

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. PENELITIAN TERKAIT

Penelitian dengan judul hubungan intensitas *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara belum pernah dilakukan sebelumnya, tetapi penelitian yang hampir serupa pernah dilakukan, yaitu:

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Judul Penelitian	Desain Metodologi	Hasil Penelitian
1.	Isnaini (2021) Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja	Penelitian ini dilakukan di salah satu komunitas <i>game online</i> PUBG Pekanbaru. sampel penelitian ini adalah 48 responden menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan berupa skala <i>likert Brief Aggression Questionnaire</i> (BAQ) dan skala intensitas. Alat ukur yang digunakan untuk variabel intensitas bermain <i>game online</i> adalah kuesioner penelitian yang telah di uji validitas dengan validitas 0,906 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,906 dan untuk variabel perilaku agresif verbal adalah kuesioner penelitian yang telah di uji validitas dengan r hasil dengan validitas indeks diskriminasi $r_{ix} \geq 0,30$ nilai koefisien alpha sebesar 0,906 dan reliabilitas 0,931	Analisa yang digunakan uji chisquare. Hasil penelitian menunjukkan 64,58% responden dengan intensitas bermain <i>game online</i> tinggi dan 66,67% responden dengan perilaku agresif verbal tinggi. Hasil uji statistik p value $0,002 < (0,05)$ sehingga di dapatkan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain <i>game online</i> PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja.
2.	Purnomo (2019) Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Bertema Kekerasan Dengan Perilaku	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain <i>game online</i> bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas gamer. Hipotesis dalam penelitian ini	Hasil dari analisis product moment dalam penelitian ini menunjukan hasil korelasi sebesar $r=0,42$ dengan taraf signifikan 0,002, yang berarti menunjukan bahwa “ada hubungan intensitas bermain

No	Judul Penelitian	Desain Metodologi	Hasil Penelitian
	Agresif Pada Remaja Komunitas Gamer	yaitu ada hubungan intensitas bermain <i>game online</i> bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas gamer. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan penelitian korelasional. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 54 orang yang tergabung dari berbagai komunitas gamer di Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan instrument skala intensitas bermain <i>game online</i> bertema kekerasan dan sakala perilaku agresif yang dianalisis menggunakan analisis product moment	<i>game online</i> bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja komunitas gamer
3.	Rondo (2019) hubungan antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif pada siswa di SMA N 2 Rataan	Metode studi ini menggunakan desain penelitian <i>cross-sectional</i> . Sampel studi ini berjumlah 78 siswa dengan metode pengambilan sampel <i>total sampling</i> .	Hasil dari penelitian ini, didapatkan dari 78 Siswa yang diteliti sebagian besar memiliki kecanduan game onlie yang tidak terkontrol (76,9%) dan berperilaku agresif (57,7%), dengan menggunakan uji chi-square pada tingkat kemaknaan 95%, didapat bahwa nilai p-value adalah 0,035 lebih kecil dari nilai signifikan 0,05.
4.	Safari (2020) Hubungan Bermain <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas Iv Dan V Di Sekolah Dasar.	Desain penelitian ini menggunakan rancangan penelitian <i>cross-sectional</i> dengan metode pendekatan deskriptif korelasi. Sampel yang diambil dengan total sampling dengan berjumlah 36 anak yang berusia 10-11 tahun. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner dengan uji statistic Rank Spearman.	Hasil penelitian pada 36 responden, dimana perilaku agresif fisik masuk ke dalam kategori agresif fisik rendah dan perilaku agresif verbal masuk ke dalam kategori agresif verbal rendah. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara bermain <i>game online</i> dengan perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal. Peneliti menyarankan orang tua berperan aktif dalam melakukan pengawasan pada anak agar tidak terkikisnya norma-norma dan nilai budaya yang dikarenakan bermain <i>game online</i> bertema kekerasan.

