

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perilaku agresif pada remaja akhir-akhir ini mengalami peningkatan, data yang dimiliki oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa dalam bulan Juni 2016 telah terjadi peningkatan kasus dari bulan Mei 2016 yang melibatkan anak maupun remaja. Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh KPAI, di Kota Semarang selama bulan Juni 2016 terjadi sebanyak 72 kasus sedangkan di bulan sebelumnya terjadi sebanyak 65 kasus dan semua kasus di tangani oleh pihak Lapas kelas I Semarang (kpai.go.id, 2016). Aksi tawuran antar pelajar yang terjadi di Semarang tepat pada peringatan hari pahlawan, di mana siswa dari tiga sekolah terlibat dalam tawuran tersebut (metrosemarang.com, 2016). Meningkatnya perilaku agresif juga terjadi di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, berdasarkan informasi yang didapatkan dari salah satu karyawan kantor Kecamatan Pedurungan, para remaja di lingkungan tersebut sering melakukan tindakan-tindakan yang kurang terpuji misalnya saja mabuk-mabukan, perkelahian, dan lain-lain.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekitar wilayah Kecamatan Pedurungan, beberapa anak yang masih menempuh pendidikan SMA dan masih menggunakan seragam sekolah melakukan aksi pemerasan terhadap siswa SMP yang kebetulan melewati segerombolan anak SMA tersebut, tidak hanya melakukan aksi pemerasan siswa SMA tersebut juga memukul siswa SMP yang menjadi korban pemerasan apabila tidak mau memberikan sejumlah uang. Para remaja juga tidak jarang minum-minuman yang dilarang pada saat liburan maupun akhir pekan. Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh para remaja di lingkungan Kecamatan Pedurungan tidak hanya secara fisik tetapi juga secara verbal atau ucapan, seperti yang dilakukan oleh anak-anak sekolah dasar (SD) sudah mengucapkan kata-kata kasar bahkan membully teman sekolahnya.

(Juwarni, 2013) perilaku agresif adalah tindak kekerasan baik secara fisik yang menyebabkan kerusakan atau merugikan yang dilakukan dengan cara

memukul, menendang, menampar, dan sebagainya, maupun secara verbal yang merupakan tindakan melalui ucapan lisan yang bertujuan untuk menghina, melecehkan, merendahkan, menampar, melukai hati seseorang maupun kepada objek-objek lain. Pelaku agresif memiliki tujuan untuk memberikan respons berupa perlakuan kasar, penghinaan dan frustrasi. Dampak dari perilaku agresif bagi anak maupun remaja menurut Safaria (Syahadat, 2013) dapat mengakibatkan hancurnya hubungan seorang yang berperilaku agresif tersebut baik dengan keluarga maupun dengan lingkungan sekitar, kurang mampu menjalin komunikasi dengan baik, mengekspresikan perasaan negatif, terhambatnya perkembangan sosial di lingkungan tempat tinggal, serta sulit untuk beradaptasi.

Faktor yang dapat mempengaruhi seorang remaja berperilaku agresif salah satunya adalah penggunaan *game online* (Haqq, 2016). Memainkan *game online* dengan intensitas waktu memainkannya yang sering dan terus menerus tanpa adanya jeda waktu untuk beristirahat dapat menimbulkan masalah yang serius. Permasalahan yang terjadi belakangan ini adalah sikap agresif yang timbul dari para remaja yang sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain *game online*. Observasi yang pernah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa para remaja yang gemar dan sering bermain *game online* menunjukkan agresi yang berupa verbal yang sebenarnya sangat tidak pantas diucapkan oleh anak seusianya, misalnya saja mengucapkan kata-kata kasar. Agresi yang berupa fisik juga sering dilakukan oleh remaja yang sering bermain *game online*, seperti memukul meja, membanting *keyboard*, membanting *mouse*, dan sebagainya (Haqq, 2016). Hal ini dapat dibuktikan Berdasarkan hasil wawancara terhadap tiga subjek yang berinisial DK, AN, dan FR.

Subjek berinisial DK yang berumur 19 tahun mengungkapkan bahwa :

“dulu pernah mas kejadian di warnet ada anak berantem gara-gara kalah main mas, ada yang nengahin juga tuh tapi ya sama aja orang yang berantem badannya lebih gede daripada yang nengahin. Terus tau-tau ada yang lempar layar monitor, lempar mouse, keyboard dibanting, yang berantem sampe berdarah semua. Tiba-tiba orang tua salah satu anak dateng tuh mas, terus diseret anaknya ke mobil sambil marah-marah. Udah gitu anak yang satunya lagi yang masih di warnet tak tanyain punya nomer emak bapaknya gak? terus dikasih nomer emak bapaknya tak suruh jemput anaknya. Pas jemput anaknya emaknya marah-marah mas, sambil minta maaf ke saya sambil ngomong nanti

saya ganti ya mas kerugiannya sambil kasih kartu nama mas. Kejadian berantem kayak gitu sebenarnya gak cuma sekali itu doang mas, ada lima kali kalo gak salah, tapi ya paling parah ya cuma itu mas, bisa rugi tiga komputer dirusakin sama yang berantem”

Subjek berinisial AN yang berumur 14 tahun mengungkapkan bahwa :

