

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari gadget. Gadget tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung digunakan untuk kegiatan online salah satunya *game online*. Lingkungan game didasari dengan kegiatan plot kekerasan, agresi bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam game membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Lestari, 2018). Masalah perilaku agresif anak bukanlah suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat akan memberika dampak negatif pada masa depan anak. Masalah perilaku agresif anak bukanlah suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat akan memberika dampak negatif pada masa depan anak (Rondo, 2019).

Perilaku agresif dapat dtiru oleh anak melalui media TV, film, dan permainan (*game*) yang dapat meningkatkan perilaku agresif remaja terhadap orang lain (Utomo, 2014). Menurut Musthafa, (2015), kemudian terdapat kemungkinan kekerasan dalam *game online* memiliki efek lebih kuat

menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu.

Berdasarkan penelitian didapatkan bahwa 70% remaja bermain *game online* personal dan 65% diantara remaja adalah *game online* personal yang menetap. Sedangkan di Indonesia peminat *game online* terbanyak terjadi pada remaja dengan data-data remaja sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *online*. Kasus agresif verbal karna *game online* juga terjadi di Indonesia, anak remaja membunuh temannya karena saling ejek saat bermain *game online* (Amanda, 2016).

Tindakan agresif yang dilakukan oleh anak karena game bisa disebabkan karena mereka kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata seperti halnya komunikasi dengan orang terdekat terganggu dan bisa menjadikan mereka berperilaku agresif. Hal tersebut didukung dengan hasil riset yang telah ditemukan bahwa game yang bertema kekerasan cenderung mempengaruhi pemainnya menjadi lebih agresif pada orang lain.

Tingginya intensitas bermain seorang *gamer* saat bermain menyebabkan gamer mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan mereka saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan para gamer untuk memunculkan perilaku agresif baik secara verbal dan non-verbal. Jenis game yang saat ini sedang

banyak diminati adalah *Massive Online Battle Arena* (MOBA). *Massive Online Battle Arena* adalah jenis *game online* yang memadukan dua jenis game yaitu *Real Time Strategy* (RTS) dan *Role Playing Game* (RPG) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan (Asyaktur & Puspitadewi, 2017).

Penyebab perilaku agresif yang dilakukan oleh siswa sangat kompleks, tetapi secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu penyebab internal dan eksternal seperti, amarah, frustrasi, lingkungan, proses belajar model kekerasan, dan proses pendisiplinan yang keliru. Kedua faktor tersebut menyebabkan terhambatnya perkembangan aspek emosi dan sosial siswa yang bersangkutan. Terhambatnya perkembangan emosi dan perilaku sosial di antaranya diwujudkan dalam bentuk perilaku agresif. Hal ini berdampak pula pada perkembangan emosi dan perilaku siswa di sekolah. Selain itu, perilaku agresif juga dapat memengaruhi prestasi akademis, interaksi sosial mereka dengan teman sebaya dan guru. Sebagaimana Kauffman (Setiawan, 2012) dalam hasil risetnya menjelaskan bahwa anak yang agresif umumnya memiliki prestasi akademik yang rendah untuk usia mereka, mayoritas anak agresif memiliki kesulitan akademis, memiliki kekurangan dalam keterampilan sosial yang mempengaruhi kemampuan untuk kerjasama dengan guru, fungsi di dalam kelas, dan bergaul dengan siswa lain.

Menurut Ramdhani & Rinaldi, (2019), Game PUBG dan sejenisnya dinilai berpotensi memengaruhi perilaku pemain yang berdampak pada timbulnya perilaku agresif dan kecanduan, karena didalamnya mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan. Beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya seperti oleh (Pitakasari et al., 2017), hubungan paparan *game online* berunsur kekerasan terhadap kejadian perilaku agresif pada remaja dan penelitian (Fitrotunnisa, 2017) hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada menunjukan tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Serta penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh (Fatmawati, 2017) hubungan permainan *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten Bulukumba menunjukan terdapat hubungan antara frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten Bulukumba.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara didapatkan bahwa jumlah siswa secara keseluruhan 750 siswa terdiri dari siswa sebanyak 412 orang dan sebanyak 348 siswi. Jumlah siswa di kelas X terdapat sebanyak 226 siswa. Peneliti juga mendapatkan bahwa setiap siswa rata-rata melakukan game sehari lebih dari 3 kali yaitu sebanyak 7 siswa saat melakukan permainan game ini siswa melakukan agresif verbal seperti mengucapkan kata-kata kasar yang diungkapkan dengan tujuan tertentu. Beberapa uraian tersebut di atas sehingga peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian tentang hubungan intensitas *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas perumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimakah hubungan intensitas *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara?”

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan intensitas *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui intensitas *game online* pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.
- b. Untuk mengetahui perilaku agresif verbal pada remaja di di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.
- c. Mengalisis hubungan intensitas game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dengan cara mengetahui hubungan intensitas *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.

2. Bagi Responden

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi responden lain sebagai informasi tentang hubungan intensitas *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang bagaimana bahayanya perilaku agresif serta memberikan gambaran kepada pihak-pihak sekolah tentang dampak dari perilaku agresif terhadap keadaan psikologis remaja.

4. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi mahasiswa dan digunakan sebagai penelitian lebih lanjut dengan meneliti menggunakan teori yang terbaru dan menggunakan banyak buku dalam penelitiannya.

5. Bagi Profesi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan bahan pertimbangan para perawat jiwa dalam meningkatkan pelayanan kepada remaja dalam rangka peningkatan pelayanan keperawatan jiwa.