No	Judul Penelitian	Desain Metodologi	Hasil Penelitian
5.	Oktaviani (2021) Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Agresivitas Pada Remaja Di Sma Muhammadiyah Sokaraja	Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode crosssectional. Populasi penelitian adalah remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling sebanyak 96 responden. Analisis menggunakan uji statistik chi square.	Hasil penelitian menunjukkan intensitas bermain <i>game online</i> terbanyak pada kategori sedang sebanyak 40 responden (41,7%) dan perilaku agresif sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 55 responden (57,3%). Uji chi square diperoleh nilai (0,000) artinya ada hubungan antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan perilaku <i>agresif</i> pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

B. LANDASAN TEORI

1. *Game Online*

a. Pengertian

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2016) *game online* ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld,

bahkan game juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

b. Pelaku *Game Online*

Pelaku tindak pidana (Dader) menurut doktrin adalah barang siapa yang melaksanakan semua unsur-unsur tindak pidana sebagai mana unsur-unsur tersebut dirumuskan di dalam undang-undang menurut KUHP. Seperti yang terdapat dalam pasal 55 (1) KUHP yang berbunyi: Dipidana sebagai pelaku tindak pidana:

- 1) Mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan;
- 2) Pelaku yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.

Sebagaimana diatur dalam pasal 55 KUHP (1) di atas, bahwa pelaku tindak pidana itu dapat dibagi dalam 4 (empat) golongan:

- 1) Orang yang melakukan sendiri tindak pidana (*pleger*)

Dari berbagai pendapat para ahli dan dengan pendekatan praktik dapat diketahui bahwa untuk menentukan seseorang sebagai yang melakukan (*pleger*)/ pembuat pelaksana tindak pidana secara penyertaan adalah dengan 2 kriteria:

- a) Perbuatannya adalah perbuatan yang menentukan terwujudnya tindak pidana.
 - b) Perbuatannya tersebut memenuhi seluruh unsur tindak pidana.
- 2) Orang yang menyuruh orang lain untuk melakukan tindak pidana (*doen pleger*).

Undang-undang tidak menjelaskan tentang siapa yang dimaksud dengan yang menyuruh melakukan itu. Untuk mencari pengertian dan syarat untuk dapat ditentukan sebagai orang yang melakukan (*doen pleger*).

- 3) Orang yang turut melakukan tindak pidana (*mede pleger*) KUHP tidak memberikan rumusan secara tegas siapa saja yang dikatakan turut melakukan tindak pidana, sehingga dalam hal ini menurut doktrin untuk dapat dikatakan turut melakukan tindak pidana harus memenuhi dua syarat:
- a) Harus adanya kerjasama secara fisik.
 - b) Harus ada kesadaran bahwa mereka satu sama lain bekerjasama untuk melakukan tindak pidana.
- 4) Orang yang dengan sengaja membujuk atau menggerakkan orang lain untuk melakukan tindak pidana (*uit lokken*) Syarat-syarat *uit lokken*:
- a) Harus adanya seseorang yang mempunyai kehendak untuk melakukan tindak pidana.

- b) Harus ada orang lain yang digerakkan untuk melakukan tindak pidana.
 - c) Cara menggerakkan harus menggunakan salah satu daya upaya yang tersebut didalam pasal 55 ayat (1) sub 2e (pemberian, perjanjian, ancaman, dan lain sebagainya).
 - d) Orang yang digerakan harus benar-benar melakkan tindak pidana sesuai dengan keinginan orang yang menggerakkan.
- c. Faktor-faktor yang memengaruhi *Game Online*

Maraknya tindak pidana *game online* dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut (Young, 2017):

- 1) Faktor kecanduan ditinjau dari *game*
 - a) Permainan jenis *game online* berkaitan dengan bentuk kompetisi dengan yang lain, komunikasi sosial secara *online*, sistem tugas, reward, dan umpan balik pada game ini, membuat para game aktif memainkan *game* tersebut.
 - b) Game merupakan tempat dimana para pemain bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata.
 - c) Permainan *game online* sebgiam disebabkan oleh dimensi sosial, yang mana menghilangkan *streotype* pemain mengenai rasa kesepian yang dialaminya, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan.

