

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Masa remaja merupakan suatu periode transisi dalam rentang kehidupan manusia yang menjembatani masa kanak-kanak dengan masa dewasa (Santrock, 2011). Periode masa remaja merupakan masa yang paling singkat namun memiliki banyak rintangan yang mampu menentukan identitas dirinya. Periode ini juga ditandai dengan masa pubertas yang mengalami banyak perubahan baik dalam perkembangan fisik, emosional, intelektual, dan sebagainya.

Beberapa tugas perkembangan remaja ditandai dengan menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya, mencapai kemandirian emosional dari orang tua atau figur-figur yang mempunyai otoritas, mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya baik secara individual maupun kelompok, menemukan model yang dijadikan identitas pribadinya, menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri, memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup (*weltanschauung*), serta mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan (Kay, dalam Putro, 2017).

Aktivitas keseharian bagi remaja menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan antara keduanya. Remaja akan selalu terlibat dalam aktivitas di lingkungannya yang mampu memberikan pengalaman hingga menentukan identitas dirinya. Remaja lebih senang dan lebih banyak bersama teman-temannya, pada hal ini mereka cenderung banyak mengikuti dan belajar mencoba dari apa yang mereka lihat. Rasa penasaran tersebut akan membuat mereka mencoba sesuai dengan keadaan di lingkungannya. Jika teman-temannya memiliki beberapa barang atau bergaul dengan cara tertentu mereka juga cenderung mengikuti lingkungannya. Begitu pula pada kehidupan yang kini banyak menggunakan teknologi sebagai fasilitas modern yang dianggap mampu memuaskan kebutuhan.

Perkembangan teknologi membawa banyak perubahan dalam aktivitas masyarakat khususnya bagi para remaja secara positif maupun negatif terhadap berbagai aspek kehidupan baik dalam aktivitas sosial, psikologis, ekonomi, dan sebagainya. Penggunaan teknologi khususnya internet sudah banyak digunakan di Indonesia, pengguna internet di Indonesia meningkat setiap tahunnya, data menurut *We Are Social* (2023) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2023 sebanyak 212,9 juta, peningkatan ini cukup tinggi dari tahun 2022 sebanyak 207,4 juta pengguna internet. Adapun jumlah pengguna media sosial tahun 2023 sebanyak 167,0 juta yang mengalami penurunan sebanyak 12,57% dari tahun 2022, artinya sekitar 2/3 masyarakat Indonesia sudah memanfaatkan internet sebagai aktivitas sosial khususnya remaja.

Pengguna teknologi (*smartphone*) semakin hari kian meningkat. Teknologi secara luas digunakan oleh remaja dalam berbagai hal yang memfasilitasi mereka melakukan aktivitas terutama dalam media *online*. Salah satu media *online* yang saat ini sedang digemari remaja adalah *game online* (Permana, 2012, dalam Pitakasari, Kandar, dan Pambudi, 2017). Data *We Are Social* (2023) menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua dengan jumlah pemain *game* terbanyak di dunia sebanyak 94,8% atau 133,8 juta orang dengan didominasi rentang usia 16 sampai 24 tahun, yang artinya rata-rata pengguna *game online* berada di kalangan remaja. Hasil data ini menunjukkan bahwa banyak sekali remaja di Indonesia yang kini bermain *game online* dalam tipe *game mobile* yang bermain secara berkelompok seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, *Free Fire*, *Dota*, dan beberapa *game online* lainnya.

Game online memberikan kesenangan dan membawa efek candu bagi pemainnya. Bagi remaja, *game online* membawa kesenangan pada mereka terutama jika lingkungan sekitarnya (teman sebaya) menjadi pemain *game online* juga. Remaja yang menyukai *game online* cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan *game* sehingga menjadi sebuah kebiasaan bagi dirinya setiap hari. *Game online* bagi remaja mampu memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan sesekali waktu. *Game* memiliki dampak positif yang tidak hanya sebagai hiburan dan interaksi budaya, tetapi sebagai alat untuk penemuan penting yang memengaruhi kehidupan kita (Baird, 2020). Dampak

