

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Di bawah ini tercantum penelitian terkait mengenai hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja dengan keaslian penelitian dari penelitian sebelumnya.

Tabel 2.1 Matriks Keaslian Penelitian

No	Judul	Desain Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	The effect of online violent video games on levels of aggression	Metode purpose sampling	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain <i>game online</i> berunsur kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif seseorang.	Sama-sama meneliti <i>game online</i> dan perilaku agresif.	Penelitian sebelumnya tidak membahas jenis <i>game</i> yang sering dimainkan remaja saat ini. Sedangkan penelitian ini membahas jenis <i>game</i> yang populer pada remaja saat ini. Responden sebelumnya mahasiswa dan penelitian ini responden remaja. Dan metode sebelumnya menggunakan purposive sampling dan penelitian ini menggunakan teknik total sampling

No	Judul	Desain metodologi	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
2	Priming effect of computer game violence on children's aggression levels	Desain cross sectional Metode purpose sampling	Penelitiannya menunjukkan bahwa pemain <i>game online</i> pada laki-laki lebih mempengaruhi perilaku agresif dari pada perempuan.	Sama-sama meneliti <i>game online</i> dan perilaku agresif.	Penelitian sebelumnya meneliti tentang efek dari <i>game</i> berunsur kekerasan. Dan penelitian ini membahas jenis <i>game</i> yang populer pada remaja saat ini. Dan metode sebelumnya menggunakan purposive sampling dan penelitian ini menggunakan teknik total sampling.
3	Pengaruh game online terhadap tingkat agresivitas anak-anak dan remaja di kota Makasar	Metode purposive sampling	Bahwa intensitas bermain <i>game online</i> berpengaruh terhadap perilaku agresivitas anak-anak dan remaja	Sama-sama meneliti <i>game online</i> dan perilaku agresif.	Penelitian sebelumnya meneliti tentang pengaruh dari <i>game online</i> . Dan penelitian ini membahas jenis <i>game</i> yang populer pada remaja saat ini. penelitian sebelumnya menggunakan responden anak dan remaja sedangkan penelitian ini menggunakan hanya responden remaja. Dan metode sebelumnya

menggunakan purposive sampling dan penelitian ini menggunakan Teknik total sampling.

No	Judul Penelitian	Desain Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Dampak bermain video game kekerasan dengan perilaku agresif anak dan remaja di Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas	Desain korelasional, Metode purpose sampling	Hasil menunjukan bahwa dampak video game dengan perilaku agresif anak sedang dan pada remaja rendah	Sama-sama meneliti <i>game online</i> dan perilaku agresif.	Penelitian sebelumnya meneliti tentang dampak dari <i>game online</i> . Dan penelitian ini membahas jenis <i>game</i> yang populer pada remaja saat ini. penelitian sebelumnya menggunakan responden anak dan remaja sedangkan penelitian ini menggunakan hanya responden remaja. Dan metode sebelumnya menggunakan purposive sampling dan korelasional dan penelitian ini menggunakan pendekatan cross sectional dan metode teknik total sampling.
5	Hubungan intensitas bermain	Metode deskripsi korelasi	Penelitian menghasilkan	Sama-sama meneliti <i>game online</i>	Penelitian sebelumnya hanya meneliti

<i>game online</i> dengan perilaku agresif anak di SDIT Ibu Abbas Kebumen	dengan pendekatan cross sectional, dengan teknik sampling purposive sampling	temuan bahwa sebagian besar anak dengan intensitas bermain <i>game online</i> kategori sedang (66,7%). Sebagian besar anak dengan perilaku agresif kategori sedang (59,7%).	dan perilaku agresif.	tentang hubungan intensitas <i>game online</i> dengan perilaku agresif. Dan penelitian ini membahas jenis <i>game</i> yang populer pada remaja saat ini. penelitian sebelumnya menggunakan responden anak SD sedangkan penelitian ini menggunakan responden remaja SMA. Dan metode sebelumnya menggunakan purposive sampling dan penelitian ini menggunakan teknik total sampling.
---	--	---	-----------------------	--

B. Game Online

1. Pengertian

Game berasal dari bahasa Inggris *gamesone* yang memiliki makna menyenangkan, menghibur dan sportif (Purnomo, 2013). *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Aji, 2012). *Game online* adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan seseorang untuk bermain bersama dengan tujuan untuk hiburan (Oliver & Raney, 2011).

