

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Populasi cukup besar dari jumlah penduduk di dunia adalah remaja. *World Health Organization* (2014) mengemukakan bahwa jumlah remaja didunia berjumlah 1,2 milyar atau 18% dari total jumlah manusia dibumi. Sedangkan untuk dinegari inisendiri kelompok remaja berjumlah 63,4 juta jiwa (BKKBN, 2011).

Dilaporkan bahwa telah terdapat tujuh kasus dari remaja yang mencuri uang, rokok, dan tabung gas di toko untuk membayar sewa alat game online dan dua remaja merampok penjual nasi goreng untuk mendapatkan uang yang dipakai main game online hal ini dikarenakan ada rasa kecanduan game yang memicu remaja tersebut melakukan tindakan kriminal. Di Indonesia selain remaja orang dewasa juga telah melakukan perbuatan kriminal. Tindakan perilaku seperti ini sama dengan perilaku pecandu narkoba yang sering mencuri uang keluarganya untuk membiayai kebiasaannya menggunakan narkoba. Oleh karena itu, Badan Kesehatan Dunia (*World Health Organisation* (WHO) telah memasukkan kecanduan game ke dalam daftar laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11). Dengan demikian, kecanduan game resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa.

Masa remaja (adolescence) adalah masa terjadinya transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, sering terjadi diantara usia 13 sampai dengan 20 tahun. Transisi menuju kedewasaan ditandai oleh perubahan besar diantaranya perubahan fisik, perubahan psikososial, perubahan kognitif, pencarian

identitas serta mengalami risiko pada individu seperti kecelakaan, kekerasan, percobaan bunuh diri serta penyakit menular seksual (Potter & Perry, 2010).

Potter & Perry (2010) menyatakan terdapat tiga subfase pada masa ini, yaitu 11 sampai 14 tahun yang merupakan fase remaja awal, 15 sampai 17 tahun yang merupakan fase remaja pertengahan, 18 sampai 20 tahun yang merupakan fase remaja akhir. Masa remaja adalah masa kritis yang ditunjukkan dengan adanya kepekaan dan labilitas tinggi, ketidakseimbangan emosi, sehingga lingkungan sekitar mampu dengan mudah membuat remaja terpengaruhi. Hal ini menyebabkan remaja tidak bisa beradaptasi dengan lingkungan yang setiap saat berubah-ubah, sehingga menyebabkan timbulnya perilaku yang maladaptif seperti perilaku agresif (Santrock, 2012).

Buss dan Perry (1992) menyatakan perilaku agresif adalah keinginan untuk menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Perilaku agresif adalah tindak permusuhan yang nyata atau ancaman permusuhan, biasanya tidak ditimbulkan oleh orang lain, diekspresikan berupa penyerangan secara fisik atau lisan terhadap pihak lain (Hurlock, 2005).

Perilaku agresif dapat dikelompokkan dalam empat bentuk agresi, yaitu agresi fisik, agresi verbal, agresi dalam bentuk kemarahan (*anger*) dan agresi dalam bentuk kebencian (*hostility*). Pertama, Agresi fisik adalah bentuk agresi yang dilakukan melukai dan menyakiti orang lain secara fisik. Kedua, agresi verbal adalah bentuk agresi yang dilakukan untuk melukai orang lain secara verbal, yaitu menyakiti orang lain dengan kata-kata. Ketiga, agresi marah adalah

bentuk agresi yang sifatnya tersembunyi dalam perasaan seseorang terhadap orang lain, tetapi efeknya dapat terlihat dalam perbuatan yang menyakiti orang lain. Dan terakhir, Sikap permusuhan dan perasaan negatif terhadap seseorang yang muncul karena perasaan (Buss dan Perry, 1992).

