

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat di era 4.0 telah mengubah banyak hal pada peradaban umat manusia. Batasan jarak dan waktu bukan lagi menjadi kendala yang besar untuk berkomunikasi. Hampir segala aspek kehidupan manusia tersentuh oleh kemajuan teknologi informasi (KhabiburRohman, 2018). Karena sangat pesatnya perkembangan serta tingkat kemudahan dalam penggunaan ilmu teknologi informasi, membuat banyak masyarakat saat ini sangat bergantung pada teknologi khususnya dalam bidang informasi. Sehingga tak jarang dari mereka yang mengaku bahwa mereka tak bisa hidup tanpa adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan internet.

Sudah menjadi rahasia umum bahwa saat ini dunia sangat membutuhkan kecanggihan dari pada teknologi, yang alhasil segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari pun membutuhkan bantuannya. Hingga saat ini teknologi dan internet sudah menguasai hampir secara keseluruhan kegiatan keseharian masyarakat di seluruh dunia. Seperti contohnya dalam hal pekerjaan saat ini sangat bergantung dengan teknologi laptop, server, maupun komputer dalam pengaplikasian berbagai berkas dan juga hubungan dengan satu sama lain dalam bekerja dan tak lupa internet sebagai sarana pendukung untuk penyampaian.

Begitu juga dalam hal mengenyam pendidikan sejauh virus Corona atau Covid-19 menghantui dunia, kini telah berubah menjadi kelas online yang mengharuskan para siswa, ataupun mahasiswa untuk menyiapkan kebutuhan teknologi melalui HP, laptop ataupun komputer untuk kebutuhannya dalam bertatap muka via online agar dapat tetap mengikuti jalannya proses pembelajaran dan pengajaran dibantu dengan dorongan internet untuk mewujudkan hal tersebut.

Dari penjelasan diatas, dapat dikondisikan bahwa kebutuhan internet dan kemajuan teknologi sangat membantu mempermudah kebutuhan manusia untuk mengakses segala hal yang sudah disediakan oleh para penemu ataupun pencipta

teknologi canggih dari berbagai belahan dunia agar masyarakat luas dapat merasakan dampaknya secara langsung.

Ibarat dua sisi mata uang, internet memberikan manfaat yang besar bagi kehidupan manusia sekaligus juga dampak negatif yang dapat dialami oleh penggunanya (Turkle, 2005). Dari sisi positif, internet telah memudahkan penggunanya dalam bekerja, menjalin hubungan interpersonal, berbisnis, bahkan sebagai gudang pengetahuan. Internet telah mengubah kehidupan social karena keharusan bertatap muka sudah tidak diperlukan lagi. *Chatting, email, blogging*, dan berbagai media sosial telah menjadi media yang memudahkan penggunanya untuk dapat berkomunikasi. Banyak pekerjaan yang sudah menjadi lebih mudah dilakukan dengan adanya fasilitas dari internet.

Sebaliknya, sisi negatif yang saat ini semakin banyak dikeluhkan adalah pemanfaatan internet membuat orang enggan untuk bertemu muka. Dalam batas tertentu kondisi ini dapat dipahami, namun permasalahan menjadi serius pada saat pengguna internet seakan menikmati kesendirian karena kebutuhan manusia untuk berinteraksi telah dapat dipenuhi oleh internet. Pada saat ini dampak negatif internet di kalangan remaja sudah memasuki kategori yang meresahkan karena dapat mempengaruhi pola pikir dan dapat merubah kecenderungan perilaku yang buruk pada kesehariannya. Banyak remaja di luar sana menjadi lupa akan waktu, tugas dan kewajibannya karena kecanduan dengan internet yang dapat menjadi salah satu media untuk mencari hiburan seperti permainan online, ataupun sosial media yang banyak di gandrungi oleh remaja belakangan ini.

