

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa, usia remaja berkisar antara 13 sampai 17 tahun. Pada masa remaja terjadi banyak perubahan diantaranya perubahan secara biologis yang mencakup perubahan-perubahan dalam hakikat fisik individu, perubahan kognitif meliputi perubahan dalam pikiran dan intelegensi, sedangkan perubahan sosial-emosional meliputi perubahan dalam individu dengan manusia lain, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar dalam emosi, kepribadian, dan konsep diri (Santrock, 2003).

Hall (dalam Arnett, 2003) mengatakan bahwa masa remaja merupakan periode "*storm & stress*" yaitu suatu masa di mana ketegangan meningkat karena perubahan yang dialami dan menimbulkan berbagai permasalahan seperti konflik dengan orang tua, gangguan suasana hati, dan perilaku menyimpang (seperti penggunaan narkoba dan tindak kejahatan). Tidak dapat dipungkiri bahwa konflik dalam kehidupan manusia akan selalu ada dan tidak bisa dihilangkan. Yang dapat dilakukan adalah konflik tersebut dikelola dengan baik, potensi konflik ditransformasikan. Tetapi jika salah dalam mengelola konflik tersebut, maka akan berpotensi menjadi konflik bahkan bisa mengakibatkan agresivitas. Salah satu bentuk konflik interpersonal yang diekspresikan remaja adalah dengan perilaku agresif terhadap objek konfliknya baik itu agresivitas verbal maupun agresivitas fisik (Baron & Bryne, 2005).

Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini sangatlah memprihatinkan, karena kecenderungan merosotnya moral bangsa hampir terasa disemua strata kehidupan. Krisis moral ini kemudian diikuti dengan menyuburnya pola hidup konsumtif, materialistis, hedonis, dan lain sebagainya yang semuanya menyebabkan tersingkirnya rasa kemanusiaan, kebersamaan, dan kesetiakawanan sosial (Aziz & Magestuti, 2006). Khusus dikalangan remaja, problem sosial moral ini dicirikan dengan sikap arogansi, saling memfitnah sesama teman, rendah kepedulian sosial, meningkatnya hubungan seks pra nikah, bahkan merosotnya penghargaan dan rasa hormat terhadap guru ataupun orangtua sebagai sosok yang seharusnya disegani dan dihormati. Bila dicermati dengan seksama ternyata fenomena tersebut mengisyaratkan adanya kecenderungan meningkatnya perilaku agresif pada remaja (Aziz & Mangestuti, 2006).

Hasil Survey Demografi Kesehatan Indonesia (SDKI 2016) menunjukkan jumlah remaja di Indonesia mencapai 30 % dari jumlah penduduk, jadi sekitar 1,2 juta jiwa. Potensi ini merupakan sumber daya besar bagi bangsa Indonesia. Remaja merupakan salah satu tonggak keberhasilan dan harapan bangsa Indonesia dimasa depan. Namun kenyataan yang ditunjukkan oleh para remaja bangsa ini begitu jauh dari harapan. Hampir setiap hari terdapat pemberitaan mengenai agresivitas yang dilakukan oleh remaja, dimana jumlah serta bentuknya menjadi semakin meningkat dan bervariasi.

Perilaku agresif dikalangan remaja dipandang sebagai suatu masalah sosial yang serius di masyarakat dan telah mendapat perhatian dari banyak pihak diantaranya orang-orang dibidang kesehatan, media dan pihak sekolah (Kartono,

2005). Keadaan remaja saat ini cenderung lebih bebas dan jarang memperhatikan nilai moral yang terkandung dalam setiap perbuatan yang mereka lakukan. Remaja mempunyai sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil, dan tidak bias menahan dorongan nafsu. Hal tersebut mengakibatkan remaja melakukan perilaku yang maladaptif, seperti contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (Santrock, 2007). Remaja yang berperilaku agresif dikarenakan remaja yang tidak mampu mengelola emosi diri dengan baik, sehingga ketika emosi memuncak dan tidak mampu dibendung lagi emosi tersebut akan meluap-luap dan remaja akan melakukan tindakan yang tidak akan disadari (Kurniawati, 2010).