Penelitian yang dilakukan Firdaus, dkk (2013) pada suatu SMP di Surabaya terdapat 33% dari 146 siswa yang masih berperilaku agresif. Hasil penelitian pada sekolah menengah pertama di Makassar menunjukkan bahwa banyak faktor yang menyebabkan perilaku agresif, diantaranya yaitu, pengalaman saat masa kecil, sikap orangtua yang buruk, dukungan dari orang lain, kebiasaan menonton TV, bermain game yang mengandung unsur kekerasan, ketidakmampuan mengontrol anarah, frustasi dikarenakan tujuan yang diinginkan tidak tercapai, dan prestasi belajar rendah (Salmiati, 2015).

Permainan video games yang mengandung unsure kekerasan seperti Mortal Combat dan Doom telah populer dikalangan anak muda saat ini, sehingga menjadi perhatian khusus bagi orang dewasa. Perhatian semakin besar dalam menyikapi pengaruh bermain video games terhadap perilaku agresif saat Eric Harris dan Dylan Klebold di Columbine High School melakukan penembakan terhadap seorang guru dan 12 orang mahasiswa. Diketahui bahwa para pelaku memainkan video games berbasis first person shooter sebelum peristiwa tersebut terjadi. Batelle & Johnstone nnenperkirakan anak laki-laki berusia antara 8-16 tahun, 80% dari mereka mengonsumsi video games (Rivo Admanda, 2015).

Faktor internal dan faktor eksternal merupakan dua faktor yang menyebabkan perilaku agresif. Faktor internal dari perilaku agresif meliputi

kepribadian individu sendiri, kemampuan hubungan interpersonal, harga diri, dan kemampuan dalam pengambilan keputusan. Sedangkan faktor eksternal perilaku agresif meliputi frustrasi, provokasi langsung, pola asuh orang tua, aspek kontrol, aspek perhatian dan stres akademik (Baron & Byner, 2005).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Park, M et.al (2014) dengan judul faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada 320 siswa laki-laki dan siswa perempuan yang berusia 13 sampai dengan 15 tahun di sekolah menengah di Korea Selatan, didapatkan hasil yaitu 52% yang paling mempengaruhi perilaku agresif siswa adalah stress akademik. Alasan mengambil faktor baemain video game karena berdasarkan kasus yang terjadi penembakan oleh remaja setelah mereka bermain video game. Sedangkan faktor lainnya yang mempengaruhi perilaku agresif siswa selain stress akademik dalam penelitian ini adalah depresi, harga diri, pengambilan keputusan dan kebahagiaan.

Menurut Alvin 2007 Stress akademik merupakan respon yang muncul karena terlalu banyaknya tuntunan dan tugas yang harus dikerjakan siswa (Olejnik dan Holschuh, 2007). Stres akademik adalah stress yang muncul karena adanya tekanan-tekanan untuk menunjukkan prestasi dan keunggulan dalam kondisi persaingan akademik yang semakin meningkat sehingga mereka semakin terbebani oleh berbagai tekanan dan tuntutan. Penelitian yang dilakukan oleh *Robert Wood Johnson Foundation* (2013) menyatakan bahwa sekitar sepertiga siswa mengalami stress akibat mengalami permasalahan di sekolah. Sekitar sepertiga (31%) orang tua mengatakan anak mereka telah mengalami stress. Lebih dari sepertiga (36%) orang tua anak-anak di kelas 6-8 mengatakan bahwa anak

mereka mengalami stres. Tugas sekolah telah menjadi sumber stres utama, dengan 16% orang tua mengatakan anak mereka mengalami banyak stres yang diakibatkan dari banyaknya jumlah tugas sekolah yang harus anak selesaikan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas 7 RSBI SMPN 1 Lembang, hasilnya kelas RSBI yang berjumlah 43 siswa, hasil penyebaran instrumen gejala stres akademik menunjukkan 39 dari 43 siswa atau 90,69% siswa yang termasuk pada stres akademik kategori tinggi. Beberapa siswa mengaku cukup tertekan dengan banyaknya tugas sekolah yang harus dikerjakan Artinya sebagian besar siswa memiliki intensitas gejala stress akademik yang meliputi aspek fisik, aspek perilaku, aspek pikiran, dan aspek emosi.

