

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan remaja di era globalisasi hendaknya tidak menggoyahkan optimalisasi pengembangan warga masyarakat dan seharusnya menjadi pemacu bagi pengembangan manusia seutuhnya (Azizah, 2013). Masa remaja merupakan salah satu periode dalam rentangan kehidupan manusia, di mana individu itu sendiri meninggalkan masa anak-anaknya dan mulai memasuki masa dewasa. Oleh karena itu, periode remaja dapat dikatakan periode transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa, dan dalam masa transisi itu remaja menjajaki alternatif dan mencoba berbagai pilihan sebagai bagian dari perkembangan identitas (Santrock, 2017)

Masa remaja ditandai dengan emosi yang labil dan cenderung emosional. Hal ini disebabkan karena remaja banyak mengalami masalah dalam memenuhi kebutuhan mereka, karena lingkungan tidak mendukung dan bahkan menghalangi usaha pemuasan kebutuhan-kebutuhan mereka. Sehingga ketika remaja mengalami situasi yang tidak menyenangkan, remaja tersebut cenderung akan menyelesaikan atau menghadapi situasi tersebut dengan emosi yang negatif, bahkan sampai melakukan perilaku agresi (Hurlock, 2003). Kemudian kondisi remaja saat ini yang cenderung lebih bebas akan lebih mudah memunculkan perilaku agresi dikarenakan remaja mengalami banyak pengaruh dari luar, yang kemudian mengakibatkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan tersebut (Santrock, 2017). Rentang usia remaja senang mencari model-model yang dapat

ditiru perilakunya. Banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat model-model kekerasan dimedia (Ramadhani 2013). Terpaan dari media massa yang mengandung unsur kekerasan oleh banyak ahli diyakini memiliki kontribusi dalam meningkatkan perilaku agresi (Anderson & Bushman dalam Milla, 2016).

Perilaku agresi yang dilakukan remaja memiliki dampak bagi pelaku dan korban, dampak bagi pelaku perilaku agresi adalah dijauhi dan dibenci orang lain, sedangkan dampak bagi korban adalah timbulnya sakit fisik dan psikis serta kerugian akibat perilaku agresi (Restu & Yusri, 2013). Banyaknya insiden yang terjadi sebagai manifestasi perilaku agresi, baik secara verbal (kata-kata) maupun non-verbal (memukul, menendang). Saat ini, berbagai ragam perwujudan dari perilaku agresi bisa kita jumpai hampir pada setiap media massa, bahkan dalam kehidupan lingkungan kita. Mencaci maki, mengumpat, perampokan, pembunuhan, kerusuhan serta segala jenis perilaku kriminal dan tindak kekerasan, merupakan perwujudan dari perilaku agresi ini (Susantyo, 2011). Saat ini banyak sekali terdengar mengenai kasus tindakan yang mengindikasikan perilaku agresi yang dilakukan oleh remaja. Contohnya adalah tindakan kekerasan, perilaku tawuran antar sekolah, perilaku *bullying*, bahkan perilaku membunuh (Wibowo & Nashori, 2017).

Menurut Buss dan Perry (1992) agresi adalah perilaku atau kecenderungan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Buss dan Perry (1992) membagi agresi dalam dua jenis

yaitu : a) agresi fisik yaitu kecenderungan untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi dari kemarahan. b) agresi verbal yaitu kecenderungan untuk melukai orang lain secara verbal menggunakan kata-kata atau melakukan penolakan. c) kemarahan yaitu representasi emosi atau afektif berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresi. d) permusuhan yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sammida (2018) di SMK 02 Bengkulu menunjukkan bahwa perilaku siswa kelas XI didominasi dengan tidak berperilaku agresi dengan persentase sebesar (47,4 %) hampir sebagian dari responden, sedangkan siswa yang berperilaku agresi sebesar (52,6 %) sebagian besar dari responden. Kemudian berdasarkan hasil penelitian oleh Rondo (2019) di SMA 02 Ratahan, menunjukkan dari 78 sampel penelitian sebagian besar sampel berperilaku agresi yaitu sebanyak 45 sampel (57,7%) dan yang tidak berperilaku agresi yaitu 33 sampel (42,3). Dan diperkuat oleh penelitian Fasya (2017) di kota Makassar, menunjukkan dari 160 responden diperoleh 19 responden atau 11,9% yang termasuk kedalam kategori tinggi, 120 responden atau 75% yang termasuk dalam kategori sedang, dan 21 responden atau 13,1% yang termasuk kedalam kategori rendah. Namun, tidak menutup kemungkinan peningkatan agresi dapat terjadi secara signifikan karena terdapat pengaruh berupa jenis *game online* dan intensitas bermain *game online*

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada hari Jumat 1, November, 2019 kepada 10 orang siswa SMP Negeri 17 Palu

menunjukkan adanya perilaku agresi seperti memukul teman untuk melampiaskan kekesalan, memukul atau menendang benda-benda, dan berkata kasar. Data yang diperoleh sebanyak 10 dari 10 orang remaja tengah melakukan agresi dengan 5 dari 10 orang memiliki tingkat agresi yang tinggi, 3 dari 10 orang memiliki tingkat agresi yang sedang dan 2 dari 10 orang memiliki tingkat agresi rendah. Pada aspek *hostile aggression* (agresi emosi) kelima remaja melakukan pemukulan kepada teman dan memukul barang disekitar, hal tersebut dilakukan remaja karena rasa kecewa atau merasakan kegagalan saat melakukan usaha pemuasan diri seperti kalah saat pertandingan sepak bola, voli, dll. Dan pada aspek *instrumental aggression* (agresi verbal) delapan remaja sering berkata-kata kasar, hal tersebut dilakukan remaja karena rasa kekesalan dan tidak menerima fakta yang ada seperti tidak menerima kekalahan. Kesimpulannya adalah 5 orang siswa memiliki tingkat agresi tinggi dengan melakukan 2 aspek agresi, sedangkan 3 orang memiliki tingkat agresi yang sedang dengan melakukan 1 aspek agresi, dan 2 orang tidak melakukan perilaku agresi .

Pembelajaran positif sangat penting bagi remaja, sehingga dapat bertumbuh kembang secara baik. Lingkungan remaja, seperti orang tua dan masyarakat sebagai *agent of change* atau agen pengubah bagi terbentuknya pengembangan perilaku remaja secara positif diharapkan bisa benar-benar memahami bahwa dalam perkembangan remaja sangat penting mendapatkan contoh-contoh nyata atas sikap positif sehingga para remaja dapat meniru dan mencontoh sikap positif tersebut dari lingkungan tumbuh kembangnya (Tentama, 2012).

Dalam perkembangan remaja saat ini yang cenderung lebih bebas, akan sangat mudah untuk terpengaruh oleh pergaulan yang negatif, penggunaan narkoba dan pengaruh tayangan kekerasan, sehingga tanpa disadari remaja akan melakukan perilaku agresi. Dengan demikian perilaku agresi yang dibiarkan begitu saja akan menjadi perilaku kenakalan remaja (Fatmawati, 2017). Sehingga pencegahan perilaku agresi merupakan sebuah upaya besar untuk membina sebuah bangsa yang besar dan berjaya, dengan memahami kompleksitas dan kerumitan perilaku agresi akan dipahami pula bagaimana menyusun sebuah strategi yang komprehensif yang mampu menjawab permasalahan pada diri individu (pelaku), khususnya masalah perilakunya (Susantyo, 2011)

Ada tujuh faktor yang mempengaruhi perilaku agresi menurut Davidoff (1980), yaitu : Pertama amarah, kedua faktor biologis, ada tiga faktor biologis yang mempengaruhi perilaku agresi, yaitu : a) gen b) sistem otak c) kimia darah (khususnya hormon seks yang sebagian ditentukan faktor keturunan), ketiga kesenjangan generasi, keempat lingkungan ada tiga faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku agresi, yaitu : a) kemiskinan b) anonimitas c) suhu udara yang panas, kelima peran belajar model kekerasan, keenam frustrasi, ketujuh proses pendisiplinan yang keliru. Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresi, peneliti memilih faktor peran belajar model kekerasan yaitu remaja banyak belajar menyaksikan adegan kekerasan melalui televisi dan permainan, karena didalam permainan banyak sekali ditemukan model-model kekerasan yang dapat ditiru oleh remaja.

Permainan *modern* atau yang biasa dikenal dengan *game online* dimulai dengan berkembangannya media elektronik dan munculnya internet sebagai penunjang permainan *modern*, hal ini lantas merubah gaya permainan remaja yang semula bermain dengan alat yang sederhana dan beralih menggunakan media seperti PC (*personal computer*) atau *handphone*. Dengan media yang semakin *modern* dapat lebih banyak membuat *game* yang menarik (Kusumawardani 2015). Salah satu *game* yang mempunyai banyak peminat yaitu PUBG *Mobile* dan *Free Fire*. Sebuah *game multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” sebagai genre utama, *game* ini berjenis *First Person Shooter* dan *Third Person Shooter*, kemudian alasan peneliti memilih genre *battle royale* sebagai objek penelitian karena genre *game battle royale* menjadi yang teratas dan terpopuler pada aplikasi *playstore*. Genre *game battle royale* sangat populer dikalangan *gamers* untuk versi PC nya. Pada tanggal 19 Maret 2018, developer merilis *game* PUBG untuk versi *mobilenya*. *Game* ini merupakan jenis *game* yang cukup lama di *platform mobile* namun saat ini masih sangat populer dikalangan remaja, dengan jumlah *download* PUBG *mobile* lebih dari 100 juta dan *game Free Fire* lebih dari 500 juta *download* untuk saat ini di aplikasi *playstore*.