Menurut Buss (2003) perilaku agresif adalah suatu respon memberikan stimulasi yang berbahaya kepada orang lain termasuk semua penyerangan fisik, menghina dan umpatan verbal. Menurut Krahe (2005), perilaku agresif adalah bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain baik secara fisik maupun verbal. Agresivitas menurut Murray (dalam Chaplin, 2008) merupakan kebutuhan menyerang, melukai orang lain, meremehkan, merugikan, mengganggu, membahayakan, merusak, menjahati, mengejek, mencomoooh, menuduh secara jahat, menghukum berat atau melakukan tindakan sadis lainnya.

Baron (dalam Dayakisni, 2009) menyatakan bahwa agresi adalah tingkah laku individu yang ditunjukkan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Bentuk-bentuk dari perilaku agresif antara lain penganiayaan, penyiksaan, tawuran, bahkan sampai menghilangkan nyawa (Sarwono, 2009). Jadi, dapat disimpulkan bahwa perilaku

agresif merupakan bentuk tingkah laku kekerasan yang bertujuan merusak, melukai, mencelakakan orang lain baik secara fisik, psikis ataupun merusak benda yang ada disekitarnya.

Antasari (2006) menjelaskan ada beberapa ciri perilaku agresif yang perlu diperhatikan. Ciri perilaku agresif tersebut meliputi tiga hal yaitu menyakiti diri sendiri, orang lain atau objek pengganti bahaya kesakitan yang ditimbulkan dapat berupa kesakitan fisik dan psikis, tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya, dan sering kali merupakan perilaku yang melanggar norma sosial. Poin yang perlu disoroti dari ketiga ciri perilaku agresif yang dikemukakan tersebut adalah bahwa perilaku menyakiti ataupun mengganggu orang lain sering bersamaan dengan pelanggaran norma sosial di lingkungan masyarakat. Hal ini dikarenakan bentuk perilaku agresif yang muncul sering menimbulkan keresahan bagi lingkungan sekitar, sehingga dalam hal ini pelanggaran norma sosial dapat dijadikan objektifikasi suatu perilaku dikatakan agresif.

Buss dan Perry (dalam Bryant & Smith 2001) menyebutkan empat aspek perilaku agresif yang didasari dari tiga dimensi dasar yaitu motorik, afektif, dan kognitif. Empat aspek perilaku agresif yang dimaksud yaitu Agresi fisik, adalah agresi yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik hal ini termasuk memukul, menendang, menusuk, membakar, dan sebagainya, Agresi verbal adalah agresi yang dilakukan untuk melukai orang lain secara verbal. Bila seorang mengumpat, membentak, berdebat, mengejek, dan sebagainya, orang itu dapat dikatakan sedang melakukan agresi verbal. Kemarahan (*anger*) hanya berupa perasaan dan tidak mempunyai tujuan apapun. *Anger* merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat

menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk *anger* adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk di dalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah. Kebencian (*hostility*) yaitu tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. *Hostility* adalah suatu bentuk agresi yang tergolong *covert* (tidak kelihatan). *Hostility* mewakili komponen kognitif yang terdiri dari kebencian seperti cemburu dan iri terhadap orang lain dan kecurigaan seperti adanya ketidakpercayaan serta kekhawatiran.

Meningkatnya perilaku agresif dikalangan remaja telah menjadi perhatian besar. Selama beberapa tahun terakhir ini, perilaku agresif telah menjadi salah satu masalah pokok yang dihadapi oleh sebagian besar masyarakat, terutama masyarakat yang tinggal di kota-kota besar (Badan Pusat Statistik, 2010). Data yang diperoleh KPAI menyebutkan jumlah kekerasan antar siswa meningkat tiap tahunnya. Sepanjang tahun 2012 total terjadi 147 kasus kekerasan yang meningkat menjadi 255 kasus pada tahun berikutnya. Tahun 2014, Komisi Nasional Perlindungan Anak mencatat sebanyak 2.737 kasus kekerasan dan pada tahun 2015 meningkat sekitar 12-18 persen di seluruh Indonesia.

Perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja cukup banyak terjadi di Indonesia. Seperti yang terjadi pada bulan Maret 2014, seorang remaja bernama Mia, berusia 16 tahun meninggal karena disiksa oleh mantan pacar dan teman-temannya (Perdana, 2014). Kasus serupa juga pernah terjadi sebelumnya. Pada bulan yang sama, Maret 2014, kekerasan yang dilakukan oleh Hafid (19 tahun) dan Assyifah (19 tahun) kepada Ade Sara (18 tahun) hingga

mengakibatkan kematian (Suryanis, 2014). Kasus lain juga terjadi yang diberitakan melalui media *online* (Faraz, 2015) memberitakan bahwa seorang siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) di Kendal, Jawa Tengah, tewas setelah diduga berkelahi dengan adik kelas di kamar mandi sekolah pada tanggal 12 Februari 2015, penyebab perkelahian diduga karena saling ejek saat upacara bendera.