Alvin (2007) mengemukakan faktor internal dan faktor eksternal adalah dua faktor yang mempengaruhi stress akademik. Faktor internal yang memengaruhi yaitu pola pikiran, kepribadian individu, dan keyakinan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi adalah padatnya kurikulum, kewajiban berprestasi tinggi, serta status sosial dan orang tua yang saling berlomba. Faktor-faktor ini kemudian menimbulkan stressor kepada remaja sehingga membuat remaja menjadi lebih agresif dan mencoba untuk melarikan diri dari tuntutan akademik.

Faktor lainnya yang mempengaruhi perilaku agresif adalah individu yang memiliki kepribadian kurang matang sehingga menjadi kecanduan akan sesuatu hal. Cooper (2009) mengemukakan bahwa kecanduan merupakan sifat ketergantungan pada suatu hal yang disukai. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan kegiatan yang di sukai beberapa kali dalam sehari. Salah satu kecaanduan yang saat ini sedang digemari adalah video game. *video game* adalah

hasil pekerjaan audio visual interaktif yang memiliki tujuan menghibur penggunaannya serta penerapan media messin pada teknologi komputer sehingga dapat mengeksplorasi keputusan alternatif tanpa resiko kegagalan. Video game merupakan salah satu media hiburan yang banyak dimainkan pada saat ini, baik oleh orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Di Amerika Serikat, video game telah dimainkan oleh 97% remaja Amerika Serikat yang berusia antara 12 sampai dengan 17 tahun. Lebih dari 85% video game dipasaran menganadung unsur kekerasan, dan banyaknya remaja yang sering bermain video game, telah membuat publik secara umum khawatir akan dampak dari permainan video game berunsur kekerasan (*Procon.org*, 2016).

Video game kekerasan telah menjadi kontroversi baik di Indonesia maupun di dunia Internasional. Pada tanggal 20 April 1999, kontroversi mengenai video game kekerasan pertama kali terjadi setelah adanya pembantaian 13 orang di Columbia High School di Jefferson Country, CO yang dilakukan oleh dua orang remaja. Kedua remaja tersebut mengatakan bahwa mereka hebat dalam permainan tempur berbasis senjata Wolfenstein 3D dan Doom, yang dimana kedua permainan tesebut mengandung unsur kekerasan (*procon.org*, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Luka Milani et.al (2015) pada sekolah menengah di Italia bagian utara terhadap 346 anak didapatkan hasil yaitu anak dan remaja awal yang bermain video game kekerasan setiap minggunya memiliki tingkat agresif yang lebih tinggi. Data dari penelitian juga didapatkan bahwa peran video game kekerasan pada remaja awal sebagai faktor beresiko masalah perilaku agresif. Penelitian lain oleh Jack Hollingdale dan Tobias Greitemeyer

(2014) menyatakan bahwa bermain video game kekerasan telah meningkatkan perilaku agresivitas remaja dibandingkan remaja yang bermain game biasa.

Salah satu bentuk kenakalan remaja adalah tawuran. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengemukakan pada enam bulan pertama tahun 2012 telah terjadi 128 kasus tawuran di Jakarta dan 12 kasus diantaranya menyebabkan kematian. Sementara itu pada tahun 2011 terjadi 115 kasus tawuran yang menyebabkan 82 anak meninggal dunia, sedangkan pada tahun 2013 terdapat 255 kasus tawuran pelajar di kota Jakarta. Menurut KPAI jumlah ini meningkat sekitar 44 persen dibandingkan tahun 2012 yang hanya 128 kasus. Dalam 255 kasus tawuran tersebut, tercatat 20 siswa meninggal dunia (Aprilia & Herdina, 2014). Selain tawuran juga terjadi kasus penyalahgunaan narkoba. Dari data yang didapatkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2013) kasus pelajar yang terlibat dalam penggunaan narkoba dari tahun 2008 sampai 2012 mengalami peningkatan, yaitu sebanyak 654 kasus tahun 2008, 635 kasus tahun 2009, 531 kasus tahun 2010, 605 kasus tahun 2011, dan 695 kasus tahun 2012 (Kemenkes, 2013).