Dalam permainan PUBG dan *Free Fire* yang berjenis *battle royale* pemain diharuskan berkompetisi untuk bertahan hidup dan membunuh pemain lain dengan senjata, granat atau kendaraan dalam sebuah peta yang sudah disediakan sampai pemain tersebut menjadi pemain terakhir yang bertahan hidup, dan untuk pemenang permainan akan mendapatkan sebuah gelar pemenang makan malam

ayam (*winner-winner chicken dinner*) (Akbar, et al 2019). Hal seperti inilah yang pada akhirnya dapat menjadi panutan remaja di kehidupan sehari-hari. Situasi yang setiap hari menampilkan kekerasan beranekaragam, sedikit demi sedikit akan memberikan penguatan bahwa hal itu merupakan hal yang menyenangkan atau hal yang biasa dilakukan, adegan kekerasan yang menjadi tontonan tersebut dapat dijadikan remaja sebagai panutan sehingga terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresi (Tanjung 2015). Bandura (1989) beranggapan bahwa perilaku agresi yang dilakukan oleh remaja merupakan sesuatu yang dipelajari dan bukannya perilaku yang dibawa individu sejak lahir. Perilaku agresi ini dipelajari dari lingkungan sosial seperti interaksi dengan keluarga, interaksi dengan rekan sebaya dan media massa seperti *game online* dan televisi melalui modeling.

Menurut Cowie (1994) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Kemudian Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah suatu tingkatan atau ukuran intens. *Game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang secara bersamaan dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone* dan tablet (Suplig, 2017). Kemudian menurut Fauzi (2019) permainan *battle royale* merupakan genre *game online* yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi. Jadi intensitas bermain *game battle royale* adalah suatu tingkatan atau ukuran intens seseorang saat bermain *game* yang dimainkan dalam bentuk jaringan internet, menggunakan komputer pribadi,

*Handphone* atau konsol video *game*. Menurut Cowie (1994) terdapat dua aspek intensitas bermain *game online*, yaitu aspek kuantitas mengacu pada berapa lama waktu yang digunakan oleh individu untuk bermain *game online*, hal tersebut biasa disebut dengan durasi dan aspek aktivitas mengacu pada tingkatan atau seberapa sering individu bermain *game online* atau biasa disebut dengan frekuensi.

Remaja merupakan masa dimana pencarian jati diri, dengan kata lain remaja mencari model-model yang dapat ditiru. Banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat model-model yang ada di *game online*. Sementara itu, permainan-permainan *game online* banyak yang bertemakan kekerasan, seperti memukul, menendang, dan menembak lawan (Ramhadani, 2013). Remaja yang berlebihan bermain *game* yang bertema kekerasan seperti PUBG (*Player Unknowns Battle Grounds*) dan *Free Fire* akan memiliki tingkat agresi yang tinggi, serta remaja tidak ragu-ragu untuk menyerang atau menyakiti orang lain.

Salah satu yang menjadi pemicu terjadinya tindakan agresi oleh remaja yaitu *game* yang bergenre *battle royale*. Permainan *battle royale* merupakan genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi. Permainan *battle royale* menantang banyak pemain dimulai dengan peralatan seadanya, lalu mencari senjata, baju besi dan mengeliminasi semua lawan dengan menembak lawan, memukul, menggunakan mobil untuk menabrak musuh dan melemparkan granat, sambil menghindari terjebak di luar zona aman yang menyusut, dengan pemenangnya adalah orang yang terakhir bertahan dalam



permainan (Fauzi, 2019). Dengan demikian penggunaan *game* secara berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari remaja, seperti mengisolasi diri, menghindari kontak dengan orang lain dan hanya fokus menyelesaikan permainan (Fatmawati, 2017).

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengajukan sebuah rumusan permasalahan, apakah ada hubungan intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi remaja tengah di palu ?

## **B. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi pada remaja tengah di palu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Manfaat Teoritis: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi disiplin ilmu psikologi terutama di bidang psikologi sosial, psikologi klinis, dan perkembangan mengenai hubungan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi khususnya pada remaja tengah yang memainkan genre *game battle royale*.
- b. Manfaat Praktis: Dengan adanya fenomena *game online* yang bergenre kekerasan diharapkan peran serta orang tua dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *game* dan bagi guru diharapkan dapat

menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh siswa dan kegiatan yang positif sehingga siswa bisa teralihkan dari bermain *game online* dan bagi remaja dapat digunakan bahan sebagai informasi kepada remaja tentang dampak bermain *game online* sehingga remaja mengerti bahaya bermain *game online*.