Data di Poltabes Yogyakarta pada tahun 2015, sebanyak 78 kasus perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja dengan rentang usia berkisar 12 hingga 18 tahun, telah diproses secara hukum pada tahun 2015 hingga 2016. Pelanggaran yang dilaporkan berupa penggunaan senjata tajam, penganiayaan, pengroyokan, pencabulan, pemerkosaan, termasuk pencurian dan penggelapan. Kondisi ini menunjukkan bahwa semakin banyak remaja yang memiliki agresivitas tinggi tidak segan-segan untuk melakukan penyerangan terhadap orang lain. Kasus-kasus tersebut menunjukkan bahwa dunia remaja sangat dekat dengan kekerasan, remaja dapat menjadi pelaku maupun korban kekerasan yang terjadi.

Peneliti melakukan observasi pada hari jumat 29 November 2017 pukul 14.00-17.00 WIB di salah satu tempat nongkrong di daerah sleman. Peneliti menggunakan panduan observasi berupa *checklist* untuk memudahkan proses observasi. Panduan observasi yang digunakan disusun berdasarkan aspek-aspek agresivitas Buss dan Perry (dalam Bryant & Smith 2001) yaitu aspek agresivitas fisik, agresivitas verbal, *anger* (kemarahan, dan *hostility* (kebencian). Peneliti melakukan observasi terhadap lima orang remaja laki-laki dan dua remaja perempuan yang sedang bermain kartu remi dan terlihat masih menggunakan seragam sekolah. Selama melakukan observasi peneliti mencatat perilaku-perilaku yang ditampilkan oleh ketujuh orang remaja tersebut.

Hasil observasi memperlihatkan dua dari lima orang remaja laki-laki terlihat menyiku temannya sebanyak empat kali, satu dari lima remaja laki-laki terlihat mengayunkan tangannya ke kepala temannya sebanyak tiga kali. Ketujuh remaja tersebut juga sering mengeluarkan kata-kata yang kasar dan tidak sopan seperti “fuck, asu, bajingan, jancuk, babi, bangsat”. Apabila salah satu dari mereka ada yang kalah, remaja-remaja tersebut tidak tanggung-tanggung untuk mengejek dan mengata-ngatai temannya dengan nama julukan-julukan yang jelek seperti “yakis, monyet”.

Peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 12 februari 2018 di SMA Negeri 1 Banguntapan, peneliti melakukan observasi di lingkungan sekolah pada jam istirahat. Ketika melakukan observasi peneliti melihat sekumpulan siswa laki-laki sedang berkumpul di depan kelasnya terdengar mereka saling mengejek satu sama lain dan mengeluarkan kalimat-kalimat yang tidak sepatasnya diucapkan seperti “opo koe asu, wani po karo aku dasar babi, bajingan” sambil tertawa dan siswa yang lain saling membalas dengan kata-kata kotor. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di dua lokasi yang berbeda menunjukkan bahwa perilaku-perilaku remaja tersebut terindikasi kedalam perilaku agresif. Hal tersebut didukung oleh Myers (2006) yang mengatakan bahwa perilaku yang dimunculkan berupa kata-kata kasar seperti ejekan, umpatan, cemoohan, teriakan, makian dan hinaan serta kata-kata kasar lainnya dapat dikatakan sebagai perilaku agresif khususnya agresif verbal. Menurut Bateson (dalam salmiati, 2015) kata-kata itu bertuah, memiliki kekuatan dan kekuasaan yang mungkin membawa akibat yang menyakitkan dan menimbulkan derita. Semakin sering seseorang berkata-kata kasar maka akan memunculkan tindakan kekerasan dalam bentuk fisik

karena hal tersebut dapat membuat orang lain dendam, sakit hati, marah dan kecewa.

