

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Masa remaja merupakan suatu periode yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia. Pada fase ini remaja akan mengalami periode peralihan dan perubahan dari kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan emosi, perubahan tubuh, perilaku dan minat. Masa remaja berlangsung dari usia 13 sampai 18 tahun yang dibagi menjadi; remaja awal(13-16 tahun) dan remaja akhir (16-18 tahun) (Hurlock, 2014). Menurut Santrock (2003) remaja akan selalu menghadapi banyak pengaruh dari luar yang membuat remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Hal ini mengakibatkan remaja yang tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, seperti perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain maupun diri sendiri.

Perilaku agresif dapat memberikan dampak negatif yang berkaitan dengan proses belajar dan hubungan dengan teman-teman di sekolah pada korban maupun pelaku. Pada proses belajar akan mengalami gangguan konsentrasi, gelisah dalam mengikuti pembelajaran, mengganggu teman yang mengikuti proses belajar, tidak tenang, sering tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan dan pada akhirnya akan mengganggu prestasi belajar di sekolah. Kemudian dalam hubungan dengan teman-teman di sekolah pelaku agresivitas akan dijauhi dan tidak disenangi oleh teman-teman di sekolah, karena dianggap akan memukul dan menyakiti orang lain (Salmiati, 2015). Satria *dkk* (2015) melakukan penelitian tentang perilaku agresif, dan hasil yang didapatkan sejumlah 90,9% (30 orang) responden mengaku melakukan kekerasan verbal berupa perkataan kasar ketika sedang marah dan sejumlah 84,8% (28 orang) responden

mengaku akan menggunakan kekerasan fisik seperti memukul saat mengalami perselisihan dengan temannya.

Buss dan Perry (1992) mendefinisikan perilaku agresif sebagai kecenderungan perilaku yang dilakukan seseorang dengan niat menyakiti orang lain baik secara fisik maupun secara psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam perilaku agresif terdapat empat faktor yang mendukung definisi perilaku agresif, yaitu; (a) adanya individu yang menjadi pelaku, (b) adanya individu yang menjadi korban, (c) bertujuan untuk melukai dan mencelakakan dan (d) ketidak inginan korban untuk menerima perilaku dari pelaku (Baron dan Byrne, 2005). Buss dan Perry (1992) mengklasifikasikan agresivitas dalam empat aspek, yaitu; (a) *Physical Aggression* merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan secara fisik seperti memukul, menendang dan menampar. (b) *Verbal Aggression* merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan secara verbal seperti membentak, menghina dan mengejek. (c) *Anger* merupakan perilaku agresif dalam bentuk emosi atau perasaan seperti munculnya kesiapan psikologis untuk bertindak agresif. (d) *Hostility* merupakan sikap permusuhan seperti benci, curiga dengan orang lain, iri hati, suka mengkritik dan menyerang tingkah laku yang tidak disukai.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rondo, A.A. dkk (2019) didapatkan bahwa dari 78 sampel siswa SMA N 2 Ratahan yang ada di Provinsi Sulawesi Utara terdapat 45 sampel yang menunjukkan perilaku agresif dan 33 sampel tidak menunjukkan perilaku agresif. Perilaku agresif yang terjadi antara lain seperti kekerasan fisik yaitu memukul teman apabila sedang kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul, selain itu juga menunjukkan agresif verbal seperti mengeluarkan kata kata kotor berupa makian dalam Bahasa Daerah. Hasil dari penelitian tersebut memiliki dua kategori yaitu tinggi dan rendah, dengan masing-masing persentase 45 sampel yang menunjukkan perilaku agresif adalah 57,7% dan 33 sampel tidak menunjukkan perilaku agresif adalah 42,3%.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Agustus 2020 pada 10 remaja di Yogyakarta. Dari hasil observasi peneliti menemukan ada beberapa remaja yang melakukan perilaku agresif, yaitu 7 remaja melakukan *physical aggression*, perilaku yang ditunjukkan seperti membanting *smartphone*, memukul meja dan juga memukul temannya. Kemudian 8 remaja melakukan *verbal aggression*, seperti berbicara kotor dan memaki temannya. Dari hasil observasi terdapat 2 aspek yang belum terungkap, sehingga peneliti melakukan wawancara untuk mengungkap aspek *anger* dan *hostility* serta mendalami aspek *physical aggression* dan *verbal aggression*. Wawancara yang dilakukan menggunakan semi-terstruktur atau pertanyaan yang diberikan mengalir tergantung dari jawaban yang diberikan oleh subjek, sehingga subjek merasa nyaman dan terbuka serta bisa mengungkap aspek lebih dalam. Dari hasil wawancara peneliti menemukan 6 subjek menunjukkan kemarahan apabila tujuannya tidak tercapai, ini sesuai dengan aspek *anger*. Kemudian peneliti juga menemukan 6 subjek menunjukkan sikap permusuhan seperti mengkritik temannya yang melakukan hal tidak sesuai dengan keinginannya, ini sesuai dengan aspek *hostility*. Berdasarkan keempat aspek di atas dapat disimpulkan bahwa 8 dari 10 remaja melakukan perilaku agresif.

