

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembinaan generasi muda diarahkan untuk mempersiapkan kader penerus pejuang bangsa dan pembangunan nasional dengan memberikan bekal ketrampilan, kepemimpinan, kesegaran jasmani, daya kreasi, patriotisme, idealisme, kepribadian dan budi pekerti luhur. Tetapi kenyataannya, pada beberapa tahun terakhir ini dijumpai bahwa agresivitas remaja muncul dengan kualitas yang selalu meningkat.

Maraknya tingkah laku agresif akhir-akhir ini yang dilakukan oleh remaja merupakan sebuah kajian yang menarik untuk dibahas. Perkelahian antar pelajar yang pada umumnya masih remaja sangat merugikan dan perlu upaya untuk mencari jalan keluar dari masalah ini atau setidaknya mengurangi. Perkembangan teknologi yang pesat mempunyai korelasi yang erat dengan meningkatnya kecenderungan perilaku yang dilakukan oleh remaja.

Banyaknya tawuran yang merupakan salah satu bentuk agresivitas merupakan fenomena menarik untuk dibahas. Berikut adalah beberapa contoh kejadian yang diberitakan oleh media massa. Di Seoul Korea Selatan pada tanggal 25 Maret 2012 seorang wanita tega membunuh bayinya yang baru dilahirkan, bayi tersebut lahir saat wanita muda itu sedang bermain *game online* di warnet, kepolisian Korea Selatan menyebutkan, wanita itu hampir setiap hari mendatangi warnet untuk bermain game online (detik.com: *Online*). Lalu kejadian yang sangat memprihatinkan pada tanggal 18 Januari 2010 yaitu seorang Remaja Rumania

bernama Lonut Silviu Savin nekat menghujani ibunya dengan tikaman pisau hanya gara-gara sang ibu menolak membayar tagihan internet (detikinet: *Online*). Sedangkan di Indonesia tepatnya di Ciracas, 2 siswa SD dan teman-temannya mengeroyok siswa SMP sampai tewas, kedua siswa SD tersebut senang bermain *game online* yang bernama *point blank* (poskota.co.id: *Online*).

Permusuhan, perkelahian antar kelompok, dan pembunuhan yang dilakukan oleh remaja, dimungkinkan karena adanya dorongan agresif pada diri mereka. Agresivitas merupakan suatu motif yang ada pada setiap manusia, dan hal tersebut banyak dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor di dalam perkembangannya. Salah satu faktor yang diduga mempengaruhi agresivitas remaja adalah faktor permainan pada *game* ataupun tayangan televisi yang menampilkan adegan kekerasan.

Dari hasil survei yang dilakukan oleh Daniel Yudha Kumoro (2008 dalam Tri Handayani 2010: 4) terhadap 25 remaja di salah satu kecamatan di wilayah Kota Sidoarjo menunjukkan, sebanyak 13 pelajar pernah berkelahi di sekolah dan merusak barang-barang yang ada bila sedang marah. Dari hasil survei juga diketahui bahwa dari 13 pelajar tersebut, 11 diantaranya senang bermain *video game* jenis kekerasan.

Perilaku agresif yang sering muncul di media elektronik sering dihubungkan dengan perilaku agresif di dunia nyata. Hal itu disebutkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Michelle L. Ybarra dalam Lusiana Afrianti (2009:3), bahwasanya:

Perilaku agresif di dalam media berhubungan dengan perilaku agresif yang serius dikalangan remaja. Adapun dalam penelitian yang dilakukan pada 1558 orang remaja yang berada pada usia 15 sampai 18 tahun, hasil penelitiannya adalah responden yang pernah mengakses permainan yang menampilkan perkelahian, penembakan, dan pembunuhan maka akan berpotensi terlibat tindak kekerasan di dunia nyata daripada mereka yang tidak mengakses permainan tersebut.

“Faktor media (televisi, *video game*, *internet*, dll) sangat berpengaruh kepada individu untuk melakukan tindakan kekerasan karena dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat terutama bagi para remaja dan anak-anak”. (Krahe, 2005:22). Salah satu media yang sedang banyak diminati oleh para remaja adalah media *online game*. Kebanyakan dalam bermain *online game* terdapat tampilan visualisasi kekerasan yang ditunjukkan secara berulang misalnya seperti pada peralatan perang yang berupa pisau ataupun senjata api, aksi peledakan bangunan, membunuh dan menusuk lawan yang terlihat pada permainan *Counter Strike*, *Point Blank*, *War Rock*, dll yang berjenis *game first person shooter* (FPS). Sehingga jika dimainkan secara berulang-ulang dikhawatirkan dapat memicu kekerasan dan agresif pada diri remaja.

Hal ini ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan oleh Kim E. J. (2008: *online*) menyebutkan bahwa “agresi dan kepribadian narsistik berkorelasi positif dengan kecanduan *online game*, sedangkan pengendalian diri berkorelasi negatif dengan kecanduan *online game*”. Lalu penelitian yang dilakukan Paul J. Lynch (2004:6), pada kelompok usia remaja, terdapat korelasi antara lama dan seringnya remaja bermain *online game* terhadap tindakan kekerasan. Semakin lama dan sering remaja tersebut bermain *online game* maka perilaku kekerasan meningkat. Ditambahkan pula dalam studi meta analisis oleh Anderson dan Brushman

(2001:online), kepada 4262 orang remaja usia di bawah 18 tahun, *online game* berdampak pada peningkatan fisiologis, kemarahan, rasa permusuhan, dan penurunan perilaku prososial.

Kajian pakar psikologi Douglas Yahudi bersama rekannya Craig Anderson (2003:online), menyimpulkan bahwa

...ada kemungkinan kekerasan pada *online game* memungkinkan memiliki efek yang lebih kuat menimbulkan agresif terhadap remaja, karena (1) *Online game* adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif; (2) *Online game* memiliki permainan yang beberapa diantaranya berpola perilaku kekerasan.

Lebih lanjut hasil dari penelitian Jansz menyatakan bahwa pengguna *online game* kebanyakan adalah para remaja. Hal ini sejalan dengan Bakker yang menyatakan bahwa para pecandu *game* rata-rata antara 13-30 tahun dengan persentase 80 persen berusia 13-25 tahun. (Lusiana Afrianti, 2009:6). Didukung pula oleh survey yang dilakukan oleh *Media Analysis Laboratory* mengungkapkan bahwa ‘penggunaan *online game* terbanyak adalah remaja yang berumur 12-15 tahun atau remaja awal yang setara dengan siswa sekolah menengah pertama (SMP)’. (Tri Handayani, 2010:4).

Merupakan hal yang mengkhawatirkan jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah sering menghabiskan waktunya dengan bermain *online game* yang dapat berdampak kepada kesehatannya, kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, lalu dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar dan dapat lebih berbahaya lagi jika pengaruh dari *online game* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas remaja. Ini dapat saja terjadi

karena maraknya permainan-permainan pada *online game* yang menampilkan adegan-adegan kekerasan atau perilaku agresif.

Bimbingan dan konseling merupakan suatu kegiatan profesional yang bertujuan untuk membantu remaja dalam mengatasi berbagai macam permasalahannya, sudah selayaknya bimbingan konseling menerapkan metode yang tepat dalam menangani perilaku agresif pada remaja yang bermain *online game*. Tetapi, layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru pembimbing di sekolah tidak akan mendapatkan hasil yang optimal, apabila konselor tidak atau belum memahami gambaran kecenderungan perilaku agresif pada remaja yang bermain *online game* itu sendiri.

Melihat latar belakang yang telah dikemukakan, mendorong perlunya diadakan penelitian yang berjudul: *Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja yang Bermain Online Game* (Studi Deskriptif terhadap Siswa SMP Negeri 9 Kota Tahun Ajaran 2011-2012).

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Agresi, menurut Robert A. Baron (1994:7), adalah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Agresivitas dalam penelitian ini adalah segala bentuk tingkah laku agresif remaja awal. Buss dan Perry (1992:452-459), mengelompokkan bentuk-bentuk tingkah laku agresif sebagai berikut: (1) agresi fisik (*physical aggression*); (2) agresi verbal (*verbal aggression*); (3) kemarahan (*anger*); dan (4) permusuhan (*hostility*).

Penelitian ini difokuskan pada profil kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game* dan implikasinya bagi bimbingan dan konseling di sekolah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran umum kecenderungan perilaku agresif siswa SMP Negeri 9 Cimahi tahun ajaran 2011-2012 yang bermain *online game*?
2. Bagaimana gambaran umum setiap aspek dari kecenderungan perilaku agresif siswa SMP Negeri 9 Cimahi tahun ajaran 2011-2012 yang bermain *online game*?
3. Program bimbingan dan konseling hipotetik seperti apa yang dapat dikembangkan dari profil kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui profil kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game* dan implikasinya bagi bimbingan dan konseling di sekolah.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui gambaran umum kecenderungan perilaku agresif siswa SMP Negeri 9 Cimahi tahun ajaran 2011-2012 yang bermain *online game*.

- b. Mengetahui gambaran umum setiap aspek dari kecenderungan perilaku agresif siswa SMP Negeri 9 Cimahi tahun ajaran 2011-2012 yang bermain *online game*.
- c. Mengembangkan program bimbingan dan konseling hipotetik berdasarkan gambaran umum kecenderungan perilaku agresif siswa yang bermain *online game*.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, manfaat penelitian ini memberikan khazanah keilmuan mengenai permasalahan kecenderungan perilaku agresif pada remaja yang bermain *online game* yang sering muncul belakangan ini.