2) Faktor kecanduan ditinjau dari sisi pemain

Kecanduan *game online* tidak hanya menekankan pada sifat game itu sendiri dan virtual yang nyata, tetapi lebih kepada para pemain. Faktorfaktor psikologi tersebut antara lain:

a) Rendahnya *self esteem* dan *self efficacy*

Self esteem dan *self efficacy* yang positif merupakan salah satu tujuan perkembangan, yang mana berhubungan terhadap pertimbangan para pemain muda untuk bergabung dalam komunitas game, dimana hal ini lebih penting dari yang lainnya. Faktor rendahnya *self-esteem* sangat penting dalam membentuk kecanduan, hal ini ditunjukkan dari beberapa penelitian yang menunjukkan pengaruhnya secara langsung.

Perbedaan persepsi pemain terhadap dirinya, *ideal self*, dan karakter game. Hasilnya menunjukkan bahwa penerimaan diri yang salah dari pada karakter game, dan penerimaan karakter *game* yang salah dari pada *ideal self*. Perbedaan ini menunjukkan peningkatan pada tingkat depresi dan tingkat *self esteem* pada umumnya. Pemain dengan *self-esteem* yang tinggi secara otomatis rendah kecanduannya antara pandangan terhadap dirinya sendiri dan karakter game, sebaliknya tingginya kecanduannya menunjukkan rendahnya *self-esteem* pada pemain. *Ideal self* juga menunjukkan hal yang sama, pemain yang lebih depresi dan pemain yang *self esteem*nya rendah akan

memandang karakter game adalah yang ideal dan mungkin akan mengalami kecenderungan melakukan penyelesaian sesuai yang diterima di dalam game dan mengalami kecenderungan untuk bertahan di dalam *game*.

b) Lingkungan Virtual

Lingkungan virtual di dalam *game online* menunjukkan rendahnya penekanan pada self-control yang menunjukkan kesadaran pemain dalam mengekspresikan dirinya. Pemain *game role-playing* sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam game menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada game sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan, memberi kesempatan untuk bereksperimen, dan lain-lain, tetapi sebenarnya tanpa sadar termotivasi, karena bermain game memberikan kesempatan mengekspresikan dirinya dan terkadang jenuh terhadap kehidupan nyata.

2. Perilaku Agresif Verbal

a. Pengertian

Agresif menurut Baron (Anugrah 2020) adalah bentuk perilaku yang disengaja terhadap makhluk hidup lain dengan tujuan untuk melukai atau membinasakan dan orang yang diserang berusaha untuk

menghindar. Menurut Abidin (2015) agresif mempunyai beberapa karakteristik. Karakteristik yang pertama, agresif merupakan tingkah laku yang bersifat membahayakan, menyakitkan, dan melukai orang lain. karakteristik yang kedua adalah suatu tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan maksud untuk melukai, menyakiti dan membahayakan orang lain yang dilakukan dengan sengaja. Dan karakteristik yang ketiga, agresif tidak hanya dilakukan untuk melukai korban secara fisik, tetapi juga dapat dilakukan secara psikis (psikologis) misalnya melalui kegiatan yang menghina atau menyalahkan.

b. Teori Perilaku Agresif

Ada beberapa teori yang menjelaskan mengenai timbulnya beberapa perilaku agresif. diantaranya menurut Kartono (2015) membagi 4 teori mengenai perilaku agresif atau juvenile delinquency (kejahatan remaja), yaitu:

1) Teori Biologis

Tingkah laku sosiopatik atau delinkuen pada remaja dapat muncul karena faktor-faktor fisiologis dan struktur jasmaniah yang dibawah sejak lahir. Diantaranya melalui gen, sehingga bisa memunculkan penyimpangan tingkah laku dan remaja tersebut menjadi delinkuen secara potensial. Dan dapat melalui pewarisan tipe-tipe kecenderungan yang luar biasa (abnormal), atau bisa juga

karena melalui pewarisan kelemahan konstitusional jasmaniah tertentu, sehingga dapat menimbulkan tingkah-laku delinkuen.