Menurut Hurlock (2014) salah satu tugas perkembangan remaja adalah mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya. Artinya, seorang remaja harus bisa mengontrol emosinya sesuai dengan kondisi ideal. Oleh sebab itu remaja perlu mencari *role model* yang sesuai untuk menciptakan perilaku positif (Rita, 2013). Apabila remaja mampu mencapai tugas perkembangan tersebut maka remaja tidak akan berperilaku agresif. Remaja yang berperilaku agresif sering mengalami bias dalam atribusi, terutama dalam mempersepsi situasi-situasi sosial, dan hal ini yang mendorong remaja untuk berperilaku agresif ketika menghadapi konflik atau kondisi yang tidak menyenangkan (Berkowitz, 2003).

Menurut Baron dan Byrne (2005) ada dua faktor yang menyebabkan seseorang berperilaku agresif, faktor tersebut, yaitu; (1) faktor internal seperti kepribadian individu dan kemampuan hubungan interpersonal serta (2) faktor eksternal meliputi frustrasi, provokasi dan model. Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah peran model dalam bermain game adegan kekerasan. Rondo, A.A. dkk (2019) menyatakan bahwa remaja yang bermain *game online* bertema kekerasan akan mendorong seseorang untuk berperilaku agresif. Hal ini dikarenakan otak mengalami *social learning theory* yang berarti seseorang akan meniru apa yang dia lihat di dalam *game online* mulai dari tindakan-tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, secara sengaja maupun tidak disengaja. Sependapat dengan Dayakisni dan Hudaniah (2009) bahwa *social learning* memfokuskan kondisi lingkungan yang membuat individu menerima dan menyimpan respon-respon agresif. Sebagian besar perilaku individu berdasarkan hasil belajar melalui pengamatan atas perilaku seseorang yang menjadi model. Dengan demikian *observational* dan *social learning* menjadi faktor yang lebih sering menyebabkan individu berperilaku agresif.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan melalui koneksi internet. Banyak sekali macam-macam *game online* yang bisa kita temui dan yang paling sering dimainkan oleh remaja yaitu *Player Unknown Battleground* (PUBG), *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Valorant*, *Battlefield* dan *Dota 2*, yang merupakan *game online* dengan tema perang atau kekerasan. *Game online* akan berdampak positif apabila digunakan sebagai sarana hiburan (Adams, 2014). Namun yang terjadi adalah banyak individu yang menggunakan *game online* secara berlebihan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain dan Griffiths, 2012). World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* adalah pola perilaku bermain *game online* yang terus-menerus atau berulang yang begitu parah, sehingga mendahulukan *game online* dari

kepentingan hidup lainnya. WHO juga sudah menetapkan bahwa kecanduan game sebagai gangguan mental yang masuk ke dalam *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) ke-11. Menurut Chen dan Chang (2008) kecanduan game online memiliki empat aspek, yaitu *compulsion* (kompulsif), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), dan *interpersonal and health related problem* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang tidak bisa mengendalikan *game* melalui komputer atau smartphone yang dilakukan secara terus-menerus dan berlebihan, sehingga akan memunculkan permasalahan pada aspek sosial dan emosional. Pada aspek emosional individu akan susah untuk mengatur amarahnya. Menurut Pratiwi (2018) kondisi psikologis siswa yang kecanduan *game online* akan lebih mudah marah atau kesal ketika diganggu saat bermain game dan pada saat kalah dalam bermain. Hal tersebut akhirnya akan memunculkan perilaku agresif. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amalia dan Hamdani (2017) menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi juga perilaku agresif.

Sebaliknya jika individu mampu mengendalikan diri dalam bermain *game online* dengan baik maka dapat mengontrol emosinya dan tidak mudah marah, sehingga dapat terhindar dari perilaku agresif. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rondo, A.A. dkk (2019) yang menyatakan bahwa semakin rendah seseorang kecanduan *game online* maka semakin rendah juga seseorang berperilaku agresif.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja?

B. Tujuan Penelitian

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

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan ilmiah mengenai kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dari hasil penelitian ini adalah dalam bidang pelayanan dan ilmu psikologi dapat memberikan pengetahuan mengenai hubungan antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja.