

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. Di kalangan remaja *game online* sangat diminati, karena *game online* sebagai media hiburan di waktu senggang, biasanya mereka bermain *game online* sekitar 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari *gadget*. *Gadget* tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung untuk kegiatan *online*, salah satunya *game online*. Lingkungan *game* seringkali diwarnai dengan konten yang berisi plot kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender. Bila dimainkan akan memicu perilaku menyimpang karena aksi dalam *game* membutuhkan tindakan yang dilakukan pemain (Henry, 2010).

Masa remaja merupakan masa di mana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruhi oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive, contohnya intensi agresi yang dapat merugikan orang lain dan diri sendiri (Santrock, 2017). Pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses adaptasi terhadap lingkungannya remaja dapat melakukan perilaku maladaptif seperti intensi agresi.

Teknologi internet saat ini selain untuk mencari informasi, internet juga digunakan sebagai sarana hiburan yaitu *game online*. Menurut Rini (2011), *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis *game* yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang saling terhubung melalui

jaringan internet (Young, 2009). Namun terkadang *game online* memunculkan masalah aktivitas bermain yang berlebih yakni dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan, sehingga banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game*.

Game online diminati dari segala kalangan usia. Berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain *game online personal computer* dan 65% di antara mereka adalah pemain *game online personal computer* yang menetap (Rahmayati, 2012). Sedangkan di Indonesia peminat *game online* terbanyak juga terjadi pada remaja. Sebagai gambaran, ada data-data remaja sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* (Kusumadewi, 2014). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Hazar, Z., & Hazar, M. (2018), dibagikan kuesioner kepada siswa SMP Sawunggaling berjumlah 50 siswa, terdapat 35 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Setelah membagikan kuesioner dilakukan wawancara dengan 6 siswa, didapatkan bahwa siswa gemar bermain *game online* dalam waktu rata-rata 5-6 jam perhari, dan pada saat bermain *game* siswa sering memukul meja dan berkata kasar tanpa mempedulikan lingkungan sekitar.

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dengan jaringan internet (Adam & Rollings, 2010). *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Menjadi *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012). Di dalam *game*, pemain ikut berpartisipasi sehingga secara tidak sadar mempengaruhi cara berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dan permainan di dalam *game online* dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku, sehingga permainan *game online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi agresi (Fitriya, 2015). Seperti contohnya adalah permainan *Mobile Legends*, permainan *game mobile* yang satu ini bukan hanya digemari anak-anak dan

remaja, namun juga orang dewasa. Tak sedikit kasus kekerasan yang terjadi diakibatkan oleh *game* satu ini. *Game* yang menawarkan pengalaman bermain *5 player vs 5 player* dan mengandalkan kemampuan individu serta kerjasama tim ini beberapa kali kerap menjadi penyebab terjadinya agresi. Menurut Hampunid dalam situs (viva.co.id pada hari Sabtu, 17 Oktober), di mana dua remaja berkelahi di kantor polisi akibat *game Mobile Legends*, agresi fisik, agresi verbal kerap terjadi, menurut Queen yang dilansir dalam situs (www.planet.merdeka.com, 18 Juni 2019), di mana dalam berita tersebut menyebutkan bahwa gara-gara *Mobile Legends*, pasangan asal Jawa Barat ini bertengkar. Hal ini tentunya menjadi salah satu perhatian khusus bahwa agresi yang ditimbulkan akibat bermain *game online* cukup serius. Bermain *game* dengan penggunaan waktu yang terlalu banyak dapat berdampak pada gangguan penglihatan, gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari *game online* yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan, agresi, dan gangguan interaksi sosial (Fitriya, 2015). Conni La Febrina dalam penelitiannya pada tahun 2014 meneliti pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresi pada siswa kelas II SD. Dalam hasil penelitiannya disebutkan bahwa terdapat perbedaan agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi, agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dan agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah. Agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dalam bermain *game online*. Agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas sedang dalam bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah dalam bermain *game online*. Kemudian, agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online* lebih tinggi dibandingkan agresi siswa kelas II SD yang memiliki intensitas rendah dalam bermain *game online*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap agresi anak dengan melihat pada perbedaan pada kelompok penelitian. Hasil penelitian ini secara

teoritis memberikan gambaran mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresi siswa kelas II SD.

Masa remaja adalah masa dimana individu atau seseorang sedang berada dalam proses perkembangan, perkembangan ini biasanya kearah kematangan atau kemandirian. Dalam masa perkembangan remaja memerlukan bimbingan karena mereka masih kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya serta pengalaman dalam menentukan arah kehidupannya untuk mencapai kematangan. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri”. Menurut Fatimah (2006) Remaja di harapkan dapat mengantisipasi akibat-akibat yang menimbulkan perilaku yang menyimpang, jika terarah akan menjadi pribadi yang baik dan jika tidak maka akan sebaliknya. Menurut Calon (Monks, dkk 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Situasi-situasi yang menimbulkan konflik seperti ini seringkali menyebabkan perilaku aneh, canggung dan kalau tidak kontrol bisa menjadi kenakalan (Purwanto, 1999, hlm. 29). Masa transisi ini seringkali menghadapi individu yang bersangkutan kepada situasi yang membingungkan, disatu pihak ia masih anak-anak, tetapi dilain pihak ia harus bertingkah laku seperti orang dewasa.

