukan kegiatan penting lainnya. Selain itu, faktor eksternal diantaranya adalah pengaruh lingkungan berupa dikelilingi oleh teman-teman yang bermain

game online, memiliki hubungan sosial yang tidak baik sehingga lebih memilih bermain *game online*, dan harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anak sehingga anak tidak memiliki waktu untuk bermain.

Dampak yang terjadi ketika seseorang mengalami kecanduan *game online* yaitu terdapat dua aspek, aspek positif dan negatif. Namun yang paling sering disorot ialah dampak negatif yaitu membuat seseorang terisolasi dari sosial karena terlalu banyak bermain *game*, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, terjadinya perubahan pola makan dan istirahat, menurunnya prestasi akademik, dan *game* yang mengandung kekerasan akan memicu seseorang untuk meningkatkan pikiran dan perilaku agresif seperti sering berbicara kotor dan bahkan memukul teman-temannya (Kustiawan, dkk (2019)).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Satria tahun 2015 tentang Hubungan kecanduan bermain *video games* kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Padang didapatkan hasil penelitian, responden yang mengalami kecanduan *game online* berunsur kekerasan sebanyak 41% dan memiliki perilaku agresif sebanyak 67,6%, hal ini menunjukkan hubungan yang bermakna antara kecanduan *video games* yang mengandung kekerasan dengan perilaku agresif.

Menurut penelitian Rondo tahun 2019 tentang Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif di SMA 2 Ratahan bahwa perilaku agresif siswa di SMA Ratahan didapatkan 78 siswa yang diteliti sebagian besar

memiliki kecanduan *game online* yang tidak terkontrol sebanyak 60 siswa (76,9%) dan perilaku agresif sebanyak 45 (57,7%) siswa. Hal ini terdapat bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. Hal ini serupa dengan penelitian Milani, et al (2019) di Italia dalam *Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors* didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan pada *video games* yang mengandung kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Italia, remaja yang sering bermain game yang mengandung kekerasan akan memicu pikiran dan kognisi agresif pada remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Shao dan Yunqiang (2019) di China dalam *The Realtion of Violent Video Games to Adolescenst Aggression* didapatkan hasil penelitian bahwa seseorang yang sering terpapar dan gemar bermain *game online* yang mengandung kekerasan secara positif terkait dengan perilaku agresif remaja dan paparan video games online memiliki efek secara langsung terhadap perilaku agresif remaja.

Berdasarkan data dari Satpol PP Kota Padang siswa yang banyak terjaring pada saat petugas Satpol PP kota Padang menertibkan yaitu salah satunya berasal dari SMP Muhammadiyah 5 kota Padang didapatkan sebanyak 6 orang siswa. Jumlah murid di SMP Muhammadiyah 5 kota Padang keseluruhannya adalah sebanyak 554 siswa. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru BK beliau mengatakan bahwa SMP Muhammadiyah 5 kota Padang mempunyai peraturan yaitu murid dilarang membawa *handphone* ke

sekolah, namun sering didapatkan murid tetap membawa *handphone* dan menggunakannya disaat jam pelajaran berlangsung yang digunakan untuk bermain *game online* dan membuka sosial media. Selain itu, hasil wawancara peneliti dengan guru BK di SMP Muhammadiyah 5 kota Padang perilaku agresif juga sering terjadi pada siswa, jenis perilaku agresif yang sering terjadi pada siswa SMP Muhammadiyah 5 kota Padang yaitu agresif fisik dan verbal, namun yang sering dan hampir setiap hari terjadi yaitu agresif verbal. Agresif fisik yang dilakukan oleh siswa seperti bertengkar dengan sesama temannya dan agresif verbal seperti mengejek dan menghina serta melawan kepada guru.

Berdasarkan wawancara dengan 10 orang siswa SMP Muhammadiyah 5 Padang didapatkan 10 orang siswa mengatakan pernah melakukan agresif verbal berupa mengolok dan mencaci teman-temannya. Lima diantaranya menyatakan pernah melakukan perilaku agresif fisik berupa memukul dan mendorong temannya, 10 orang siswa mengatakan pernah melakukan agresif marah berupa kesal dan mudah marah, 10 orang siswa mengatakan pernah melakukan *hostile aggression* (sikap permusuhan) berupa benci, iri hati dan curiga terhadap seseorang. Dari 10 siswa yang peneliti wawancara didapatkan 7 orang siswa diantaranya mengatakan sering bermain *game online* berunsur kekerasan seperti *Mobile Legend* dan *PUBG*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* berunsur

Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMP Muhammadiyah 5 Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti mengangkat permasalahan sebagai berikut : “Apakah ada hubungan Kecanduan *game online* berunsur kekerasan dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Muhammadiyah 5 kota Padang?”

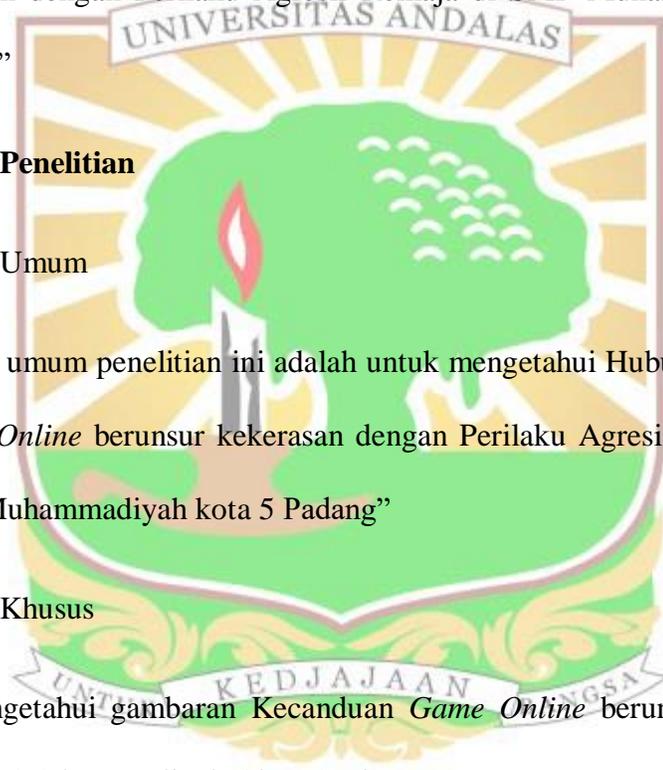
C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Kecanduan *Game Online* berunsur kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMP Muhammadiyah kota 5 Padang”

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran Kecanduan *Game Online* berunsur kekerasan di SMP Muhammadiyah 5 kota Padang
- b. Mengetahui gambaran perilaku agresif pada remaja di SMP Muhammadiyah 5 kota Padang
- c. Mengetahui hubungan Kecanduan *Game Online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada Remaja di SMP Muhammadiyah 5 kota Padang



D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pihak Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai salah satu bahan untuk menambah informasi bagi sekolah dan dapat membimbing siswa untuk meminimalisir kecanduan dalam bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja

2. Bagi Profesi keperawatan

Untuk mengkaji dan menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan *game online* dan perilaku agresif remaja. Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian-penelitian di bidang keperawatan selanjutnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya serta dapat dimanfaatkan untuk data dasar khususnya bagi yang ingin meneliti tentang kecanduan *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja