

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Seorang remaja tidak dapat dikatakan lagi sebagai anak-anak, namun belum cukup bisa untuk dikatakan dewasa. Remaja adalah masa paling dinamis di dalam kehidupan hal ini dikarenakan terjadi perkembangan yang sangat cepat baik perkembangan fisik, biologis, kognitif, maupun sosioemosional yang dimulai pada 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun (Santrock, 2008).

Pada saat menginjak masa pubertas, remaja akan mendapatkan banyak sekali pengaruh dari luar sehingga remaja menjadi terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Hal inilah yang menyebabkan remaja sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar yang sering berubah-ubah cenderung malah akan berperilaku menyimpang karena terpengaruh oleh lingkungan sekitar, seperti perilaku agresi yang dapat menyebabkan kerugian bagi diri sendiri maupun orang lain (Santrock, 2008). Pada saat ini kondisi remaja sangat memprihatinkan, hal ini dapat dilihat dari kondisi remaja yang sangat bebas serta jarang sekali memperhatikan moral yang terkandung di masyarakat.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangat begitu cepat. Hampir di setiap kalangan pasti menggunakan kemajuan teknologi internet. Melansir dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2022) tingkat penggunaan internet di Indonesia sekitar 77,02%. Bekasi masuk dalam daftar kota dengan layanan internet tercepat di dunia berdasarkan laporan terbaru Ookla, *Speedtest Global Index* untuk September 2022. Bekasi menempati 134 dari 170 Kota di seluruh dunia.

Salah satu perkembangan teknologi pada saat ini yaitu permainan *game online*, kegemaran terhadap *game online* tidak hanya dijumpai pada orang dewasa saja, banyak juga digemari oleh anak-anak dan remaja. Melansir dari *Ligagame* (2001) *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001. *Game* yang beredar di Indonesia sangat beragam, mulai dari *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Seluler.id (2023) memberikan informasi sekitar 32 juta pemain *game online* yang aktif bermain secara bersamaan, industri *game* di Indonesia diprediksi akan terus bertumbuh seiring perkembangan zaman.

Maraknya permainan *game online* yang mudah diakses oleh semua kalangan, mulai dari kaum anak-anak hingga dewasa sudah mengenali berbagai jenis *game online*, *game online* banyak digemari oleh kalangan remaja Young, (2009). Remaja dapat menghabiskan waktunya di depan layar komputer dan *handphone* seharian penuh untuk bermain *game online*. Selain itu, *game online* sebagian besar menampilkan unsur perilaku agresif. Hal ini yang menyebabkan dampak buruk bagi penggunaanya Griffiths (2013).

Pengaruh dari *game online* memiliki dampak serius terutama pada perkembangan psikologi seseorang, *game* yang mengandung kekerasan dapat menimbulkan pemikiran agresi, perasaan emosi, dan perilaku agresi. Allen et al., (2018) menyatakan bahwa perilaku agresi dapat terjadi karena adanya faktor individu dan situasi mempengaruhi kognisi, perasaan, serta gairah, yang kemudian akan muncul perilaku agresi. Sejalan dengan itu, Anderson (2002) mengemukakan terdapat dua faktor penyebab agresi yaitu meliputi faktor situasional dan faktor personal. Faktor situasional melibatkan stimulus yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sehingga dapat mendorong individu untuk melakukan tindakan perilaku agresi, termasuk frustrasi, provokasi, pengucilan sosial, paparan sosial media, dan suhu. Selanjutnya, faktor personal terkait dengan

karakteristik individu seperti sifat mudah emosi, sikap dan keyakinan terhadap kekerasan, keterampilan khusus terkait agresi, dan keunggulan fisik.

Pada awalnya *game* dibuat untuk sebagai salah satu sarana rekreasi melepas penat atau mengatasi stres karena *game* didominasi hiburan, biasanya orang-orang bermain *game* hanya dilakukan saat waktu luang. Pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini *game* bisa dilakukan secara daring, sehingga para pemain tidak harus berada disatu tempat yang sama. *Game online* adalah salah satu permainan yang mudah diakses oleh banyak orang, dimana alat-alat untuk bermain *game online* dihubungkan oleh jaringan atau internet (Mulya & Safari, 2020).

Melansir dari BCC News, (2019) Franky seorang individu yang didiagnosa mengalami kecanduan *game online* oleh dokter, terlihat menggenggam *handphone* milik ibunya dengan kedua tangan. Dia sangat fokus pada layar ponsel dan dengan cepat mengetuk layar sentuhnya. Situasi ini berlangsung selama beberapa tahun, seperti yang diceritakan oleh ibunya. Pada suatu waktu, Franky menunjukkan perilaku agresif saat diminta untuk tidak bermain *game*. Franky memukul, marah, bahkan mengambil pisau dan berteriak kepada ibunya.

Melansir dari Kompas.com, (2019) kepala instalasi kesehatan jiwa anak dan remaja RSJD Dr Arif Zainudin Kota Surakarta Aliyah Himawati mengatakan ada puluhan pelajar yang menjalani terapi karena kecanduan *game online*. Pasien anak kecanduan *game online* yang menjalani pengobatan di RSJD Kota Surakarta rata – rata dari jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas kelas I. Terdapat dua anak yang sedang menjalani pengobatan di RSJD Kota Surakarta. Kelas 3 SMP dan kelas I SMA.

Kecanduan *game online* merupakan ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol perilaku pada saat bermain *game* yang menyebabkan

masalah emosional dan masalah sosial Lemmens et al., (2009). Saat ini memang banyak sekali remaja melakukan tindakan perilaku agresi yang disebabkan karena kecanduan *game online*, melansir dari *platform* media CNN Indonesia (2019) memberikan informasi bahwa *game online* dapat mempengaruhi perilaku dan psikologis pada seseorang. Lalu berdasarkan berita yang dijelaskan (detiknews, 2020) membagikan informasi tentang seorang remaja berinisial CCS (18) diamankan polisi karena diduga menusuk ibu kandungnya, TS (47), dengan sebuah gunting. Polisi menyebut CCS mengalami kecanduan *game online* sehingga melakukan hal tersebut kepada ibunya.

Melihat eksistensi fenomena ini di lapangan, peneliti melakukan mini survei singkat terhadap remaja. Berdasarkan hasil dari mini survei melalui *google form* terdapat 10 dari 13 remaja memenuhi kriteria kecanduan *game online* yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems* yang ditemukan oleh Lemmens et al., (2009). Individu menyatakan bahwa mereka dapat bermain *game online* selama 5-6 jam dalam sehari, lalu sinyal menjadi hal yang sangat dibutuhkan, merasa kesal ketika mengalami gangguan sinyal saat bermain *game*, dan menimbulkan perasaan emosi berlebihan karena kalah saat bermain sehingga menimbulkan perilaku agresi berupa kata-kata kurang pantas.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap dua remaja yang bermain *game online*. Remaja AR (19) yang aktif dalam bermain *game online*, AR dapat menghabiskan waktu empat sampai enam jam dalam satu hari, *game* yang dimainkan adalah *mobile legends*, AR (19) mengatakan bahwa *signal* sangat berperan penting saat bermain *game*, merasa kesal jika mengalami gangguan pada *signal*, dan berteriak mengeluarkan kata-kata tidak pantas pada saat kalah bermain *game*. Pada saat sedang bermain *game online* AR (19) cenderung tidak dapat

mengontrol dirinya sehingga menimbulkan perilaku agresi yang berupa kata-kata tidak senonoh.

Remaja KD (18) yang aktif bermain *game online*. *Game online* dimainkan oleh KD (18) adalah *mobile legends* dan *league of legends*, KD (18) dapat menghabiskan waktu empat sampai lima jam dalam satu hari, KD (18) mengatakan *device* dan *signal* salah satu masalah yang terpenting saat bermain *game*, KD (18) merasa kesal ketika *device* dan *signal* nya mengalami gangguan. Lalu merasa emosi jika mendapatkan teman satu tim yang *feeder*, merasa kesal dan mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas ketika kalah saat bermain *game*.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kedua remaja tersebut memenuhi aspek kecanduan *game online* yaitu meliputi *saliency*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawl*, *relapse*, *conflict*, *problems* yang ditemukan oleh (Lemmens et al., 2009). Gangguan *signal* dan kalah pada saat bermain *game* cenderung dapat menimbulkan perilaku agresi berupa kata-kata yang kurang pantas.

Melansir dari penelitian yang dilakukan oleh Aran (2021) di STIKES Persada Husada Indonesia banyak mahasiswa yang melakukan tindakan perilaku agresi, hal ini dapat dilihat dari jenis *game*, durasi saat bermain, dan *device* para pemain. Perilaku agresi cenderung lebih tinggi dialami oleh orang yang kecanduan bermain *game online* tinggi dibandingkan dengan kecanduan *game online* rendah (Aran, 2021).

Setelah penelitian terdahulu dan berita dipaparkan dapat disimpulkan bahwa banyak *game online* dengan unsur kekerasan dapat meningkatkan keterbangkitan fisik serta pikiran, perasaan, dan perilaku agresi. Hal ini lebih sering terjadi pada laki-laki karena pemain *game online* mayoritas adalah laki-laki. Selain itu, usia anak dan remaja cenderung lebih rentan terpengaruh terhadap perilaku agresi dari *game online*. Remaja cenderung belum memiliki kestabilan emosi yang baik,

ini membuat mereka rentan untuk terpengaruh dan lebih gampang terjerumus terhadap hal-hal baru. *Game online* sebagian besar menampilkan unsur perilaku agresif. Hal ini yang menyebabkan dampak buruk bagi penggunanya (Mark Griffiths, 2013).

Mudahnya dalam penggunaan *game online* ini bisa mengakibatkan dampak buruk jika tidak dapat menyikapi dengan baik. Menurut Brem et al., (2020) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder* (DSM-V), kecanduan termasuk dalam kelompok gangguan yang masih sedang diselidiki lebih lanjut dan seringkali dimasukkan dalam kategori *gambling disorder*. Biasanya hal ini muncul ditandai adanya gangguan kontrol atas *game* dengan mengutamakan *game* lebih dari kegiatan lainnya. Apabila terus melakukan kegiatan tersebut secara terus-menerus dapat mengakibatkan konsekuensi negatif.

Menurut Lemmens et al., (2009) kecanduan *game online* merupakan ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol perilaku pada saat bermain *game* yang menyebabkan masalah emosional dan masalah sosial. Pada awalnya Kardefelt-Winther menyatakan bahwa kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif seperti tembakau, alkohol, dan obat-obatan terlarang lainnya yang masuk melewati darah lalu menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak (Novrialdy, 2019). Meninjau lebih jauh, dalam hal ini terdapat tujuh kriteria kecanduan bermain *game online* diantaranya yakni *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict* dan *problems* (Lemmens et al., 2009). Ketujuh kriteria ini merupakan alat ukur untuk mengetahui kecanduan atau tidaknya seseorang.

Menurut Buss & Perry, (1992) perilaku agresi merupakan suatu perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis. Selaras dengan itu, Potirniche & Enache, (2014) mengemukakan perilaku agresi sebagai perilaku

ketidakseimbangan yang dilakukan serta bertujuan untuk menghasilkan kehancuran tertentu baik dalam bentuk melukai secara fisik maupun verbal. Agresi dapat didefinisikan sebagai bentuk perilaku seseorang maupun kelompok untuk menyakiti atau merugikan orang lain yang bertentangan terhadap orang tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini dibuatkan berdasarkan tinjauan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, berikut pemaparan penelitian terdahulu:

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Rondo et al., (2019). Hasil dalam penelitian ini, didapatkan 78 siswa memiliki kecanduan *game online* yang tidak terkontrol sebesar 76,9% serta berperilaku agresif sebesar 57,7%, dengan menggunakan uji *chi – square* pada tingkat kemaknaan 95%, didapat nilai *p – value* adalah, 0,035 lebih kecil dari nilai signifikan 0,5. Dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa di SMAN 2 RATAHAN.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Safitri & Fikri, (2022). Sampel dalam penelitian ini menggunakan 174 orang. Analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment pearson*. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai korelasi  $r = 0,639$ ;  $p < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Aulia et al., (2022). Sampel penelitian ini sebanyak 70 orang. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada hubungan positif kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, dimana  $r_{xy} = 0,600$  dengan signifikan  $p = 0,000 < 0,5$ . Artinya

terdapat adanya hubungan positif antara kecanduan *game* online dengan perilaku agresif.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Mulya & Safari, ( 2020). Sampel dalam penelitian ini menggunakan 36 responden. Berdasarkan hasil uji signifikan diperoleh nilai  $p - value$  sebesar  $0,028 < 0,5$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif fisik.

Setelah penelitian terdahulu dipaparkan, terdapat perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Lokasi penelitian ini dilakukan di Bekasi, berbeda dengan lokasi pada penelitian terdahulu, dan sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan di luar daerah Bekasi. Maka dari itu penelitian ini akan dilakukan pada remaja di Bekasi. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Ada Hubungan Antara Perilaku Agresi Dengan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Remaja di Bekasi?”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui Hubungan Antara Perilaku Agresi Dengan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Remaja.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

1. Memberikan pengetahuan dalam ilmu psikologi yang berkaitan dengan perilaku agresi dengan kecanduan *game online* pada remaja.
2. Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran dan kebaruan penelitian selanjutnya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Orang Tua

Dengan adanya fenomena *game online* ini diharapkan orang tua berperan dalam mengawasi dan membatasi waktu anak dalam bermain *gadget*

#### 2. Bagi Remaja

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi kepada remaja tentang dampak bermain *game online* sehingga remaja mengerti akan bahayanya bermain *game online*.