“aku masih SMP kelas 2 mas, pernah aku kalo main di sini paling lama bisa sampe 2 hari gak pulang mas, soalnya itu pas hari libur, kalo hari biasa ya udah pulang sekolah biasanya langsung mampir ke sini mas, main 2-3jam lah. Kalo seminggu biasanya main bisa 3-5 kali dateng ke sini, kalo pas gak ada duit gak main, pernah pas lagi pengen banget main tapi lagi gak punya duit diam-diem ngambil duitnya bapak terus tak pake buat main. Kalo gak dikasih duit buat main biasanya ya minjem dulu ke temen, tapi kalo gak dipinjem pernah tak pukul mas temen ku. Pernah sama bapak dipukul pas pulang main sampe 2 hari gak pulang. Dulu malah pernah mas ambil HPnya orang yang ketinggalan di warnet terus tak jual uangnya buat main sama beli rokok”

Subjek berinisial FR yang berumur 16 tahun mengungkapkan bahwa :

”aku kalo udah main GO (Game Online) udah gak mau diganggu lagi mas, kalo udah main yaudah, kalo ada yang gangguin misal di isengin apa gimana gitu pasti aku marah mas, malah kadang kalo lagi main di rumah lagi aki-asiknya main gitu terus di suruh ortu beli apa gitu kalo gak di suruh ngapain gitu ya aku kadang juga marah mas, pengennya sih kontrol marahnya gitu mas tapi ya mau gimana lagi orang lagi orang lagi asik-asiknya main kok malah diganggu kan ya gak enak mas. Dulu pernah dimarahin ayahku gara-gara sering banget main game terus komputerku di banting sama ayah, terus tak tinggal pergi aja main ke warnet sampe 2 hari gak pulang, hahaha. Pernah tuh pas lagi gak punya duit buat main, aku diam-diem ambil uang ayahku mas, terus pas ditanyain tau uangnya ayah gua ya aku bilang gak tau lah , hahaha.”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap DK, AN, dan FR dapat disimpulkan bahwa ketiga subjek tersebut tingkat intensitas memainkan *game online* dapat menimbulkan perilaku agresif bagi remaja. Hal itu dapat dibuktikan ketika subjek merasa sudah menikmati bermain *game online* maka mereka akan mengacuhkan aktivitas-aktivitas lainnya yang harus dikerjakan dan memilih untuk memainkan *game online*, mengorbankan waktu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, tidak memiliki waktu untuk saling berkomunikasi dengan orang tua, dan bahkan mengorbankan waktu istirahat seperti tidur hanya untuk bermain *game online* sehingga dapat menimbulkan perilaku agresif untuk melampiaskan emosi tersebut.

Adams & Rollings (Haqq, 2016) *game online* merupakan permainan yang dihubungkan oleh suatu jaringan internet sehingga antar pemain satu dengan yang lainnya dapat terkoneksi. *Game online* melibatkan beberapa teks sederhana dan grafis yang kompleks sehingga banyak pemain atau penikmat *game online* dapat memainkannya dalam waktu yang sama. Banyak kalangan menjadikan *game online* sebagai gaya hidup yang baru sehingga banyak yang berminat atau tertarik untuk memainkannya, karena dalam memainkannya tidak hanya satu orang saja, tetapi banyak orang dari seluruh tempat dapat memainkan *game online* sekaligus (Haqq, 2016).

Ada banyak jenis *game online* yang bisa dimainkan, misalnya saja permainan ketangkasan, permainan strategi, permainan simulasi, dan permainan petualangan. Dalam memainkan sebuah *game online* para pemain diharuskan untuk menginstall *game* tersebut sebelumnya yang berbeda dengan *game* pada umumnya yang hanya perlu melakukan registrasi saja. *Game online* sendiri beredar di Indonesia pada tahun 2000an, tidak hanya di Indonesia *game online* juga digemari di berbagai belahan dunia. Banyak kalangan yang memainkan *game online*, tidak hanya orang dewasa saja yang memainkan *game* tetapi anak-anak juga menyukai berbagai macam jenis *game online*.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Agresivitas Remaja di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tentang adanya hubungan antara perilaku agresif dan intensitas bermain *game online*.

Penelitian yang mengangkat tema tentang perilaku agresif maupun intensitas bermain *game online* sebelumnya sudah pernah dilakukan, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Haqq (2016) yang berjudul hubungan intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet “a, b, dan c” kecamatan Lowokwaru kota Malang, penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal di warnet “A, B, dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

Penelitian yang dilakukan oleh Amrozi (2014) dengan judul pengaruh perkembangan moral terhadap agresivitas pada santri pondok pesantren anwarul huda malang yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang negatif signifikan antara perkembangan moral dengan agresivitas, hasil dari penelitian tersebut menjelaskan jika perkembangan moral rendah maka agresivitas tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Proborini (2012) dengan judul hubungan eksposur kekerasan dalam *video game* dengan perilaku agresif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Suruh Kabupaten Semarang yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan dengan arah positif antara eksposur kekerasan dalam *video game* dengan perilaku agresif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Suruh Kabupaten Semarang.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nuhan (2016) yang berjudul ada hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta, menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Dalam penelitian tersebut *game online* memberikan kontribusi yang negatif sebesar 4,1% terhadap prestasi belajar siswa, sehingga dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa.

Perbedaan antara penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah lokasi yang akan dijadikan objek penelitian yaitu berada di sekitar wilayah Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini berkaitan dengan apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas remaja di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggali informasi lebih lanjut mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas remaja di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan agar dapat mendukung penelitian sebelumnya tentang perilaku agresif anak. Penelitian ini juga diharapkan agar dapat menjadi acuan dalam penelitian berikutnya serta dapat menjadi bahan kajian pedoman ilmu psikologi lebih lanjut mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas remaja di Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat memberi masukan dan saran bagi orang tua dan remaja agar mengetahui apa pengaruhnya bagi remaja yang gemar memainkan *game online*, serta dapat menghindari perilaku agresif yang memberikan dampak buruk bagi perkembangan remaja.