

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi berupa permainan elektronik yaitu *game online* sangat digemari oleh semua kalangan dari anak hingga orang dewasa khususnya remaja karena memiliki manfaat hiburan. Psikolog dari RSKD Atma Husada Mahakam menyebutkan bahwa, “ *game online* bisa digunakan sebagai bahan penghilang stress, akan tetapi jika kelebihan bisa mengakibatkan kecanduan dan berpengaruh pada psikis anak-anak”, hal tersebut karena kegiatan yang dimainkan di internet, akan terbawa sampai ke dunia nyata. Hal ini memacu muncul *game center* di beberapa kota besar dan di beberapa kota kecil bahkan pedesaan khususnya di kota Semarang (Syahrhan, 2015).

Game online ini menawarkan sarana yang lebih dibanding dengan *video game* kerana pemain dapat berkomunikasi antar pemain lain di seluruh penjuru dunia melalui *chating*. *Game online* merupakan suatu *game* yang dioperasikan dengan cara *online* melalui internet (Young, 2009). Survei dari perusahaan *Lyto*, pengguna *game online* di Indonesia mencapai 6.000.000 orang. Jumlah yang cukup mengejutkan untuk ukuran perusahaan *game* yang baru (Henry, 2009).

Jumlah persentase dari penggunaan *game online* pada usia 12-22 tahun pada remaja laki-laki (64,45%) dan remaja perempuan (47,85%). Beberapa remaja mencoba berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil, untuk remaja laki-laki (25,3%) dan remaja perempuan (19,25%) (Yee, 2002). Pengguna *game online* di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan antara 5%-10%, data yang didapat pada tahun 2014 pengguna *game online* mencapai 25 juta. Remaja usia 15-19 tahun yang bermain *game online* sebanyak (35%), dan 55% pengguna *game online* adalah remaja pria, dan 45% adalah remaja wanita (Herudin, 2014). Jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 132,7 juta pengguna 51,5% dari jumlah total penduduk yaitu 256,2 juta. Pengguna internet terbanyak berada di pulau Jawa 86.339.350 pengguna atau sekitar 65% dari keseluruhan penggunaan internet, untuk pengguna dengan usia 10 sampai 24 tahun sekitar 18,4% atau sejumlah 24,4 juta (APJII, 2016).

Dampak fenomena kecanduan *game online* berpengaruh pada psikologis anak, hasil penelitian Profesor Psikologi Douglas A. Gentile, menyatakan bahwa di Media Research Lab di Iowa State University, menyatakan bahwa anak dapat mengalami depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan prestasi akademik akan menurun. Terlalu lama bermain *video game* meningkatkan risiko anak terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif pada anak dua kali lebih tinggi (Gentile dalam Sandikin, 2016). Menurut Suci Ardianita Karina (dikutip dari Ramadhani, 2014), ketika

bermain bersama teman-teman di sekolah, remaja yang kecanduan akan berkhayal sedang menjadi tokoh atau karakter dalam *game*. Dari penelitian Wang dan Chiou (2006), remaja mudah mengalami kecanduan *game online* karena masalah dengan efikasi diri dan kesulitan mengontrol diri akademik yang rendah. Remaja akan kesulitan membagi waktu pada aktivitas akademik. Remaja akan menghabiskan waktunya pada permainan *game online* ialah sebagai pengalihan ketidakmampuannya dalam bidang akademis untuk mencapai kepuasan prestasi. Hasil dari penelitian Ramadhani (2014), mengatakan “bahwa ada hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal di warung internet (warnet) Zerowings di Samarinda sebesar 38,3% dimana pengaruh variabel *independent* (x) terhadap variabel *dependent* (y) sebesar 14,7%, sikap agresif muncul ketika karakter dalam permainan *games* itu mengalami kekalahan. Agresifitas itu muncul dengan adanya sikap agresif seperti berbicara kasar, membanting keyboard, beradu mulut seperti mengeluarkan nama binatang dengan teman sebaya”.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di *game center* Genuk Indah didapatkan hasil pengunjung rata-rata adalah remaja laki-laki yang masih bersekolah di jenjang pendidikan SMP, SMA dan mahasiswa dengan rata-rata kunjungan perhari sebanyak 8-10 anak sedangkan di Razor *game center* Tlogosari sendiri rata-rata kunjungan perhari biasanya 10-15 anak itu untuk kategori anak sekolah SMP/SMA. Durasi bermain *gameonline* untuk rata-rata pengunjung *game center* adalah 3-5 jam atau lebih. Hasil observasi terlihat

pada 4 anak saat bermain *game* yang kesal karena kalah akan permainan di dalam *game online* menghentakkan meja atau keyboard, sesekali mereka akan berteriak karena kesal atau mengeluarkan kata-kata yang kasar.

Dari latar belakang diatas membuat peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja di *Game Center* Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Perilaku agresivitas adalah perilaku yang disengaja, merugikan atau melukai orang lain maupun diri sendiri. Seiring perkembangan zaman dan semakin maraknya ketersediaan fasilitas *game online* di Indonesia. Remaja bisa leluasa memainkan *game* secara *online*, karena akses yang mudah saat ini menyebabkan remaja kecanduan bermain *game online* dan bisa saja menimbulkan dampak yang negatif maupun positif. Fenomena yang terjadi menarik peneliti untuk menganalisa apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di *game center* Semarang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di *game center* Semarang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik remaja yang kecanduan bermain *game online*.
- b. Mengetahui perilaku agresivitas pada remaja yang bermain *game online*.
- c. Mengetahui keeratan hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Profesi

Sebagai informasi dan pemahaman bagi tenaga medis dan perawat tentang kecanduan bermain *game online* bisa mempengaruhi perilaku agresivitas pada remaja. Sehingga dapat menyusun strategi yang tepat dalam rangka pemberian penyuluhan, pencegahan dan intervensi.

2. Bagi Institusi Fakultas Keperawatan UNISSULA

Sebagai informasi yang sangat berharga dan dapat dijadikan referensi bagi rekan mahasiswa perawat dan umum.

3. Bagi Masyarakat

Mengetahui tentang dampak negatif bermain *game online* yang berlebihan dan mengontrol/mengendalikan anak dalam penggunaan komputer, *gadget* dan *game online*.