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dengan tujuan untuk memberikan hiburan.

2. Dampak Positif Game Online

Menurut Samuel (2010) *Game online* memiliki dampak positif bagi pemain, antara lain :

- a. Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya
- b. *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan
- c. Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan
- d. Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali
- e. Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu
- f. Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal

- g. Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata

3. Dampak Negatif Game Online

a. Masalah psikologi

Pengguna *game online* yang mengandung kekerasan dan agresi menunjukkan bahwa dengan paparan singkat (misal 25-30 menit) *game* kekerasan saat bermain dapat mengakibatkan peningkatan pikiran dan tindakan agresif (Bailey et al 2010)

Selain itu penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan perilaku anti sosial, penurunan interaksi sosial dan penurunan empati. Penelitian menyimpulkan bahwa setelah seseorang bermain *game online* yang mengandung kekerasan, pemain menunjukkan adanya penurunan yang signifikan dalam aliran darah otak di korteks *prefrontal dorsolateral*, *korteks temporal*, *anterior cingulate cortex* dan *gyrus fusiform*. *Game* yang mengandung kekerasan juga berkontribusi meningkatkan stres. Pemain *game* yang mengandung kekerasan memiliki tingkat koherensi jantung yang lebih rendah dan tingkat agresi yang lebih tinggi dibandingkan pemain *game non kekerasan*

b. Menyebabkan gangguan muskuloskeletal

Sebuah study yang melibatkan remaja pengguna game komputer dan gejala muskuloskeletal, menyatakan bahwa penggunaan komputer sehari-hari 3 jam atau dapat meningkatkan risiko nyeri

pada bagian punggung bawah, cedera tendon (tendinitis) dari tangan dan pergelangan tangan.

c. Menyebabkan masalah kulit

Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kulit seperti adanya kekakuan, tangan *chaffed*, kutil pada tangan atau lengan. Palmar *hidradenitis* yaitu gangguan kulit yang disebabkan oleh *konsol game*, lesi ini berada ditelapak tangan dan jari-jari tangan akibat terlalu lama jari-jari tangan digunakan untuk bermain *game*.

d. Gangguan Penglihatan (*Computer vision Syndrome*)

Penggunaan komputer yang berlebihan dapat menyebabkan ketegangan mata, sakit mata, sakit kepala, pusing, dan kemungkinan muntah karena terlalu lama berfokus pada layar komputer.

e. Menyebabkan perilaku kecanduan *game*

Secara umum kecanduan adalah hal yang kompleks, dalam definisi terakhir kecanduan dibatasi untuk obat-obatan dan konsumsi alkohol, namun baru-baru ini kecanduan diperluas lagi pada perilaku seperti olahraga, seks, perjudian, *video game* dan internet. Kecanduan *game* merupakan aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan yang dapat membawa pengaruh negatif pada anak (Sanditaria, 2011).

f. Mempengaruhi Kecerdasan Emosional

Hasil penelitian Mesgarani & Shafiee (2013), yang dilakukan

kepada 201 mahasiswa yang berada di Iran, menjelaskan bahwa mahasiswa yang mengalami kecandua *game online* mempengaruhi tingkat kecerdasan emosional.

4. Jenis Game Online

Berdasarkan jenis permainan (id.wikipedia.org)

a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOPFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*, dan *PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)*

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola satu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun, dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya *seri Age of empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari *genre* permainan ini *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*, dan *Mobile Legend*.

d. *Cross-platform online play*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*). seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*. Misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun *Xbox360*

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi *scripting* MTML (*JavaScript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti *Flash* dan *Java* menghasilkan permainan yang dikenal dengan “*Flash games*” atau “*Java games*” yang menjadi sangat populer. Permainan

sederhana seperti *Pac-Man* bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (*plugin*) pada sebuah halaman web. *Browser game* yang baru menggunakan teknologi web seperti *Ajax* yang memungkinkan adanya interaksi *multiplayer*.

f. *Simulatin games*

Permainan jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui stimulasi. ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *life- simulation games*, *contruction and managament stimulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *second Life*

g. *Massively multiplayer online game (MMOG)*

Pemain bermain dalam dunia yang berskala besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet *broadband* di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama.