Bermain sendiri merupakan hal yang biasanya digunakan untuk mengurangi stress atau mengalihkan rasa lelah dari aktivitas sehari-hari yang cukup menjenuhkan. Semua orang dari kalangan dewasa, remaja, hingga anak-anak pun menyukai kegiatan bermain. Berbeda dengan permainan jaman dulu yang bentuknya amatlah sederhana dan biasa dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dengan lawan dan kawan yang ikut andil dalam suatu permainan tersebut, perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membuat permainan saat ini dapat dimainkan secara online atau tidak harus bertatap muka dengan adanya internet. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Online Games atau juga bisa disebut dengan *internet gaming* merupakan permainan yang sangat populer sejak tahun 2012 dimana lebih dari satu milyar orang memainkan permainan tersebut (Kuss, 2013). Game online saat ini telah menjadi tren baru yang banyak diminati oleh segala kalangan dan lapisan masyarakat karena dapat dimainkan secara bersamaan walaupun berbeda tempat dan pembagian wilayah waktu dan juga dapat diakses oleh banyak orang dalam satu waktu. Diperkirakan terdapat lebih dari lima juta pemain *internet gaming* tersebar di berbagai belahan dunia dan jumlahnya terus meningkat (Chan & Vorderer dalam Hussain dan Griffiths, 2008). Pada tahun 1980-an, permainan-permainan seperti *Centipede*, *Space Invaders*, *Pac Man*, dan *Donkey Kong* begitu populer (Young, 2009). Permainan ini adalah permainan jenis *single player* melawan mesin yang mana akan menang jika memperoleh skor tinggi. Pada tahun 1990-an, bermunculan permainan yang melibatkan pemain kedalam pengalaman permainan. Pemain dapat membentuk/ membuat permainan itu sendiri, seperti menciptakan ruang baru, memodifikasi karakter, dan penggunaan senjata.

Di akhir tahun 1990, dua perusahaan elektronik mengembangkan permainan yang lebih canggih dan mudah dibawa kemana – mana dengan menjadikannya sebagai permainan yang mobile sehingga menjadi sangat tidak terbatas dengan Fasilitas yang terdapat pada game online yang memungkinkan bagi pemainnya untuk saling berkomunikasi dengan pemain lain diseluruh penjuru dunia. Model permainan *internet gaming* yang membebaskan pemainnya untuk menciptakan karakter permainan mereka sendiri, seperti memilih nama, karakter, membuat pemain terlalu sibuk dengan kehidupan “orang lain” yang pada kenyataannya hanya dalam permainan sehingga membuat kekaburan antara mana yang nyata dan mana yang bukan. Hal ini sering dialami oleh individu yang memiliki harga diri rendah atau masalah emosional. Sebelum ini, game online masih berlaku di PC, laptop, maupun dalam model permainan kaset yang biasa disebut playstation ataupun Nintendo. Yang masih memiliki peluang untuk bertatap muka apabila ingin bermain bersama rekan dan biasa dilakukan di warnet maupun tempat rental game online lainnya.

Selang berkembangnya teknologi dan pengembangan software kini game bisa diakses melalui *mobile phone* atau *handphone* dengan cara menginstal terlebih

dahulu aplikasi game yang ingin dimainkan oleh pengguna. Saat ini semua game online dapat diakses ataupun dimainkan secara gratis hingga ada yang harus membayar untuk mendapatkan karakter yang di inginkan. Kini hampir di semua permainan game online terdapat tingkat level dan karakter yang semakin kuat di tingkat level yang lebih tinggi serta memiliki kesulitan yang berbeda – beda pada tiap levelnya sehingga membuat para penikmat dan pemain game online merasa selalu penasaran akan jenjang level yang lebih tinggi dan bagaimana cara penyelesaian level tersebut.

Di dunia yang sudah sangat modern dan banyak perkembangan teknologi saat ini, tersedia berbagai macam bentuk maupun genre game yang disediakan untuk para pemain game online. Dimulai dari game memasak, game kecantikan, game memelihara binatang, game berperang, hingga game dalam bentuk kesehatan sudah banyak beredar di kalangan masyarakat. Pada awalnya, permainan seperti ini adalah hal yang menyenangkan, namun seperti hal-hal pada umumnya, game online pun memiliki sisi positif dan negative bagi penggunanya, terutama pada kalangan remaja dimana pada rentan usia tersebut individu mengalami ketidakstabilan emosi yang bisa berakibat adanya perbedaan perilaku. Berdasarkan beberapa contoh dampak positif dalam bermain game online yaitu sebagai media untuk mengalihkan kejenuhan dari kegiatan sehari – hari seperti sekolah, kuliah, bekerja, dan sebagainya. Juga sebagai tempat untuk mengasah kreativitas dan logika. Dan untuk saat ini pun sudah marak pertandingan mengenai game online yang bisa dimainkan secara berkelompok ataupun perseorangan dengan hadiah yang cukup menggiurkan, sehingga dapat menjadi salah satu keuntungan untuk para pemenangnya dan dapat menjadi salah satu wadah sebuah komunitas untuk para pecinta game lebih mengembangkan kemampuan dan meningkatkan skill. Selain memiliki sisi positif, game online dan kegiatan bermain game online ini pun memiliki dampak negative pada rentang umur remaja diantaranya akan kecanduan yang mengakibatkan intensitas waktu bermain yang berlebihan, jenis game online atau permainan yang kurang tepat dengan usia anak, serta pengawasan yang kurang dari kedua orang tua yang menyebabkan anak menjadi bebas mengakses segala game online walaupun mungkin belum sesuai dengan rentang usianya. Pernyataan

mengenai dampak negative tersebut pernah dikemukakan oleh Tedjasaputra pada tahun 2008 silam.

Penelitian yang dilakukan oleh Gentile pada tahun 2019 di Amerika dapat disimpulkan sebesar 8,5% pemain game online berusia mulai 8-18 tahun memperlihatkan kecanduan pada permainan game online hingga dapat berperilaku patologis. Dimana saat seorang anak telah mengalami kecanduan bermain game online dapat menghabiskan waktunya 2 hingga 3 kali lebih banyak secara cuma-cuma untuk bermain game online dibandingkan dengan anak lainnya. Dari penelitian tersebut juga dapat disimpulkan dan dapat diketahui bahwa seorang anak yang telah kecanduan bermain game online memiliki kecenderungan sulit untuk menerima pembelajaran di sekolah yang berakibat menurunnya prestasi dan juga nilai seorang siswa dan juga dapat berakibat pada kesehatan yang terganggu serta sulitnya untuk mengontrol rasa kecanduan yang terus menerus.

Penelitian lain yang dapat mendukung pernyataan diatas juga pernah dilakukan oleh Gentile pada tahun 2004, dimana dari penelitian tersebut didapatkannya korelasi negative yang cukup konsisten dari kegiatan bermain game online terhadap perilaku siswa yang ditimbulkan di lingkungan sekolah. Hal tersebut menyebabkan anak kurang fokus terhadap pelajaran sekolah dan selalu memikirkan permainan onlinenya. Tak jarang banyak remaja yang memilih untuk bermain game online walaupun di saat jam pembelajaran berlangsung di sekolah. Disinilah peran orang tua ataupun guru sebagai pengganti orang tua di sekolah sangat penting untuk mengontrol dan memantau agar anak tidak memiliki kecenderungan terhadap game online.

Penyebab seseorang kecanduan adalah ketika orang tersebut dalam keadaan BLAST atau bisa dijelaskan sebagai Bored, Lonely, Angry/afraid, stress (kebosanan, kesepian, marah/takut, tertekan, dan kelelahan) dikutip dari buku berjudul *The Drug of The New Millenium*, Kastelman (2007). Hal-hal tersebut dapat menjadi salah satu penyebab seorang remaja menjadi kecanduan akan game online karena banyak dari mereka merasa memiliki banyak teman di dunia game online yang di gandrunginya.

Dilansir dari berita kompas.com (17 Juli 2020) diberitakan bahwa terdapat remaja yang rela melakukan pencurian kendaraan bermotor hanya karena kecanduan terhadap game online terkhusus untuk membeli sebuah game online yang saat itu sedang marak di kalangan remaja. Dari berita tersebut didapati reaksi remaja saat ini yang begitu agresif akibat kecanduan game online. Bahkan tak jarang dari mereka rela melakukan hal-hal negatif hingga rela mengambil resiko untuk dirinya sendiri dengan berlaku tindak kriminal. Dewasa ini sudah sangat banyak peristiwa negatif yang terjadi diakibatkan oleh game online.

"Kalau urusan bermain, anak saya lupa makan, lupa mandi dan sampai lupa mau pulang," ujar Sunarmi, kepada Kompas.com, Jumat (17/7/2020). Dari kutipan berita tersebut dapat dikatakan bahwa saat ini banyak orang tua yang merasa bahwa perilaku anak remaja mereka banyak berubah setelah kecanduan game online. Bahkan mereka juga banyak melakukan aktivitas bermain game online hingga lupa terhadap tugas kewajiban dan juga kesehatannya. Apabila ini dilakukan berulang akan sangat berdampak negatif pada anak remaja terutama pada kesehatan fisik dan juga mata karena terlalu mementingkan hal online serta dalam waktu berjam – jam melihat ke arah handphone juga bisa mengakibatkan mata terkena paparan sinar radiasi terus – menerus yang dapat berakibat kecacatan pada mata (mata minus) atau yang paling parah dapat mengakibatkan kebutaan pada mata.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anderson & Bushman (2001) menjelaskan bahwa semakin tinggi intensitas memainkan violent video games akan meningkatkan agresivitas dari pemainnya tentu agresi dan game online yang dalam konteks ini merupakan violent video game memiliki hubungan yang kuat. Seperti dalam studi terhadap agresi media, efek dari video game kekerasan terhadap agresi lebih kuat pada lelaki dibanding wanita (Bartholow & Anderson, 2002). sudah menjadi rahasia umum apabila game online berdampak besar pada perkembangan anak dalam konteks psikis dan emosional sehingga dapat menyebabkan besarnya risiko terjadinya ketidak sesuaian perilaku terhadap suatu tempat dan kondisi.

Begitu banyak dampak negatif game online terhadap perkembangan anak remaja khususnya dalam bidang pengelolaan emosi dan sensitivitas terhadap suatu masalah, contohnya :

1. Anak khususnya remaja cenderung banyak berkata atau berkalimat negatif saat memainkan game online
2. Kurangnya rasa simpati dan empati kepada orang tua dan sesama
3. Seringnya membantah ucapan orang tua
4. Menurunnya minat belajar dan mempelajari pelajaran dan pendidikan formal
5. Berkurangnya rasa tanggung jawab atas kewajibannya
6. Melakukan hal-hal tidak terpuji pada lingkungan masyarakat.

Dari contoh - contoh diatas dapat diidentifikasi adanya kesenjangan emosional yang menyebabkan timbulnya dan meningkatnya perilaku agresif pada remaja.

Santrock (2003) menyebutkan salah satu faktor yang mempengaruhi agresivitas adalah kontrol diri. kurangnya kontrol diri dapat mengakibatkan terjadinya perubahan emosional secara signifikan dan hal tersebut dapat terjadi pada remaja saat ini karena masih bimbang dan labil nya pendirian mereka mengenai jati dirinya, sehingga banyak dari anak remaja cenderung sulit mengontrol diri dan kurang bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak seharusnya dilakukan. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, Gunarsa (2008) menyebutkan juga salah satu dasar bagi remaja untuk berkembang secara normal adalah memiliki konsep diri yang baik. Pembelajaran terhadap sikap atau stimulus dari luar harus diorganisir secara baik agar dapat mengurangi konflik. Dalam studi menyangkut tingkat agresivitas (Gunarsa & Yulia, 2008).

Mengenai sikap agresivitas karena game online kini hal tersebut lebih cenderung banyak dialami oleh remaja laki - laki dibandingkan dengan remaja perempuan. Dalam studi menyangkut tingkat agresivitas (Gunarsa & Yulia, 2008) dikemukakan bahwa seorang pria lebih agresif dibandingkan dengan seorang wanita dan hal ini mulai pada usia sangat dini. Dari hal tersebut bisa juga ditinjau secara nyata bahwa kebanyakan anak remaja yang bermain game online adalah bergender laki-laki.

Tidak hanya itu, lingkungan pun juga dapat menjadi salah satu faktor penting dalam terbentuknya karakter agresif pada anak remaja yang diselingi juga dengan dampak negatif dari game online. Karena seringnya bermain game online pada lokasi warung warung yang biasa menyediakan wifi sehingga mereka bisa dengan mudah dan cepat mengakses game online nya, dari lingkungan tersebut juga banyak anak remaja yang akhirnya bertutur kata ataupun berperilaku kurang pantas karena mereka terlalu tertarik telah memenangkan ataupun merasa kesal karena menghadapi kekalahan dalam permainan online yang sedang dimainkan tersebut.

