

BAB 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, sepanjang masa ini perkembangan remaja mengalami perubahan-perubahan baik dari segi fisik, mental, sosial, dan emosional. Hal ini dialami oleh para remaja yang mendekati usia 13 hingga 17 tahun yang biasanya bersekolah di SMA ke atas. Plus, setiap fase memiliki persyaratan dan keadaan tertentu untuk setiap orang. Kapasitas setiap orang untuk merespon dan bertindak dalam menanggapi berbagai situasi dari satu fase ke fase berikutnya.

Masa remaja merupakan tahap transisi dalam kehidupan, proses perkembangan yang sangat menantang, dan masa dimana remaja mengalami kesadaran diri dan membutuhkan dukungan dari orang yang dicintai, terutama anggota keluarga. Oleh karena itu, masa remaja yang genting ini ditandai dengan konflik internal, pemikiran kritis, dan kekesalan, dan perasaan ini menyebabkan remaja menjadi lebih geram dan agresif. (Santrock, 2002). (Intan, 2018). Pembentukan harga diri yang tinggi, seperti kegembiraan dan keberanian, terjadi sebelum pubertas (Amita D, 2018). Remaja pada periode ini sering terlibat dalam perilaku berbahaya karena mereka lebih cenderung terlibat dalam perilaku maladaptif seperti perilaku agresif yang membahayakan orang lain atau diri sendiri.

Banyak kekerasan yang dilakukan dalam beberapa tahun terakhir oleh kalangan remaja baik secara individu maupun kelompok, hal ini sering dieksplorasi di media massa dan media elektronik. Banyak pihak yang khawatir

dengan tumbuhnya perilaku agresif di kalangan remaja, terutama siswa sekolah, karena ruang kelas dapat menjadi lingkungan yang meresahkan anak-anak. Tiga dari empat anak terindikasi bahwa teman sebaya adalah pelaku kekerasan, demikian temuan survei nasional tentang pengalaman hidup anak dan remaja tahun 2018 (Snaphar, 2018) yang diterbitkan oleh Kementerian Pemberdayaan dan Perlindungan Anak (KP3A). Hal ini terlihat dari laporan pengaduan teman sebaya yang melakukan perilaku kekerasan yang bervariasi dari 47% hingga 73%.

Kekerasan terhadap remaja tidak berhenti disitu saja, pembunuhan seorang anak berusia 5 tahun oleh seorang remaja berusia 15 tahun di sawah yang luas di Jakarta pada awal tahun 2020 menjadi indikator utama kekerasan remaja. Menurut Havighurst (Harlock, 2006), perkembangan emosi pada masa remaja ditandai dengan emosi yang labil dan bergejolak dengan perubahan emosi yang cepat, akibatnya remaja sering menjadi tergantung pada orang tuanya pada masa ini. berdebat atau tidak setuju dengan suatu pendapat. Perilaku ini dipicu oleh keadaan emosi remaja yang labil (Gunarsa, 2000). Perilaku kekerasan pada remaja umumnya menunjukkan sifat agresif. Menurut Myers (2002), agresi adalah perilaku fisik atau verbal yang ditujukan untuk menyakiti orang lain, dan perilaku ini terbagi menjadi dua bagian yaitu kekerasan fisik dan kekerasan verbal. Myers juga mengatakan bahwa kekerasan fisik biasanya dilakukan dengan memukul atau menendang, sedangkan kekerasan verbal dilakukan dengan menggunakan kata-kata kasar.

Agresivitas sendiri umumnya dilakukan oleh seseorang untuk

mengungkapkan perasaan dan cara untuk menyelesaikan masalahnya. Seperti yang kita ketahui banyak sekali fenomena pada remaja yang terjadi ditahun terakhir ini, baik agresivitas secara verbal (kata-kata) maupun non-verbal (action). Saat ini, berbagai ragam perwujudan dari dampak agresivitas pada remaja bisa kita jumpai hampir setiap media massa, bahkan dalam kehidupan dilingkungan masyarakat, baik itu mencaci maki, tawuran, perampokan, pembunuhan, kerusuhan dan segala jenis kejahatan dan kekerasan merupakan perwujudan dari perilaku agresif pada remaja itu sendiri. Agresivitas atau perilaku agresif pada remaja juga terjadi pada siswa SMA X di Kota Bandung, dimana perilaku agresifitas ini terjadi di lingkungan masyarakat seperti mereka melakukan tawuran, perkelahian dan perilaku agresif lainnya baik itu verbal maupun non-verbal yang merugikan lingkungan sekitar. Banyak sekali faktor yang membuat perilaku agresif pada remaja ini terjadi, salah satu diantaranya yaitu peran belajar model kekerasan, faktor ini sering sekali dilihat oleh para remaja baik itu di media massa, media sosial dan *game online*.

Amelia et al (2019) menemukan bahwa game tidak hanya memberikan hiburan, tetapi merupakan media yang berpotensi besar untuk memengaruhi dan membuat orang ketagihan. Hal ini karena otak remaja sedang mengalami teori belajar sosial. Teori ini menyatakan bahwa bermain video game agresif merangsang agresi. Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari pembelajaran perilaku tradisional (behavioralist). Teori belajar sosial ini dikembangkan oleh Albert Bandura (1986). Teori ini menerima sebagian besar prinsip teori pembelajaran tindakan, tetapi lebih menekankan pada pengaruh

isyarat pada perilaku dan proses mental internal. Asumsi awal Bandura di balik teori pembelajaran sosialnya Salah satunya adalah bahwa manusia cukup fleksibel untuk belajar, bertindak, dan berperilaku. Semua poin pembelajaran ini adalah pengalaman perwakilan. Orang dapat dan memang belajar banyak dari pengalaman langsung, tetapi mereka belajar lebih banyak lagi dengan mengamati perilaku orang lain.

Di era modern ini, perkembangan teknologi yang semakin maju telah menyebabkan banyak perubahan pada masyarakat, khususnya pada teknologi internet. Berkat teknologi internet, kita bisa melakukan apa saja dalam waktu singkat. Internet memungkinkan orang untuk menggunakan Internet sebagai media informasi dan hiburan. Perkembangan teknologi terkini membawa kemudahan dan manfaat bagi manusia. Contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah game online. Game online adalah game digital yang hanya dapat dimainkan ketika perangkat terhubung ke jaringan internet yang menghubungkan pemain lain yang memainkan game tersebut pada waktu yang bersamaan (Octa & Agin, 2019). Game online sangat populer di kalangan remaja karena merupakan sarana hiburan waktu luang. Mereka biasanya bermain game online selama sekitar 3-4 jam atau lebih. (Amanda, 2016). Masa remajanya saat ini tidak bisa dibedakan dengan gadget. Gadget digunakan tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga untuk aktivitas online pada umumnya, termasuk game online. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui internet (Adams, 2013). Sejak awal, game online telah menjadi sangat populer dan mudah digunakan. Game

online dapat dimainkan di berbagai platform. Komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game), dan smartphone (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths & Demetrovics, 2014).

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 73,7% dari 196,7 juta penduduk Indonesia menggunakan internet pada 2019–2020. Dari 266 juta penduduk Indonesia, informasi ini meningkat sekitar 8,9% atau sekitar 25,5 juta pengguna internet (APJII, 2020). Pertumbuhan sektor game internet membuat hal ini sangat mungkin terjadi. Jumlah masyarakat Indonesia yang bermain game online telah berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan pengguna internet di negara ini (Affandi, 2013). Jumlah gamer telah meningkat menjadi 3,5 miliar orang secara global (Datareportal.com). Sebaliknya, 52 juta pemain baru memasuki pasar Indonesia pada tahun 2019, naik ke peringkat keenam secara global dan peringkat keenam di Asia dalam hal jumlah pemain (Fauzi, 2020).

Menurut penelitian, anak muda cenderung kecanduan game online (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Sementara itu, sebuah penelitian terhadap anak muda di Indonesia menemukan bahwa hingga 64,45% laki-laki muda dan 35,55 dalam rentang usia 12 hingga 22 tahun memiliki minat paling besar terhadap game online (Kusumadewi, 2014). Kemudian, pada tanggal 1 Maret 2018, peneliti melakukan survey pendahuluan kepada 50 siswa SMA X di Kota Bandung yang terdiri dari 35 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Setelah menyelesaikan penelitian, ada 6 siswa melaporkan bahwa siswa senang bermain game online rata-rata 5-6 jam sehari, dan ketika bermain siswa sering

menggebrak meja dan berteriak keras tanpa memikirkan lingkungan sekitar.

Menurut penelitian yang dilakukan profesor psikologi Douglas A. Gentile di Media Research Lab di Iowa State University, fenomena kecanduan game online dapat membahayakan psikologi anak. Anak-anak dapat mengalami depresi, kecemasan, dan fobia sosial yang memburuk, serta penurunan prestasi akademik yang dapat mengakibatkan perilaku agresif pada remaja. Bermain video game untuk waktu yang berlebihan menggandakan kemungkinan anak-anak mengalami masalah defisit perhatian dan hiperaktif. (Gentile dalam Sandikin, 2016).

Menurut penelitian Merita Ayu Lestari, Inayatur Rosyidah, dan Iva Milia H.R (2018) yang berjudul “Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja”, mereka meyakini ada hubungan antara game online dengan sikap agresif pada remaja. Hal ini menarik perhatian peneliti terhadap fenomena tersebut karena akhir-akhir ini perilaku agresif di kalangan remaja banyak diperbincangkan. Peneliti memilih subjek ini sebagai hasil karena masalah yang berhubungan dengan perilaku memerlukan perhatian khusus pada fenomena ini.

Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh Adiksi *Game online* terhadap Agresivitas pada remaja SMA X di Kota Bandung?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui pengaruh Adiksi *Game online* terhadap Agresivitas pada remaja SMA X di Kota Bandung

Kegunaan Penelitian

- Kegunaan teoretis. Secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang ilmu Psikologi khususnya Psikologi Perkembangan dan Psikologi Sosial berkaitan dengan konsep remaja pada permasalahan adiksi *game online* dengan agresivitas.
- Kegunaan praktis. Secara praktis berguna untuk menjadi sebuah masukan bagi instansi dan lembaga penyelenggara pendidikan khususnya SMA guna menelaah perilaku dan mereduksi dampak dari fenomena yang terjadi di kalangan remaja pada zaman modern ini utamanya tentang permasalahan kecanduan atau adiksi *game online* dan agresivitas.