Diantara jenis-jenis *game online* diatas ada beberapa *game*

yang sering dimainkan oleh beberapa remaja saat ini adalah *game* online *PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)*. Jenis *game* ini adalah royale pertempuran dengan multi pemain, jenis permainan ini yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, tim 4 orang atau lebih. (Wikipedia, 2019).

Dan jenis *game* yang populer yaitu *Mobile Legend game* ini termasuk dalam jenis *game Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)* yaitu sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama, RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi, pada umumnya dalam RPG para pemain tergabung dalam satu kelompok.

5. Faktor-Faktor Penyebab Bermain Game Online

Menurut Smart (2010) mengemukakan bahwa seseorang yang suka bermain *game online* dikarenakan sesorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Dan adapun beberapa faktor seseorang bermain *game online* antara lain:

a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya.

b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya bermain *game online*.

c. Kurang kontrol

Orang tua biasanya memanjakan anak dengan fasilitas yang berlebihan, sehingga efek kecanduan *game online* bisa terjadi. Dan bahkan dapat berperilaku agresif.

d. Kurang kegiatan

Dengan tidak adanya kegiatan sehari-hari maka bermain *game online* adalah sebagai cara untuk pelarian yang dicari.

e. Lingkungan teman sebaya

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari keluarga maupun di institut saja, bermain dengan teman-teman juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak diperkenalkan di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulan teman sebaya nya.

f. Pola asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya.

6. Intensitas Bermain Game Online

Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara *game online*. Intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu (Griffiths, dalam Kartini: 2016).

Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* (Adam & Rollings, 2010) yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis *game*. Faktor gender lebih di dominasi pemain laki-laki dibanding pemain perempuan. Suatu perilaku yang dilakukan pemain mulai mengalami kepuasan, maka mereka akan terus mengulangnya sehingga mempengaruhi kondisi psikologisnya. Dan jenis *game* saat ini di dominasi oleh jenis *game* yang berunsur kekerasan. Faktor intensitas bermain *game* juga membawa dampak bagi pemainnya, dan pada akhirnya menyebabkan kecanduan.

Aspek intensitas menurut (Chaplin dalam Haqq, 2016) yaitu:

a. Frekuensi

Frekuensi merupakan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali, atau seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lama Waktu

Lama waktu merupakan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game* maka menunjukkan lama seseorang tersebut untuk bermain *game online*.

c. Perhatian Penuh

Perhatian penuh merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* bahkan tidak menghiraukan hal-hal yang lainnya seperti mandi, makan, shalat, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game online*.

d. Emosional

Emosional meliputi rasa sedih, Bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Jadi maksud emosi disini yaitu emosi dari permainan *game online* yang meliputi rasa suka, gembira, marah, bahkan merasa kesal pada saat bermain *game*, sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

C. Perilaku Agresivitas

1. Pengertian

Perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang bertujuan melukai atau menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal (Baron et al, 2010).

Perilaku agresif merupakan perilaku yang dipelajari dari pengalaman masa lalu apakah melalui pengalaman masa lalu apakah melalui pengamatan langsung (imitasi), pengaruh positif, dan karena stimulus diskriminatif. Perilaku agresif juga dapat dipelajari melalui model yang dilihat dalam keluarga, dalam lingkungan kebudayaan setempat atau melalui media masa (Bandura, dalam Susantyo 2011).

Perilaku agresif merupakan perilaku sebagai luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu yang ditujukan dalam bentuk perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku non-verbal (Scheneiders, dalam Susantyo, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas perilaku agresivitas adalah luapan emosi atau perilaku yang menyakiti orang lain baik secara verbal atau non verbal.

2. Jenis Perilaku Agresivitas

Medinus dan Johnson (Sarwono, 2011) mengelompokan perilaku agresif menjadi 4 jenis :

- a. Perilaku fisik, seperti memukul, mendorong, meludah, menggigit, meninju, memarahi dan merampas
- b. Menyerang suatu obyek yang dimaksud disini adalah menyerang benda mati atau binatang

- c. Perilaku verbal yaitu menyerang secara verbal atau simbolis seperti mengancam secara verbal, memburuk-burukan orang lain, sikap menuntut
- d. Melanggar hak milik atau hak orang lain

Menurut David G (2010) perilaku agresif dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

- a. Agresif rasa benci atau agresif emosi (*hostile aggression*), ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Pada pelaku agresif ini dia tidak peduli dengan akibat perbuatannya dan lebih banyak menimbulkan kerugian dari pada manfaatnya. *Hostile aggression* berasal dari kemarahan yang bertujuan untuk melukai, merusak, atau merugikan.
- b. Agresif sebagai sarana untuk mencapai tujuan lain (*instrumental aggression*), umumnya tidak disertai dengan emosi. Bahkan antara pelaku dan korban kadang-kadang tidak ada hubungan pribadi. Agresif disini hanya untuk mencapai tujuan lain. *Instrumental aggression* bertujuan untuk melukai, merusak, atau merugikan, tetapi hanya sebagai alat untuk mencapai tujuan lainnya.

3. Dampak Perilaku Agresivitas

Anak yang cenderung memiliki perilaku agresif atau kurang mampu dalam mengekspresikan kemarahannya dalam bentuk-bentuk yang dapat diterima oleh lingkungan akan memiliki dampak negatif. Menurut Hawadi (dalam Maryati, 2012) dampak tersebut dapat berpengaruh terhadap dirinya sendiri maupun orang lain, yaitu antara lain:

- a. Dampak bagi diri sendiri yaitu akan dijauhi oleh teman-temannya dan memiliki konsep diri yang buruk. Anak akan dicap sebagai anak yang nakal sehingga membuatnya merasa kurang aman dan kurang bahagia
- b. Dampak bagi lingkungan, yaitu dapat menimbulkan ketakutan bagi anak-anak lain dan akan menciptakan hubungan sosial yang kurang sehat dengan teman sebayanya. Selain itu, dapat mengganggu ketenangan lingkungan karena biasanya anak yang berperilaku agresif memiliki kecenderungan untuk merusak sesuatu disekitarnya.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresivitas

Penyebab munculnya perilaku agresif adalah situasi yang tidak menyenangkan atau mengganggu dan adanya faktor individual dan situasional yang dapat saling berinteraksi mempengaruhi kondisi internal seseorang (Siddiqah, 2010).

Myers menyebutkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan seseorang berperilaku agresif adalah pengaruh media. Pengaruh media yang dapat mempengaruhi agresif seseorang adalah tayangan televisi dan *video game* (David G, 2010).

Menurut Susantyo (2011) faktor penyebab pencetus perilaku agresif antara lain:

- a. Kondisi internal, disebabkan oleh gen, hormon, kimia darah, insting, stress, emosi, frustrasi, dan konsep diri.
- b. Faktor eksternal, disebabkan oleh keluarga, rekan sebaya, tetangga, dan sekolah

- c. Stimulus situasional, disebabkan oleh efek senjata, alkohol, media massa, provokasi (konflik antar kelompok).
- d. Stressor lingkungan (Fisk), disebabkan oleh crowded, bising, suhu, kualitas udara, dan lingkungan yang buruk.

D. Remaja

1. Pengertian

Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali dia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat dia mencapai kematangan seksual (Sarwono, 2011). Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan, meliputi perubahan dalam sikap, dan perubahan fisik (Pratiwi, 2012).

Remaja pada tahap tersebut mengalami banyak perubahan, baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga penuh dengan masalah-masalah pada masa remaja. Dan masa remaja dimulai dengan masa remaja awal 12-14 tahun, kemudian dilanjutkan dengan masa remaja tengah 15-17 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun. (Hurlock, 2011).