2) Teori Psikogenis

Teori ini menekankan sebab-akibat tingkah laku delinkuensi dari aspek psikologis atau isi kejiwaan antara lain: faktor inteligensi, ciri kepribadian, motivasi, sikap-sikap yang salah, konflik batin, emosi kontroversial, kecenderungan psikopatologi dan lain-lain. Para remaja berbuat delinkuensi biasanya ditunjukkan lewat tingkah-laku agresif, impulsif dan primitif. Seperti frustrasi, konflik batin, banyak membolos dari sekolah dan lain-lain.

3) Teori Sosiogenis

Penyebab tingkah laku delinkuen pada remaja ini murni sosiologis atau sosial-psikologis sifatnya. Misalnya disebabkan oleh pengaruh struktur sosial yang deviatif, tekanan kelompok, peranan sosial, status sosial atau oleh internalisasi simbolis yang keliru. Teori ini menjelaskan bahwa kejahatan remaja tidak hanya terletak pada lingkungan familial dan tetangga saja. Akan tetapi juga bisa disebabkan oleh konteks kultural, dimana kejahatan remaja tersebut dipupuk oleh lingkungan sekitar yang buruk dan jahat, ditambah dengan kondisi sekolah yang kurang menarik.

4) Teori Subkultur

Delinkuensi Menurut teori ini, sumber juvenile delinquency yakni sifat-sifat suatu struktur sosial dengan pola budaya (subkultur)

yang khas dari lingkungan familial, tetangga dan masyarakat yang dialami oleh remaja yang delinkuen tersebut.

c. Bentuk perilaku efektif

Berkowitz (dalam Taganing dan Fortuna, 2018) membagi agresi ke dalam dua bentuk, yaitu: Agresi Instrumental (*Instrumental Agression*) dan Agresi Benci (*Hostile Agression*) atau Agresi Emosional. Menurut Buss (dalam Taganing dan Fortuna, 2018) menyatakan bahwa perilaku agresif dapat diklasifikasikan secara lebih lengkap, yaitu perilaku agresif secara fisik atau verbal, secara aktif atau pasif, dan secara langsung atau tidak langsung. Tiga klasifikasi tersebut masing-masing akan saling berinteraksi, sehingga menghasilkan delapan bentuk perilaku agresif, yaitu :

- 1) Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara langsung,
- 2) Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung,
- 3) Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara langsung,
- 4) Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung,
- 5) Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara langsung,
- 6) Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung,
- 7) Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara tidak langsung,
- dan
- 8) Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara langsung.

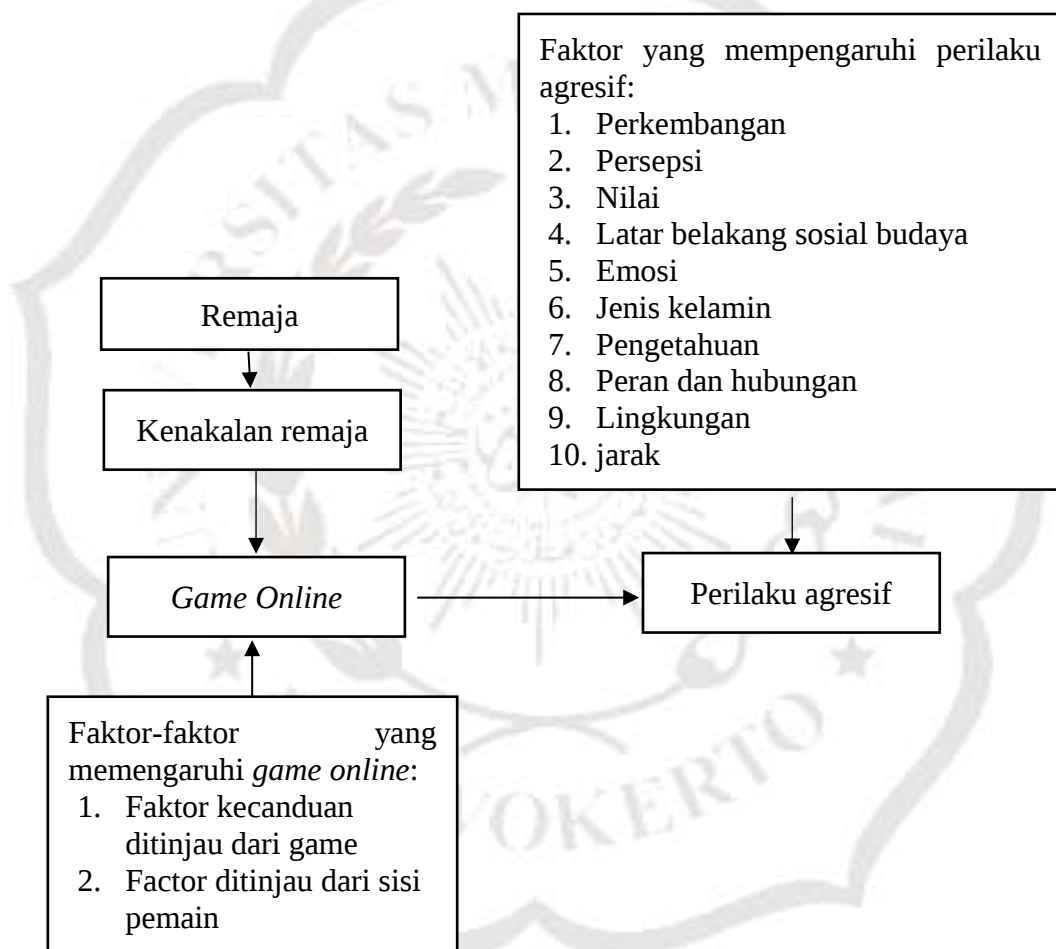
d. Teori Konsep Tentang Kenakalan Remaja (*Game Online*)

Pender melakukan revisi terhadap konsep promosi kesehatan modelnya setelah dilakukan analisis dan studi riset terhadap *Health Promotion Model* (HPM). *Health Promotion Model* yang telah direvisi berfokus pada 10 kategori faktor yang menentukan terhadap tingkah laku peningkatan kesehatan. Model ini mengidentifikasi konsep yang relevan terhadap tingkah laku peningkatan Kesehatan. Asumsi dasar dari *Pender's Health Promotion model* itu sendiri merefleksikan pola pikir tentang ilmu perilaku serta menekankan pada peran aktif pasien dalam mengelola perilaku sehat dengan modifikasi lingkungan. Adapun asumsi dari *Health Promotion Model* (HPM) menurut pender adalah sebagai berikut:

- 1) Individu mencari cara untuk mengekspresikan potensi kesehatan mereka yang berbeda satu sama lain dalam menjalani kehidupan.
- 2) Individu memiliki kemampuan untuk merefleksikan kesadaran diri termasuk mengkaji kompetensi diri sendiri.
- 3) Prinsip individu berkembang kearah positif dan selalu berusaha untuk mencapai keseimbangan antara perubahan dan kemampuan pribadi.
- 4) Individu berupaya secara aktif untuk melakukan kebiasaan secara continue.
- 5) Individu dalam konteks biopsikososial berhubungan erat dengan lingkungan, saling mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan.

- 6) Profesi kesehatan terlibat dalam lingkungan interpersonal dengan memberikan pengaruh pada individu dalam daur kehidupan.
- 7) Inisiatif pribadi membentuk pola interaksi antara individu dengan lingkungan adalah penting untuk perubahan perilaku.

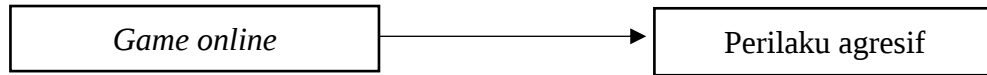
C. KERANGKA TEORI



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber: Januar & Turmudzi (2016), Ramadhani & Rinaldi (2019), Young (2017)

D. KERANGKA KONSEP



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah penelitian (Notoatmodjo, 2015). Berdasarkan landasan teori dan kerangka konsep penelitian, maka rumusan masalah hipotesis dalam penelitian adalah:

1. Ha (Hipotesis Alternatif) merupakan hipotesis yang menyatakan terdapat hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Ha: Ada hubungan intensitas *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.

2. Ho (Hipotesis Nol) merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antar variabel.

Ho: Tidak ada hubungan intensitas *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja di SMK Cokroaminoto 1 Banjarnegara.