

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah berkembang sangat cepat di zaman modern ini salah satunya adalah internet (Kapoh, 2015). Kusumawardhani (2015) menyatakan bahwa awal mula kemunculan perkembangan teknologi dimulai dengan media elektronik untuk mempermudah interaksi sesama manusia seperti penggunaan media sosial. Internet juga dapat menjadi media hiburan untuk mengisi waktu luang, rasa kesepian, juga rasa bosan (Ayu, 2013).

Sebuah penelitian yang berjudul perilaku konsumsi game online pada pelajar yang diteliti oleh Ayu (2013) menyatakan bahwa media hiburan dapat berupa *game online* yang sangat diminati oleh anak – anak dan remaja. Sejumlah 30 juta anak milenial dari 142 juta pengguna akses internet aktif bermain *game* setiap hari (OkeZoneTV, 2019). Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Selular.id, di Indonesia jumlah pemain *game online* terhitung lebih dari 52 juta, hal ini menyebabkan Indonesia menduduki peringkat ke 17 se-global dengan jumlah pemain *game online* terbanyak (Selular.ID, 2019). Ada pula sebuah artikel yang ditulis oleh TribunJabar.id yang menyatakan bahwa sejak tahun 2016 hingga tahun 2019 saat ini Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat telah menangani 209 pasien yang kecanduan bermain *game online*. Pasien di RSJ Cisarua tersebut merupakan seorang remaja mulai dari usia 5 – 15 tahun dengan penanganan rawat jalan, bahkan ada pula pasien yang harus dirawat inap (TribunJabar, 2019).

Nuhan (2016) berpendapat bahwa *game online* merupakan jenis permainan komputer dan *gadget* atau *mobile* yang memerlukan koneksi internet. Menurut Tridhonanto (2011) bermain *game online* dapat memberikan beberapa hal positif seperti meningkatkan daya motorik -seseorang yang menimbulkan keterampilan logika yang baik dalam menyusun strategi juga berkomunikasi menggunakan bahasa inggris. Selain hal positif tersebut, bermain *game online* juga memiliki dampak negatif seperti sikap kecanduan yang dapat membuat seseorang melupakan prioritas kesehariannya hingga timbul rasa malas, juga sebuah *game online* memiliki unsur *ready – made reality* yang kuat dan cenderung memiliki unsur kekerasan, politik, ekonomi, sosial, dan budaya (Kusumawardhani, 2015). Seseorang yang mempunyai intensitas bermain *game online* cenderung tidak akan peduli terhadap lingkungan sekitarnya, maka -

tingginya intensitas seseorang bermain *game online* merupakan dampak negatif *game online* (Febrina L. C., 2014).

Intensitas merupakan seberapa sering atau banyaknya waktu seseorang melakukan kegiatan tertentu dalam suatu waktu (Neuman, 2015). Intensitas *game online* yaitu tingkat ukuran frekuensi atau durasi waktu seseorang bermain *game online* dengan dorongan emosi seperti bersemangat dan giat (Febrina L. C., 2014). Maka dari itu, semakin tinggi tingkatan frekuensi yang dihabiskan seseorang berarti semakin tinggi intensitas bermain *game online*, dan semakin rendah frekuensi seseorang bermain *game online* maka semakin rendah pula intensitas bermain *game online*nya (Febrina L. C., 2014). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Harahap dan Beydha (2013) menunjukkan bahwa seorang remaja yang memiliki intensitas tinggi bermain *game online* akan menghabiskan waktu 1-3 jam perhari dan menghabiskan uang sebesar Rp.5000 - Rp.10.000 perhari hanya untuk bermain *game online* di warung internet yang menyediakan jasa *game online*.

Tingginya intensitas bermain *game online* tersebut dapat terjadi karena seorang remaja mudah terpengaruhi oleh ajakan teman di lingkungan sosialnya (Kompasiana, 2019). Seorang remaja pada umumnya menghabiskan waktu untuk bersama dengan lingkungan sosialnya sehingga terdapat norma kelompok yang dapat memperkuat pengaruh pertemanan dalam bertingkah laku yang buruk (Sarwono, 2005). Menurut Santrock (2013) seorang remaja dapat melakukan apapun agar dapat masuk ke lingkungan sosial yang dianggapnya cocok karena menurut Levianti (2008) seorang remaja cenderung melakukan konformitas guna merasa nyaman berada didalam lingkungan sosialnya.

Santrock (2013) berpendapat bahwa saat seorang remaja meniru perilaku orang lain yang disebabkan oleh tekanan lingkungan sosial maka disitulah sikap konformitas akan muncul. Myers (1999) mengemukakan bahwa konformitas berarti patuh terhadap tekanan kelompok walaupun tidak ada tuntutan langsung untuk mengikuti perbuatan kelompok. Menurut penelitian Suharti (2016), konformitas menjadi penyebab utama seorang remaja berperilaku melanggar aturan yaitu kenakalan remaja. Sumara dkk (2017) menyatakan bahwa kenakalan remaja dapat berupa tindakan kekerasan seperti perkelahian.

Para remaja menyukai *game online* yang didalamnya berisi kekerasan dan mengajarkan mereka untuk menikmati kekerasan diiringi dengan pengendalian dalam *game* itu sendiri karena di dalam permainan tersebut, semakin tinggi nilai kekerasan maka dialah yang akan mendapatkan kemenangan atau *reward* (Musthafa, 2015). Perilaku kekerasan merupakan bagian dari perilaku agresif dengan memberikan sebuah tekanan intensif terhadap orang lain atau barang dengan tujuan untuk merusak. Yusri dan Restu (2013) mengatakan bahwa sikap agresif adalah perilaku yang dapat melukai atau menyakiti orang lain secara fisik ataupun verbal. Perilaku agresif yang sering muncul pada saat ini dimulai secara verbal dengan mengeluarkan kata – kata yang tidak baik dan tidak pantas untuk diucapkan (Andani, 2018). Perilaku agresif yang diakibatkan oleh perkataan yang menyakitkan akan menimbulkan kekerasan secara fisik seperti memukul, melawan, bolos sekolah, hingga tindakan kriminal (Yusri & Restu, 2013). Perilaku agresi juga dapat dipicu oleh faktor yang berasal dari luar individu seperti konformitas (Koeswara, 1998).

Menurut Chaplin (2004) sebuah serangan atau perilaku yang menggunakan kekerasan untuk tujuan tertentu, dan keinginan untuk berkuasa merupakan sebuah perilaku agresi. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zhafarina (2014) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif. Anderson dan Gentile (2007) menyatakan bahwa terdapat kemungkinan kekerasan yang ada dalam game online dapat menimbulkan sikap agresi terhadap seseorang. Fungsi utama sebuah game untuk menjadi alat penghibur, jika dimainkan secara berlebihan dapat membuat seseorang bersikap agresi dan kasar seperti menjadi pemarah, memberontak, mengeluarkan perkataan kasar, bahkan hingga memukul (Yusri & Restu, 2013).

Berdasarkan pemaparan tersebut membuat peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi dimoderasi oleh intensitas bermain game online pada remaja akhir di Kota Bandung”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

- 1). Apakah konformitas berpengaruh terhadap perilaku agresi pada remaja akhir di Kota Bandung?

- 2). Apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresi pada remaja akhir di Kota Bandung?
- 3). Apakah konformitas dan intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresi pada remaja akhir di Kota Bandung?
- 4). Apakah intensitas bermain *game online* memoderasi pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi pada remaja akhir di Kota Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari konformitas terhadap perilaku agresi dimoderasi oleh intensitas bermain *game online*.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh jika penelitian ini berhasil dilakukan dan tercapai sesuai dengan harapan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu memperkaya literatur pada bidang psikologi sosial mengenai Pengaruh konformitas terhadap perilaku agresi dimoderasi oleh intensitas bermain *game online* pada remaja akhir di Kota Bandung.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu sumber informasi untuk melakukan penelitian mengenai konformitas, intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi.
- b. Penelitian ini dapat digunakan oleh pembaca, khususnya remaja yang mengalami konformitas agar dapat terhindar dari intensitas berlebih bermain *game online* dan perilaku agresi.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi kajian pustaka yang membahas mengenai teori dan konsep konformitas, intensitas bermain game online, dan perilaku agresi serta kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, meliputi metode penelitian, variabel penelitian, dan definisi operasional variabel penelitian, populasi, sampel, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini merupakan penutup, meliputi kesimpulan dan saran/rekomendasi dari penelitian yang telah dilaksanakan.

6. Daftar Pustaka

Daftar Pustaka pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai sumber – sumber wawasan dan keilmuan mengenai penelitian – penelitian di bidang psikologi.