Menurut (Yusuf, 2010) seharusnya pada fase perkembangan, remaja telah memiliki adekuasi emosi yang meliputi tidak mudah tersinggung, tidak agresif, bersikap optimis, tidak pesimis (putus asa), dapat menghadapi frustrasi secara wajar, memiliki rasa cinta kasih, simpati, altruis (senang menolong orang lain), *respect* (sikap hormat atau menghargai orang lain), dan ramah. Namun, realita menunjukkan bahwa ada kesenjangan antara peran ideal seorang remaja dan apa yang selama ini terjadi di kehidupan nyata. Perilaku agresif yang marak terjadi menunjukkan adanya peningkatan kualitas dan kuantitas, tak hanya sekedar menyakiti atau melukai tetapi berkembang menjadi tindak kriminal dan tak jarang hingga menghilangkan nyawa (Sarwono, 2006). Yayasan Semai Jiwa Amini pada 2008 mencatat kekerasan yang terjadi di tiga kota besar yaitu Yogyakarta, Surabaya, dan Jakarta. Tercatat kekerasan yang dilakukan sesama siswa sebesar 41,2% untuk tingkat SMP dan 43,7% untuk tingkat SMA dengan kategori tertinggi kekerasan psikologis berupa pengucilan, peringkat kedua ditempati kekerasan verbal, dan terakhir kekerasan fisik. Havighrust (dalam Hurlock, 2006) mengatakan banyak remaja yang tak dapat mencapai kemandirian emosinya dan kemampuan mengendalikan dirinya pun kurang sehingga berakibat munculnya perilaku agresif dalam dirinya. Hal ini diakibatkan dari emosi mereka yang tak terkendali sehingga mereka menjadi agresif bahkan mereka sampai harus berurusan dengan hukum karena mereka sudah dianggap keterlaluan.

Sarwono (2013) mengatakan bahwa perilaku agresif dapat menyebabkan seseorang mengalami depresi, perasaan putus asa, cacat fisik, bahkan sampai pada

kematian yang merupakan dampak paling fatal dalam perilaku agresif. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif tidak hanya dialami korbannya saja tetapi dampak tersebut juga dialami pelakunya. Dampak yang ditimbulkan bagi pelakunya yaitu dapat menyerang emosional dan mentalnya, dikucilkan di masyarakat hingga gangguan mental yang berakibat pada ketakutan yang berlebihan sehingga enggan untuk bertemu dengan banyak orang. Bagi Korban dapat menimbulkan dampak psikologis yaitu seperti perasaan dendam, sakit hati, marah dan kecewa (Noh & Talaat, 2012).

Menurut Antasari (2006) faktor yang mempengaruhi perilaku agresif antara lain faktor psikologis, faktor sosial, faktor media, faktor lingkungan, dan faktor situasional. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan faktor media sebagai salah satu faktor yang akan diteliti. Arnett (2003) mengatakan bahwa media elektronik disebut menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku agresif pada remaja. Myers (2012) menyebutkan salah satu pengaruh media yang dapat mempengaruhi perilaku agresi seseorang adalah *game*. Krahe (2005) juga mengatakan bahwa *game* dituding membawa dampak buruk bahkan memicu munculnya perilaku agresif. Anderson, Gentle, dan Buckley (dalam Vanri & Hasbiyalloh, 2011) seorang pemain *game* atau biasa disebut dengan *gamer* yang memainkan *game* secara berulang dan terus-menerus dapat meningkatkan perilaku agresif, perilaku agresif yang muncul dapat bersifat verbal, fisik atau kekerasan, dan relasi.

Pada saat ini perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Internet saat ini telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak kegiatan atau tujuan dalam penggunaan internet salah satunya untuk bermain *game* (Asosiasi

penyelenggara jasa internet indonesia, 2015). Perkembangan internet yang belakangan marak digemari adalah *game online*. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual (Rini, 2011). *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game* tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sebelahnya namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain di lokasi lain, bahkan hingga pemain di belahan bumi lain (Young, 2007). Munculnya *game online* belakangan ini sedikit memicu perhatian masyarakat akan dampak yang ditimbulkan, seperti *gamers* yang kesehariannya menghabiskan waktu untuk bermain *game*, sehingga dari aktivitas bermain yang berlebihan tersebut dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan dengan teknologi (Rini, 2011).

Kecanduan *game online* dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant & Kim, 2003) artinya seorang pemain atau *player* bermain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game* dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemainnya. Lemmens (2009) mendefinisikan kecanduan *game* sebagai penggunaan yang berlebihan dan kompulsif terhadap komputer atau *video game* yang menghasilkan masalah sosial dan emosional sehingga *gamer* tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan terhadap *game* tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* adalah suatu kegiatan yang berlebihan terhadap permainan/*game online* dengan mengabaikan hal-hal lain yang dapat menyebabkan dampak negatif pada diri individu.

Menurut Anderson (2011) masalah yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah dapat meningkatkan perilaku agresif terhadap remaja karena pengaruh permainan yang dimainkannya. Bandura, (2005) mengatakan secara tidak sadar dan secara berangsur-angsur remaja akan merekam apa saja yang dimainkannya dalam memori bawah sadarnya apalagi saat ini permainan yang digemari banyak remaja adalah sebuah permainan yang bersifat pembunuhan, penyiksaan dan permainan kasar lainnya.

Teori yang dikemukakan oleh Dollard, dkk dan Miller (dalam Baron & Bryne, 2005) berpendapat bahwa agresi dipicu oleh frustrasi. Frustrasi itu sendiri artinya adalah hambatan terhadap pencapaian suatu tujuan. Dengan demikian, agresi merupakan pelampiasan dan pelepasan frustrasi. Berkowitz (dalam Baron & Bryne, 2005) mengatakan bahwa frustrasi menimbulkan kemarahan dan emosi marah inilah yang memicu agresi. Remaja yang kecanduan terhadap *game online*, seringkali merasa frustrasi ketika mengalami kekalahan pada saat menemui hambatan dalam mencapai tujuannya yaitu untuk memperoleh kemenangan dalam bermain *game online*. Frustrasi ini seringkali ditimbulkan karena koneksi jaringan internet yang lambat atau tersendat, tidak adanya uang untuk bermain lagi, kurang kompak antar anggota tim, maupun kekalahan pada saat bermain *game online*. Perasaan-perasaan frustrasi inilah yang memunculkan perilaku agresif.

Salah satu contoh kasus terbaru yang ditemui di Surakarta, Indonesia, setidaknya ada tujuh remaja yang sedang didampingi tim psikolog dari Yayasan Sahabat Kapas karena diidentifikasi mengalami kecanduan *game online* dalam enam bulan terakhir terhitung sejak Juli 2014. Kecanduan ini membuat remaja

tersebut melakukan pencurian agar mendapatkan uang untuk bermain *game online*. Selain itu di kota Surakarta, pencurian dilakukan oleh empat remaja di sebuah *counter handphone* karena kecanduan *game online point blank*. Demi mendapatkan uang untuk bermain *game online*, para pelaku nekat mencuri bahkan tidak hanya sekali itu saja, pelaku pernah nekat mencuri laptop, burung, *Handphone* di *counter* lain dan kotak amal di masjid (Wiratno, 2011).

Anderson, (2011) mengatakan adiksi *game online* dapat berdampak sangat serius terutama pada perkembangan atau psikis seseorang. *Game online* dapat meningkatkan perasaan marah, dan perilaku agresif dan mengurangi perasaan empati dan perilaku prososial seperti berkata-kata kasar, penyiksaan fisik terhadap teman sebayanya untuk memuakan emosi, serta merusak barang-barang yang ada disekitarnya. *Game online* yang dimainkan akan berpengaruh terhadap pandangan kekerasan di kehidupan nyata, sehingga jika dimainkan dalam jangka panjang akan mengikis pandangan norma dan memotivasi untuk melakukan tindakan kekerasan di kehidupan nyata. Selain itu, Muchtar (2005) mengatakan bahwa remaja yang sudah mempunyai intensitas tinggi dengan *game online* cenderung akan melakukan berbagai tindakan agresif yang bisa membahayakan dirinya maupun orang lain, seperti meminta uang dengan paksaan kepada siapa saja untuk bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu di depan *game online* dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan permasalahan yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja?

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan ilmu pengetahuan dan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang psikologi klinis, psikologi perkembangan dan psikologi sosial, terutama yang menyangkut dengan adiksi *game online* dan perilaku agresif pada remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi pembaca tentang perilaku agresif dan dampaknya serta memberikan informasi bahwa *game online* dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan dan berperilaku agresif.
- b. Penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam usaha pencegahan perilaku agresif dengan memberikan batasa-batasan bagi siswa untuk bermain *game online* agar tidak mengalami kecanduan.