Batasan usia remaja berbeda-beda sesuai dengan sosial budaya daerah setempat. WHO membagi kurun usia dalam 2 bagian, yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Batasan usia remaja Indonesia usia 11-24 tahun dan belum menikah (Sarwono, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas remaja adalah masa perubahan individu baik fisik maupun perilaku dengan rentang usia 12-24 tahun.

2. Tahap Perkembangan Remaja

Menurut Sarwono (2011) ada 3 tahap perkembangan remaja dalam proses penyesuaian diri menuju dewasa :

a. Remaja Awal (Early Adolescence)

Seorang remaja pada tahap ini berusia 10-12 tahun masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan ini. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis.

Dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis, dia sudah berfantasi erotik. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap “ego”. Hal ini menyebabkan para remaja awal sulit dimengerti orang dewasa.

b. Remaja Madya (Middle Adolescence)

Tahap ini berusia 13-15 tahun. Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Dia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan “narastic”, yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat-sifat yang sama dengan dirinya.

Selain itu, dia berada dalam kondisi kebingungan karena dia tidak tahu memilih yang mana, peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis, dan sebagainya.

Remaja pria harus membebaskan diri dari *Oedipoes Complex* (perasaan cinta pada ibu sendiri pada masa kanak-kanak) dengan mempererat hubungan dengan kawan-kawan dari lawan jenis.

c. Remaja Akhir (Late Adolescence)

Tahap ini (16-19 tahun) adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal dibawah ini.

- 1) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek
- 2) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru
- 3) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi
- 4) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain
- 5) Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (*the public*)

3. Tahap Perkembangan Bahasa Remaja

Di kemukakan Santrock (2010) Tahap perkembangan bahasa pada remaja sebagai berikut :

- a. Terjadi peningkatan penguasaan dalam penggunaan kata yang kompleks, dimana menjadi lebih baik dari anak-anak dalam menganalisis fungsi suatu kata yang berperan dalam sebuah kalimat
- b. 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)

- c. Meningkatkan kemampuan memahami literatur yang rumit
- d. Lebih baik dari anak-anak dalam mengorganisasikan ide untuk menyusun tulisan, menggabungkan kalimat-kalimat sehingga masuk akal, dan mengorganisasikan tulisan dalam susunan pendahuluan, inti, dan kesimpulan
- e. Berbicara dalam kalimat yang mengandung dialek, yaitu variasi bahasa yang memiliki kosa kata, tata bahasa, atau pengucapan yang khas, dan jargon.