Maraknya perilaku agresi di kalangan remaja, khususnya pelajar sekolah, mengkhawatirkan banyak pihak. Perilaku agresif pada remaja saat bermain game online tentunya berperan penting dalam menimbulkan permasalahan di kehidupan nyata terutama dalam interaksi sosialnya. Agresivitas di kalangan remaja cenderung meningkat dan meresahkan warga masyarakat sekitarnya (Saad, 2003). seseorang yang kesulitan dalam mengatur emosinya, berpotensi menjadi pelaku agresi. Bentuk agresivitas dari kecanduan game online para remaja juga bisa memicu emosi tak terkendali sehingga timbul kecenderungan rasa ingin mengimplementasikan yang mereka mainkan sehari-hari di dunia maya ke kehidupan nyatanya. Masalah kecil dapat membuat ia mudah terprovokasi dan meluapkan amarahnya secara berlebihan sehingga mendorongnya untuk melakukan tindakan menyakiti atau mengintimidasi orang lain.

Dampak perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja memiliki sisi negatif bagi remaja dan warga yang tinggal di lingkungan sekitar (Restu dan Yusri, 2013). Bentuk agresivitas yang paling mencolok pada usia remaja adalah bersikap kasar yang dapat mengganggu orang lain. Di dalam kehidupan sosial, sebetulnya perilaku mengganggu orang lain termasuk di dalamnya berbicara menggunakan nada tinggi kepada orang yang lebih tua, berbicara menggunakan kalimat kasar atau kurang sopan, menghina, mengintimidasi dan menyakiti orang lain dapat dimasukkan ke dalam kategori perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral kehidupan antar manusia.

Perilaku agresi dapat menimbulkan dampak jangka pendek maupun panjang, baik untuk pelaku maupun korbannya serta berpotensi untuk diulangi

seiring berjalannya waktu. Perilaku ini tentunya menimbulkan dampak buruk, Dampak bagi pelaku perilaku agresif adalah dijauhi dan dibenci oleh orang lain, sedangkan dampak bagi korban adalah timbulnya sakit fisik dan psikis serta kerugian akibat perilaku agresif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, remaja dianggap kerap melanggar norma dan nilai masyarakat akibat intensitas mereka dalam bermain game online. Dari intensitas mereka dalam bermain game online, maka dapat kita melihat perilaku agresif yang ditimbulkan di lingkungan sosialnya. Maka dari itu, peneliti merasa perlu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada usia remaja. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Usia Remaja”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar penelitian ini jelas dan lebih terarah, maka pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah “apakah intensitas bermain game online berhubungan dengan perilaku agresif pada usia remaja di kabupaten Pamekasan?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku pada usia remaja di kabupaten Pamekasan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun penelitian ini dapat memberikan dua manfaat, baik yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih informasi dan ilmu pengetahuan di bidang psikologi khususnya Psikologi Sosial, dan Psikologi Klinis tentang bagaimana hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada usia remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman subjek tentang hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif sehingga mampu menemukan cara penyelesaian terhadap perilaku agresif yang ditimbulkan. Dengan demikian diharapkan dapat membantu dalam mengontrol hal – hal negatif yang akan terjadi akibat seringnya bermain game online sehingga mampu melakukan penyesuaian sosial pada lingkungan

b. Bagi Keluarga Subjek

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman bagi keluarga subjek agar lebih mengontrol aktivitas anak-anak mereka terutama dalam bermain *gadget* dan sebagai bentuk dukungan yang dapat meredakan intensitas bermain game online yang berdampak pada perilaku agresif yang dialami oleh subjek demi menjaga kesehatan mental sang anak sehingga mampu melakukan penyesuaian sosial pada lingkungan dengan baik.

c. Bagi Masyarakat

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman masyarakat sebagai pengetahuan baru tentang timbulnya perilaku agresif pada remaja sehingga tidak serta merta berfikir buruk tentang perilaku agresi yang ditunjukkan oleh remaja, melainkan menerima mereka sebagai kenyataan sosial yang perlu dicarikan pemecah masalahnya. Dengan demikian, diharapkan mampu membantu subjek penelitian dalam melakukan penyesuaian sosial dengan baik dan menciptakan lingkungan sosial dengan baik sehingga dapat menciptakan lingkungan sosial yang lebih kondusif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi para peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa dengan menggunakan variabel intensitas bermain game online dan kecenderungan perilaku agresif.