

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game online merupakan permainan yang mudah diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain di hubungkan oleh suatu jaringan, yang umumnya menggunakan internet. *Game online* biasanya terkandung alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game online* juga di desain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk setiap tingkatan levelnya (Adams & Rollings, 2010).

Perilaku agresif adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang dilakukan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresif (David G, 2010). Dalam bermain *game* agresif telah di definisikan sebagai masalah perilaku yang melibatkan niat untuk menyerang orang lain yang ingin menghindari serangan itu, atau dimana dua pihak yang agresif saling menyerang, dan tidak ada yang mau menghindari serangan (Anderson et al, 2010).

Agresif fisik merupakan komponen perilaku motorik, seperti melukai dan menyakiti orang lain secara fisik, misalnya memukul, menyerang, menendang atau membakar. Agresif verbal merupakan komponen motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui verbalis, misalnya berdebat menunjukan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, menyebar gosip dan kadang bersikap sarkatis (Buss dan Perry, dalam Setiawati, 2015).

Game online kini juga memiliki banyak genre mulai dari *Role Playing Game*, *battle royale*, hingga *Multiplayer Online Battle Arena*. *Game* dengan genre *battle royale* dan *royal playing game* saat ini cukup populer. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, tim 4 orang atau lebih. Menurut data internal perusahaan, *game* paling populer saat ini seperti *Mobile Legend* dan *Player's unknown battle groun* (PUBG).

Organisasi kesehatan dunia atau *world health organizations* (2018) resmi menetapkan kecanduan *game* atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya.

Hasil penelitian Freeman (2010) menjelaskan bahwa empat dari sepuluh pengguna internet (40%) atau sekitar 510 juta dari 1.3 miliar orang bermain *game online*. Hasil survei Pew Internet dan Proyek Kehidupan Amerika (Lenhart et al., 2015), 97% remaja Amerika Serikat (usia 12-17) bermain *game online* dengan handphone. Popularitas ini tampaknya berbeda pada jenis kelamin, sebagaimana survei yang sama melaporkan bahwa 99% anak laki-laki dan 94% perempuan adalah pemain *game online* aktif. Dari *game online* remaja 27% melaporkan bermain *game online* dengan yang lain terhubung melalui koneksi internet.

Fenomena *game online* cukup banyak menyita perhatian Masyarakat Indonesia, Pengguna *game online* terbanyak adalah remaja yang di dominasi oleh siswa menengah atas. Hasil penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa

Internet Indonesia (APJII) bahwa data di Indonesia pada tahun 2016 menunjukkan penggunaan internet sudah mencapai 132 juta. Data tersebut menunjukkan bahwa 18,4% penggunanya dari kalangan usia 10-24 tahun. Penggunaan internet untuk *game online* sendiri mencapai 40,33%. Steamspy sebagai salah satu pengembang *game online* di Indonesia merilis ada sekitar 3.304.652 orang yang terdaftar aktif dalam *game online*, dan setiap minggunya ada sekitar 161.000 pemain melakukan login kedalam *game*.

Berdasarkan data kasus yang dilakukan oleh PPA Sat Reskrim Polres Kebumen perilaku agresif juga terjadi di Kabupaten Kebumen di tahun 2016 terdapat 2 kasus penganiayaan yang dilakukan oleh anak berusia 18 tahun, berdasarkan pengakuan pelaku sering bermain *game online* bertema kekerasan.

Hasil penelitian Sherry (2012) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang adalah kebiasaan bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Mekanisme yang sering dihubungkan dengan perilaku agresif tersebut adalah *social learning theory* atau proses tingkah laku dimana kita mengamati bahkan meniru suatu pola perilaku orang lain. Salah satu penyebab perilaku agresif dalam faktor sosial adalah melihat model-model agresif. Banyaknya model perilaku agresif didukung dari media TV, film, dan *game online* yang dapat meningkatkan perilaku agresif seseorang terhadap orang lain (Trianti, 2013)

Hasil penelitian Hollingdale (2014) menyatakan bahwa bermain *game online* berunsur kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif seseorang. Dan

hasil penelitian Kun Zheng (2016) menyatakan bahwa pemain *game online* pada laki-laki lebih mempengaruhi perilaku agresif dari pada perempuan.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Muhammadiyah Sokaraja pada bulan Oktober 2019 pada 10 orang siswa mereka mengatakan bahwa mereka bermain *game online* yang berunsur kekerasan seperti Mobile Legent, Free Fire Dan Pubg. Mereka mengatakan bermain game setiap hari dan bahkan saat sekolah pun tetap bermain game. Mereka mengatakan teman-teman yang bermain *game online* banyak yang berkata kasar saat bermain *game* terutama saat mereka kalah dalam bermain *game*, dan jika ada teman yang kalah dalam permainan maka akan diejek dan diperolok oleh teman-teman yang lain. Dan mereka mengatakan jika mereka tidak ikut bermain *game* mereka akan dibilang penakut dan akan di ejek.

Berdasarkan studi pendahuluan dengan wawancara pada siswa dan guru di sekolah tersebut mengatakan mereka sering berkelahi dengan teman nya baik di luar sekolah ataupun di dalam sekolah sehingga sering menyebabkan kerusuhan di sekolah.

Menurut Santrock (2010) tahapan perkembangan remaja salah satunya Mengalami kemajuan dalam memahami metafora (perbandingan makna antara dua hal berbeda, menggunakan suatu kata untuk makna yang berbeda) dan satir (menggunakan ironi, cemooh, atau lelucon untuk mengekspos kekejian atau kebodohan). Berdasarkan tahap perkembangan remaja ditinjau dari sisi bahasa, bahasa yang digunakan remaja tersebut sudah termasuk tidak normal.

Paparan diatas menunjukan bahwa pengaruh intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi perilaku agresivitas pada remaja. Oleh karena itu peneliti telah meneliti tentang hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembahasan masalah yang telah di jelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden pada remaja SMA Muhammadiyah Sokaraja
- b. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online* pada remaja SMA Muhammadiyah Sokaraja
- c. Untuk mengetahui perilaku agresivitas pada remaja SMA Muhammadiyah Sokaraja
- d. Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dengan cara mengaplikasikan teori-teori keperawatan jiwa yang di dapat selama perkuliahan khususnya tentang hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja.

2. Bagi Sekolah SMA Muhammadiyah Sokaraja

Hasil penelitian ini diharapkan pihak sekolah memantau perkembangan psikologi remaja terkait masalah perilaku agresivitas, dan mampu mengarahkan siswa yang senang bermain *game online* untuk lebih memilih permainan yang edukatif.

3. Bagi Responden Remaja SMA Muhammadiyah Sokaraja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para pemain *game* mengenai dampak dari bermain *game online*, sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang muncul dan mengambil sisi baiknya.

4. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai gambaran perilaku para pemain *game online* dalam kehidupan sehari-harinya serta dapat menjadi bahan acuan dalam pembentukan perilaku sehat.

5. Bagi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan untuk meningkatkan peran dan fungsi perawat jiwa khususnya dalam upaya intervensi keperawatan jiwa ditingkat pelayanan dan menambah referensi akademik dan pengembangan penelitian dibidang kesehatan jiwa.