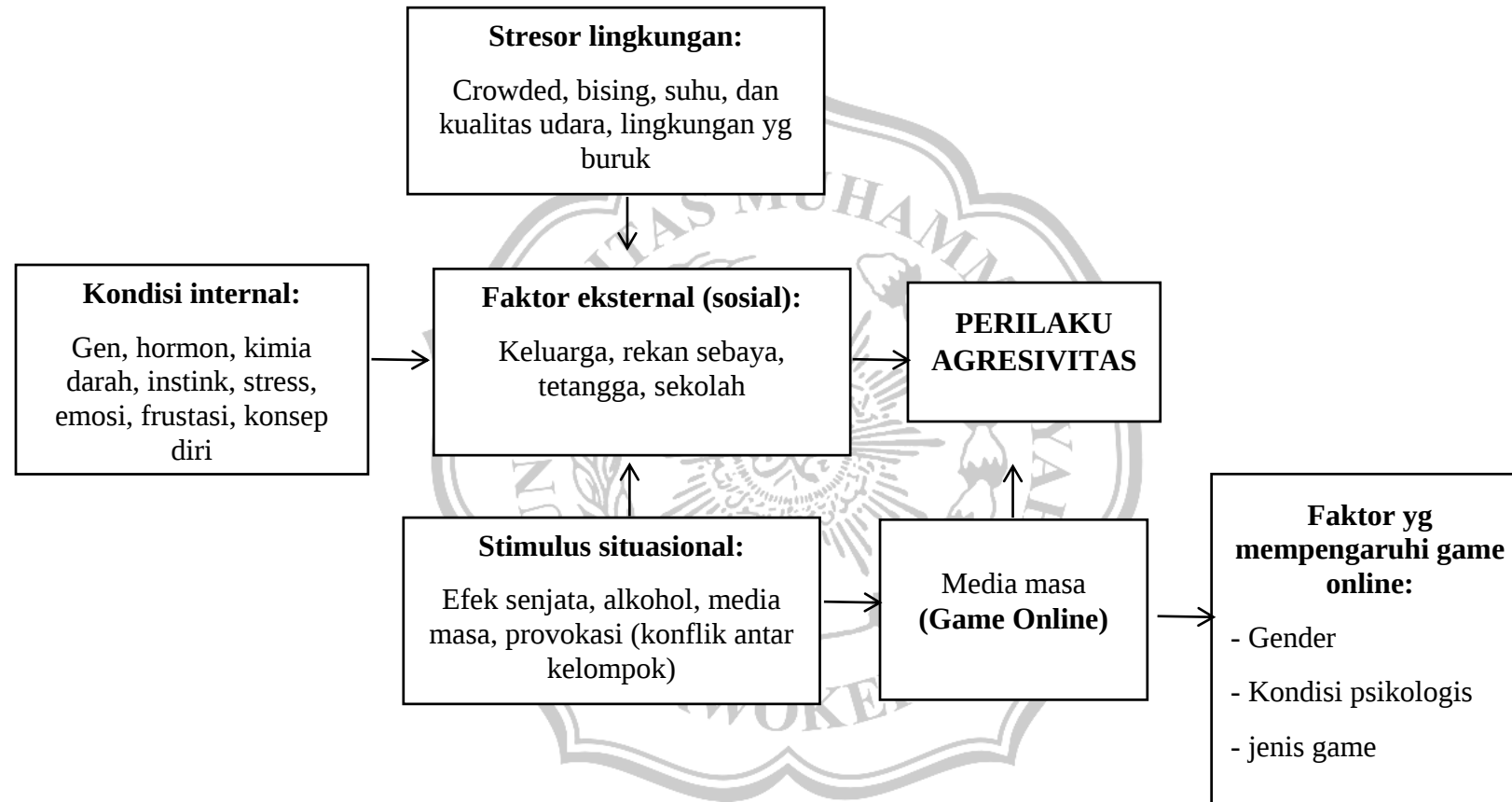
4. Ciri-Ciri Remaja

Menurut Hurlock (2011) remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya, ciri-ciri tersebut antara lain :

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting. Yaitu perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan. Disini masa anak-anak dianggap belum dapat sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.

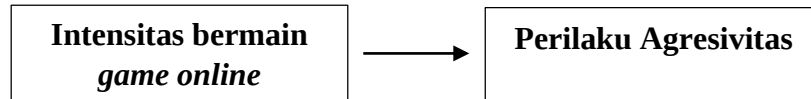
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan. Yaitu perubahan pada emosi perubahan tubuh, minat dan pengaruh (menjadi remaja yang dewasa dan mandiri) perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan
- d. Masa remaja sebagai periode mencari identitas. Diri yang dicari berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa pengaruhnya dalam masyarakat
- e. Masa remaja sebagai periode usia yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua yang menjadi takut
- f. Masa remaja sebagai periode masa yang tidak realistik. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca mata merah jambu, melihat dirinya sendirian orang lain sebagaimana yang di ingatkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita
- g. Masa remaja sebagai periode ambang masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan didalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan didalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa, yaitu dengan merokok, minum-minuman kerasa menggunakan obat-obatan.

E. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori
Sumber: Susantyo (2011), Adam & Rollings (2010)

F. Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. Oleh karena itu, setiap penelitian yang dilakukan memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Dari hipotesis tersebut akan dilakukan lebih lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis benar adanya atau tidak benar.

Berdasarkan kerangka konsep diatas, maka rumusan hipotesis penelitian ini yaitu :

1. Ha : Ada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja
2. Ho : Tidak ada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.