positif *game online* bagi remaja yaitu sebagai penghilang stres, melatih pikiran, respons logika, dan perencanaan remaja (Malahayati, 2021). Selain itu, *game online* juga sebagai hiburan dan mampu menjadi sarana prestasi bagi remaja yang kini dapat ditunjukkan dalam *e-sport*. Manfaat ini mampu memberikan peluang pada perkembangan remaja. Namun yang terjadi saat ini, *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths, 2009). Kecanduan ini dapat diartikan sebagai ketergantungan terhadap *game online* yang memiliki dampak-dampak buruk pada aktivitas atau kewajiban yang harus dilakukan oleh remaja, misalnya menjadi lebih sering menghabiskan waktu bermain *game*, kehilangan kontrol diri sehingga terjadi konflik, menjadi malas belajar, tidak mau diatur, dan sebagainya. Individu dengan ciri kepribadian narsistik, agresi, tingkat kontrol diri yang rendah, dan hubungan sosial yang kurang efektif memiliki risiko lebih besar untuk kecanduan *game online*. Bahkan bagi mereka yang bukan pecandu, daya tarik *game* yang memaksa dapat menyebabkan masalah dalam mengatur jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* (Kim, dalam Boyle, Connolly, & Hainey, 2011). Kecanduan *game online* dapat dilihat dari perilaku remaja yang menimbulkan beberapa dampak buruk yang terjadi serta mengutamakan *game* dibanding dengan perilaku lain yang dianggap penting atau wajib dilakukan. Di samping dampak positif dari *game online* juga sangat banyak berkontribusi terhadap perkembangan remaja. Novrialdy (2019) menyebutkan remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Biasanya, remaja bermain *game online* bersama teman sebayanya, mereka akan berinteraksi satu dengan yang lainnya dan dapat memunculkan rangsangan tidak nyaman sehingga membuat mereka cenderung lebih agresif. Permasalahan ini muncul diakibatkan berbagai rangsangan dari luar. Jika remaja berada dalam lingkungan yang kurang baik maka cenderung memicu perilaku agresif.

Perkembangan teknologi membawa pengaruh yang besar terhadap penanaman nilai-nilai moral bagi remaja. Trisnawati, Nauli, dan Agrina (2014) melaporkan bahwa keadaan remaja di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi remaja saat ini yang 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 bisa menahan dorongan nafsu. Pada hal ini, perilaku maladaptif mampu menimbulkan perilaku agresif pada remaja di lingkungannya. Perilaku agresif adalah salah satu bentuk ekspresi emosi individu akibat adanya suatu ketidakberhasilan yang dialami (Yunalia dan Etika, 2020). Hsiao, Cheng, dan Chiu (2019) menjelaskan bahwa perilaku agresif berperan penting dalam perkembangan remaja. Hal ini berperan karena perilaku agresif merupakan bagian dari luapan emosi pada kondisi tertentu atas ketidakterimaan respons dari lingkungan. Namun jika perilaku agresif terjadi beberapa kali dan cenderung menimbulkan kerusakan atau kerugian maka hal ini menjadi sisi negatif dari perilaku agresif. Seperti yang dikatakan Rahmawati dan Asyanti (2017), bahwa dampak perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja memiliki sisi negatif bagi remaja dan warga yang tinggal di lingkungan sekitarnya. Dampak ini membawa masalah yang cukup serius dan bahkan mampu membawa remaja berhadapan dengan jalur hukum. Berdasarkan data hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2023, melaporkan bahwa sudah terjadi 119 kasus kekerasan dari bulan Januari – februari 2023, kasus ini banyak terjadi pada kekerasan seksual, fisik, dan psikis. Dilaporkan di beberapa daerah terjadi kasus kekerasan seksual hingga terjadi pembunuhan, kekerasan fisik terjadi akibat konflik sosial yang terjadi secara berlebihan, begitu pula kekerasan psikis yang banyak terjadi pada kasus *bullying*. KPAI melaporkan bahwa kasus yang terjadi pada awal 2023 ini rata-rata terjadi pada siswa SMP. Perilaku agresif ini terjadi jika remaja melakukan sesuatu yang mengarah pada agresi dengan dilakukan beberapa kali yang mengakibatkan kerugian.

Perilaku agresif memberikan dampak yang besar terhadap remaja dan lingkungannya. Perilaku agresif menjadi bentuk perilaku yang dilakukan oleh remaja untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal. Perilaku verbal ataupun fisik dapat membahayakan manusia dan makhluk hidup lainnya serta menyebabkan kesulitan, kerusakan, rasa sakit, atau merusak properti (Marcus, 2017, dalam Hardoni, Neherta, dan Sarfika, 2019). Perilaku agresif terjadi jika remaja cenderung berulang kali melakukan perilaku tersebut yang mengakibatkan kerugian, agresi ini disertai dengan luapan emosi dalam kondisi lingkungan tertentu. Remaja akan berperilaku lebih agresif jika mereka

mendapatkan serangan atau frustrasi dari lingkungannya secara terus menerus atau beberapa kali dalam jangka waktu tertentu, sehingga akan memicu berbagai perilaku dari agresi fisik maupun verbal. Penelitian mengenai kecanduan *game online* dengan perilaku agresif memberikan penjelasan mengenai hubungan yang signifikan antara keduanya. Penelitian Rondo, Wungouw, dan Onibala (2019) melaporkan adanya hubungan yang kuat antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Perilaku Agresif yang terjadi antara lain seperti kekerasan fisik yakni sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul, selain agresif fisik siswa juga menunjukkan agresif verbal seperti mengeluarkan kata kata kotor berupa makian dalam bahasa Daerah.

Kecanduan *game online* cenderung mampu menyebabkan tingkat agresivitas remaja meningkat terutama jika lingkungan teman sebaya mereka memiliki peran yang sama. Penelitian ini mengungkap remaja yang kecanduan bermain *game online* dilihat dari jangka waktu, kontrol diri, serta manajemen diri, sehingga dilihat apakah memiliki kaitan yang berakibat pada kecenderungan berperilaku agresif di lingkungan. Penelitian ini mengungkap apakah *game online* dapat memberikan dampak pada perilaku remaja yang cenderung mengarah pada perilaku agresif yang berkepanjangan atau tidak. Penggunaan *game online* yang berlebihan tidak baik bagi remaja khususnya siswa SMP yang berada di masa pubertas, terlebih jika penggunaan yang berlebihan tersebut memberikan efek negatif bagi remaja. Seiring perkembangan teknologi *game online* mampu memengaruhi pada emosional remaja khususnya pada agresivitas yang berdampak buruk, tugas perkembangan remaja mengalami penyimpangan dalam permasalahan perilaku yang ditampilkan. Khususnya peranan di sekolah, dalam permasalahan perilaku agresif dan kecanduan *game online* ini remaja perlu mendapatkan layanan bimbingan dan konseling komprehensif dengan berdasar pada Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD), sehingga peranan ini membantu remaja ke tugas perkembangan yang optimal.

Bimbingan dan konseling menjadi bagian integral dalam pendidikan yang tidak luput dari perkembangan teknologi. Guru BK sebagai praktisi dituntut memahami teknologi sebagai dasar dalam pemberian layanan pada siswa dan mengetahui kondisi lingkungan seiring perkembangan teknologi. Setiawan (2020) menyebutkan penguasaan

teknologi informasi bagi konselor merupakan nilai tambah dalam memberikan pelayanan bimbingan dan konseling. Meskipun perkembangan teknologi informasi sudah maju dan berkembang pesat akan tetapi masih banyak konselor yang belum menguasai teknologi informasi secara penuh sehingga konselor pun masih banyak yang tidak mengetahui peranan teknologi informasi dalam bimbingan dan konseling. Selain itu, guru BK juga dituntut mengetahui kondisi remaja dalam dunia teknologi, khususnya pada *game online* yang kini banyak sekali digemari. Kondisi yang terjadi saat ini berdasarkan penelitian Batubara, dkk (2022) bahwa masih banyak guru BK yang belum memberikan layanan preventif/kuratif bagi siswa dalam masalah kecanduan bermain *game online*. Guru BK belum memberikan layanan secara optimal dalam mereduksi hal tersebut. Berdasarkan hal ini, penelitian ini mengungkap siswa yang terindikasi kecanduan *game online* menggambarkan kecenderungan perilaku agresif seperti apa yang akan ditampilkan, juga memberikan implikasinya bagi layanan bidang pribadi sebagai upaya bimbingan dan konseling dalam mereduksi hal tersebut.

Berdasarkan survey selama peneliti melaksanakan PPL di SMPN 26 Bandung melalui pengamatan tidak sistematis dan tidak berdasarkan data sekunder menunjukkan bahwa tidak sedikit siswa SMPN 26 Bandung yang bermain *game online*, mereka sangat senang saat bermain *game online*, mereka juga lebih banyak menghabiskan bermain *game online* pada waktu kosong. Siswa SMPN 26 Bandung bermain *game online* kebanyakan bersama teman-temannya, dalam hal ini banyak sekali interaksi satu sama lainnya. Umumnya, *smartphone* kini menjadi salah satu kebutuhan bagi para remaja dan kebanyakan dari mereka bermain *game online*. Bagi remaja yang terindikasi kecanduan *game online* ini berakibat pada perilaku-perilaku yang melanggar nilai moral di lingkungan khususnya di sekolah. Fenomena yang terjadi yaitu siswa menjadi sering bermain *game* di kelas bahkan saat sedang belajar, sulit diatur, mengabaikan belajar, berkelahi, saling menghina, marah, dan sebagainya. Dalam hal ini, guru BK di SMPN 26 Bandung belum mampu menangani kasus tersebut dan dirasa cukup sulit dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling secara komprehensif, terutama dalam memberikan layanan bidang pribadi dalam masalah dampak dari siswa yang terindikasi kecanduan *game online* ini.

Dalam penelitian ini, hubungan antara *game online* dan kecenderungan perilaku agresif memberikan implikasi bagi peranan bimbingan dan konseling untuk memberikan layanan pribadi serta tindak lanjut yang mampu mengatasi permasalahan yang sering terjadi di sekolah khususnya dalam *game online* dan perilaku agresif.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

Agresivitas remaja akan timbul jika adanya rangsangan dari luar yang membuat remaja merasa kurang nyaman dan terancam. Remaja saat bermain *game online* akan mengupayakan dirinya dalam mencapai keberhasilan atau kesenangan bermain *game*, biasanya mereka ingin sekali memenangkan pertarungan *game online*. Pada penggunaan jangka waktu yang lama dan pengendalian diri yang kurang stabil, bagi remaja pecandu *game online* jika remaja mendapatkan ketidaksenangan saat bermain *game* mereka cenderung akan mengeluarkan amarah dan dilontarkan pada rekan sebayanya yang bermain *game online* juga ataupun sendirian. Hal ini dilihat dari beberapa kali mereka melakukan agresi tersebut dan berdampak buruk pada lingkungannya. Kecenderungan bentuk agresi yang ditampilkan saat sendirian remaja cenderung sering menggerutu, berteriak sendirian, berbicara kasar, menangis, bahkan merusak barang disekitar. Saat sedang bersama rekan sebayanya kecenderungan yang terjadi pada mereka biasanya menampilkan agresi seperti berbicara kasar, mengancam teman yang lain, memukul, mengejek, adu argumen, hingga berkelahi. Kedua hal ini ini dilihat dari seringnya mereka melakukan perilaku itu pada setiap bermain *game*. Kecanduan *game online* ini akan membuat insting remaja menjiwai harapan keberhasilannya, sehingga pada saat remaja mendapat ketidaksenangan atau ketidaksesuaian dalam bermain *game* mereka cenderung akan menampilkan perilaku agresif yang mengarah pada hal negatif. Hal ini juga mampu berdampak pada berbagai aktivitas sehari-hari mereka yang cenderung lebih agresif.

Berdasarkan pernyataan dan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

- 1) Seperti apa gambaran umum kecanduan *game online* siswa SMPN 26 Bandung?
- 2) Seperti apa gambaran umum kecenderungan perilaku agresif siswa SMPN 26 Bandung?

- 3) Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif siswa di SMPN 26 Bandung?
- 4) Bagaimana implikasi penelitian bagi layanan bimbingan dan konseling bidang pribadi untuk siswa di SMPN 26 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dideskripsikan, maka tujuan penelitian yaitu untuk:

- 1) mendeskripsikan kecanduan *game online* siswa SMPN 26 Bandung;
- 2) mendeskripsikan kecenderungan perilaku agresif siswa SMPN 26 Bandung;
- 3) mendeskripsikan hubungan antara kecanduan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif siswa di SMPN 26 Bandung;
- 4) memberikan implikasi penelitian bagi layanan bimbingan dan konseling bidang pribadi.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pengayaan teori di bidang bimbingan dan konseling serta memberikan wawasan pengetahuan secara luas dalam konsep agresivitas dan kecanduan penggunaan teknologi khususnya *game online*. Selain itu, hasil penelitian dapat memberikan rekomendasi atau saran untuk penelitian selanjutnya dalam penelitian kualitatif yang melihat fenomena sosial di kalangan remaja sesuai yang telah dideskripsikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi guru bimbingan dan konseling, penelitian mampu memberikan implikasi bagi layanan BK bidang pribadi dalam upaya pencegahan serta penyembuhan perilaku agresif remaja akibat kecanduan *game online*. Penelitian ini juga bermanfaat sebagai sumber informasi yang mampu menunjukkan fenomena remaja di kalangan sosial saat ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari lima bab sebagai berikut.

Bab I yaitu pendahuluan yang membahas tentang latar belakang penelitian diambil, rumusan masalah yang mencakup pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoretis dan manfaat praktis, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II yaitu kajian teori yang membahas tentang konsep dasar perilaku agresif, kecanduan *game online*, dan konsep bimbingan dan konseling pribadi.

Bab III yaitu metode penelitian yang membahas tentang desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV yaitu temuan dan pembahasan yang menjelaskan tentang hasil atau temuan dari penelitian, pada bab ini memberikan hasil hubungan antara perilaku agresif dan kecanduan *game online* remaja di SMPN 26 Bandung, sehingga mampu memberikan implikasinya bagi layanan bimbingan dan konseling bidang pribadi yang berupa Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).

Terakhir pada bab V yaitu penutup yang menjelaskan tentang kesimpulan penelitian dan rekomendasi yang mampu diberikan.