Berdasarkan data dari Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Kota Padang, Selama Januari – April 2017 terdapat 258 kasus kenakalan remaja pada pelajar tingkat Sekolah menengah pertama. SMP N 31 Padang merupakan sekolah yang paling tinggi tingkat kenakalan remaja selama paruh waktu pertama tahun 2017. Bentuk kenakalan remaja yang dilakukan seperti tidak datang ke sekolah, cabut, dan tawuran, mengompas atau memalak, berkata kotor pada guru, mrokok, bermain game di kelas. SMP N 31 Padang merupakan Sekolah Menengah

Pertama (SMP) yang pada tahun ini memiliki jumlah siswa sebanyak 778 siswa, dengan rincian jumlah siswa kelas VII adalah 254 siswa, kelas VIII 272 siswa, dan kelas IX 252 siswa.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa di SMP N 31 Padang terhadap 10 orang, 8 dari 10 siswa mengatakan malas mengerjakan tugas yang diberikan dan lebih memilih untuk menyontek milik teman yang lain keesokharinya disekolah, 5 dari 10 siswa mengatakan sering bermain video game yang berunsur kekerasan, dan 7 dari 10 siswa mengatakan sering mengejek dan berkata kasar kepada teman sebaya. Peneliti juga mengaamati perilaku 4 siiswa yang tidak sopan seperti berteriak kepada teman mereka, dan 3 orang yang bersikap kurang sopan kepada guru seperti tidak menyapa guru saat bersisihan dan masuk tanpa izin ke ruang guru. Berdasarkan penuturan dari guru bimbingan konseling terdapat 15 siswa yang melakukan bermain video game online dengan gadget didalam kelas, serta terjadi perkelahian antara siswa tersebut karena saling mempraktek adegan dalam game mortal combat dan game *smackdown*.

Berdasarkan fenomena yang telah ada yang menyebabkan peneliti memutuskan untuk melakukaan penelitian dengan judul **“Hubungan Kecanduan Bermain Video Game yang mengandung unsur kekerasan dan Stres Akademik terhadap Perilaku Agresif pada Remaja di SMP N 31 Padang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis jabarkan diatas, jadi bagaimana hubungan kecanduan bermain video game yang mengandung unsur



kekeraasan dan stres akademik terhadap perilaku agresif pada remaja di SMP N 31 Padang?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain video game yang mengandung unsur kekerasan dan stres akademik terhadap perilaku agresif pada remaja di SMP N 31 Padang?

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui gambaran perilaku agresif di SMP N 31 Padang.
- b. Mengetahui gambaran kecanduan bermain video game yang mengandung unsur kekerasan di SMP N 31 Padang.
- c. Mengetahui gambaran stress akademik di SMP N 31 Padang.
- d. Mengetahui hubungan kecanduan bermain video game yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif di SMP N 31 Padang.
- e. Mengetahui hubungan stres akademik terhadap perilaku agresif di SMP N 31 Padang.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagian Institusi sekolah**

Informasi dan masukan bagi Guru SMP N 31 Padang, khususnya guru bagian kesiswaan dan Bimbingan Konseling dalam memberikan bimbingan pada siswa.

## **2. Bagi Bidang Keperawatan**

Penelitian yang telah penulis lakukan diharapkan hasilnya dapat membantu dalam keilmuan keperawatan khususnya keperawatan komunitas dan jiwa dalam memberikan bimbingan kepada remaja.

## **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian yang telah penulis lakukan diharapkan hasilnya dapat digunakan sebagai acuan dasar untuk penelitian berikutnya yang memiliki kaitan dengan variable lain dari perilaku agresif.