Menurut Kay (Syamsu Yusuf, 2006) mengungkapkan bahwa salah satu tugas perkembangan remaja yaitu memperkuat kemampuan mengendalikan diri atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip atau falsafah hidup. Remaja yang memiliki kontrol diri, akan memungkinkan remaja dapat mengendalikan diri dari perilaku-perilaku yang melanggar aturan dan norma-norma yang ada di masyarakat.

Praptiani (2013) Ada beberapa hal yang dapat menjadi faktor permasalahan kontrol diri. Saat kontrol diri pada seseorang individu rendah maka individu tersebut akan sulit dalam mengendalikan emosi yang dapat mengakibatkan permasalahan. Individu yang memiliki kontrol diri rendah lebih cenderung untuk melakukan perilaku kriminal tanpa mempertimbangkan

konsekuensi yang akan terjadi Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh remaja yang memiliki kontrol diri tinggi maka agresivitasnya rendah, sedangkan remaja yang memiliki kontrol diri rendah maka agresivitasnya tinggi. Hasil penelitian dari Vaughn, (2008) menjelaskan bahwa tindakan kriminalitas dipengaruhi oleh rendahnya kontrol diri. Siswa yang memiliki kontrol diri yang tinggi, mereka akan lebih berperilaku yang positif dan mampu bertanggung jawab, seperti tanggung jawab sebagai seorang pelajar adalah belajar (Rianti & Rahardjo, 2014). Pada dasarnya kontrol diri berperan dalam penyesuaian diri, sehingga ketika kontrol diri kurang baik membuat perilaku yang di timbulkan cenderung menyimpang. Lebih jelas individu yang dikategorikan memiliki tingkat kontrol diri yang rendah yakni apabila individu tersebut tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku utamanya, tidak mampu menginterpretasikan stimulus yang dihadapi ke dalam bentuk perilaku utama serta tidak mampu memilih tindakan yang tepat sehingga akan mengarah pada perilaku agresif. berbagai permasalahan yang sering muncul diakibatkan oleh ketidakmampuan individu dalam mengendalikan diri, misalnya tawuran antar pelajar, mengambil hak milik orang lain (mencuri, merampok, korupsi), vandalism, penyalahgunaan obat terlarang, penyimpangan perilaku seperti membolos sekolah merupakan contoh perilaku yang timbul karena ketidakmampuan dalam mengendalikan diri (self control).

Hurlock (1980) mengatakan bahwa kontrol diri muncul karena adanya perbedaan dalam mengelola emosi, cara mengatasi masalah, tinggi rendahnya motivasi, dan kemampuan mengelola potensi dan pengembangan kompetensinya. Kontrol diri berkaitan dengan bagaimana individu mampu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dalam dirinya, sehingga mampu membuat keputusan dan mengambil tindakan yang efektif sesuai dengan standar ideal, nilai-nilai moral, dan harapan sosial. Kontrol diri yang baik tentu mampu untuk mengendalikan emosi dan mengambil tindakan-tindakan yang baik. Begitupun sebaliknya, jika seseorang memiliki kontrol diri yang kurang baik, hal ini dapat memicu munculnya perilaku-perilaku yang kurang baik, terutama agresi, khususnya pada remaja.

Dari hasil wawancara peneliti dengan salah satu remaja di Kota Bandung yaitu remaja usia 16-18 tahun, memiliki kontrol diri saat bermain *game online*. Saat kesal karena kalah dalam permainan, remaja tersebut melakukan ejekan saja kepada rekannya dan setelah itu memberikan saran agar bisa memenangkan permainan selanjutnya.

Berdasarkan fenomena yang ada, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Intensi Untuk Melakukan Agresi Yang Dimoderasi oleh Kontrol Diri Pada Remaja.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* terhadap intensi untuk melakukan agresi pada remaja?
2. Seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* dan kontrol diri terhadap intensi untuk melakukan agresi pada remaja?
3. Seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* terhadap intensi untuk melakukan agresi yang dimoderasi oleh kontrol diri pada remaja?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* terhadap intensi untuk melakukan agresi pada remaja .
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* dan kontrol diri terhadap intensi untuk melakukan agresi pada remaja .
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* terhadap intensi untuk melakukan agresi yang dimoderasi oleh kontrol diri pada remaja.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi atau kajian ilmiah untuk pengetahuan mengenai intensi agresi, kontrol diri, kecanduan *game online*, serta faktor apa saja yang dapat menyebabkan timbulnya intensi agresi pada remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pemain *game*, dapat menggunakan penelitian ini agar mengetahui dampak dari kecanduan *game online* serta intensi agresi yang timbul.
- b. Bagi masyarakat, dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai masukan untuk mengadakan kegiatan mengedukasi masyarakat luas.
- c. Bagi orang tua, untuk lebih mengawasi keadaan anak-anaknya yang menggunakan teknologi atau pemakaian teknologi dengan mengetahui bagaimana pengaruh agresi, kontrol diri, dan kecanduan *game online*.