Sedangkan manfaat praksis yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan atau acuan bagi guru Bimbingan dan Konseling dalam menyusun program Bimbingan dan Konseling khususnya dalam bidang pribadi-sosial di sekolah.

2. Bagi Orang Tua

Bagi orang tua penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk mengontrol waktu bermain *online game* yang baik untuk anak-anaknya.

3. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Bagi jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan sebagai bentuk implementasi dari Bimbingan dan Konseling

E. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yakni pendekatan yang memungkinkan dilakukan pencatatan dan penganalisisan data hasil penelitian secara eksak dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik. Sedangkan metode yang digunakan adalah analisis deskriptif, yakni untuk mengetahui gambaran kecenderungan perilaku agresif remaja yang bermain *online game*.

F. Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik penelitian tidak langsung dengan menggunakan angket dikonstruksi sendiri oleh peneliti. Untuk mengungkap data mengenai kecenderungan perilaku agresif remaja yang bermain *online game* menggunakan angket yang disusun sesuai dengan rujukan definisi operasional variabel.

G. Populasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SMP Negeri 9 Kota Cimahi. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa di SMP Negeri 9 Kota Cimahi yang bermain *online game*. Alasan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 9 Cimahi, yaitu sebagai berikut:

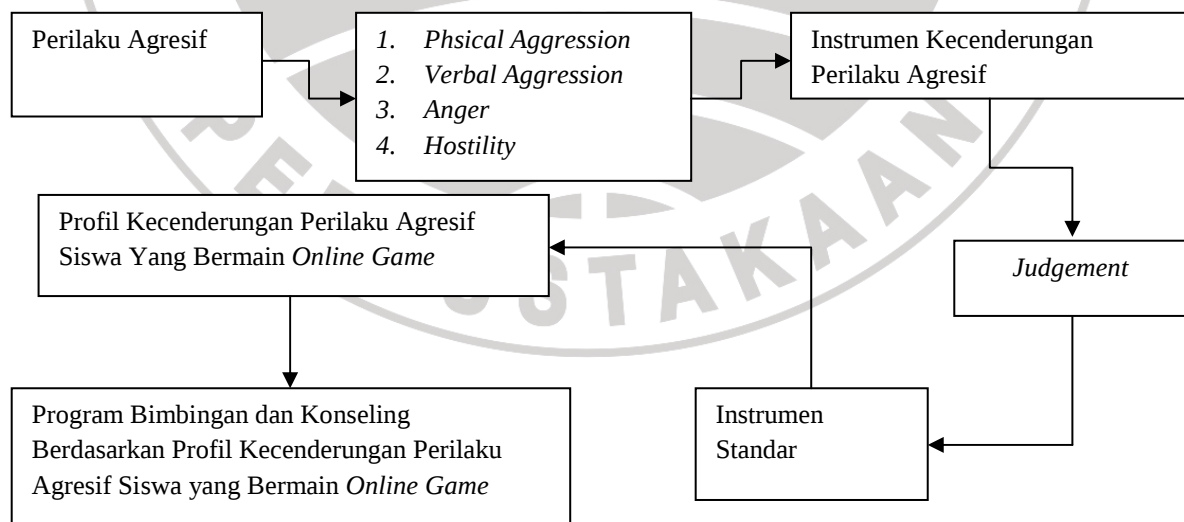
1. SMP Negeri 9 Cimahi merupakan sekolah yang terletak di kawasan yang banyak terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas *online game* di sekitar lingkungan sekolah.

2. Rental *online game* yang ada di sekitar sekolah buka selama 24 jam setiap harinya, sehingga memungkinkan siswa bermain *online game* sepanjang hari.

H. Struktur Organisasi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu: Bab I memaparkan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang penelitian, tujuan penelitian, signifikansi dan manfaat penelitian, identifikasi masalah dan pertanyaan penelitian. Bab II berisi konseptualisasi perilaku agresif, *online game*, dan remaja. Bab III memaparkan metode penelitian. Bab IV akan menyajikan hasil penelitian dan pembahasannya. Terakhir, Bab V berisi kesimpulan penelitian dan rekomendasi dari hasil penelitian.

Berdasarkan struktur organisasi diatas kerangka alur penelitian ini divisualisasikan dalam bagan 1.1 berikut:



Bagan 1.1

Alur Penelitian tentang Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja yang Bermain Online Game

Dwi Iman Permana, 2012

Profil Kecenderungan Perilaku Agresif Remaja yang Bermain Online Game

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu