

BAB 1

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan kemudahan bagi pengguna, khususnya dalam bermain game dan hiburan online. Game online sangat populer di kalangan remaja, dan dibutuhkan waktu sekitar 3-4 jam bagi remaja untuk bermain game. Beberapa remaja menggunakan game online untuk mengisi waktu luangnya (Amanda, 2016), dan masa kanak-kanak hingga dewasa seseorang merupakan masa menuju masa remaja, Remaja akan dipengaruhi oleh dunia luar atau lingkungan pada masa remaja atau dewasa. Perilaku agresif yang disebabkan oleh perubahan kondisi lingkungan sangat merugikan diri sendiri dan orang lain (Santrock, 2017).

Dari remaja hingga dewasa, semua kelompok umur memiliki permintaan yang besar untuk game online. Para remaja sangat tertarik dengan permainan online khususnya di Indonesia Data yang ditemukan menunjukkan bahwa diantara anak laki-laki umur 12-22 tahun terdapat 64,45% laki-laki dan 47,85% perempuan muda (Kusumadewi, 2014). ikut Penayangan berulang kali dapat menyebabkan perubahan perilaku Game online mengandung unsur kekerasan yang dapat mempengaruhi pengguna (Fitriya, 2015), Bermain game terlalu lama dapat menyebabkan gangguan kesehatan (Fitriya, 2015). Jumlah pengguna internet tumbuh sangat pesat, terutama pada tahun 2016. Dibandingkan dengan tahun 2015, jumlah pengguna internet yang menggunakan internet untuk bermain game online meningkat sebesar 22,5 juta atau mencapai 54,13% (APJII dan Teknopreneur, 2017). Di Pekanbaru terdapat 2.126 siswa, 1.836 siswa laki-laki dan 290 perempuan. Kebanyakan remaja yang kecanduan permainan internet adalah pelajar laki-laki, karena kebanyakan pria cenderung bermain game online karena melibatkan banyak peperangan. Rata-rata pria dan wanita memiliki pemahaman yang sama dalam bermain game, namun pria memiliki keinginan yang lebih tinggi untuk memenangkan game, karena pria lebih suka tantangan dalam bermain game (Brandt, 2018).

Organisasi Kesehatan Dunia (2018) mengemukakan bahwa orang yang pernah mengalami kecanduan game online adalah orang dengan penyakit mental, dan orang-orang tersebut termasuk dalam International Classification of Diseases (ICD-11).

Dibandingkan dengan aktivitas lain, peningkatan gameplay menunjukkan hal ini. Meski akan berdampak negatif, hal itu akan terus terjadi. Banyak remaja menggunakan game online untuk membuat mereka kecanduan game. (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017) Banyak remaja yang kesulitan berintegrasi dengan masyarakat, keluarga dan teman karena lebih terbiasa hidup di dunia maya online dan bermain game (Sandy. & Hidayat, 2019). Gaya hidup masyarakat akan berubah karena kecanduan game online, meskipun hal tersebut mempengaruhi psikologi dan perilaku pemain secara ekstrim (Lestari, 2016). Survei Entertainment Software Association (ESA) (2013) menyatakan bahwa setiap orang harus memiliki minimal satu smartphone yang dapat digunakan untuk bermain game. Sementara itu, sekitar 32% gamer adalah anak-anak di bawah usia 18 tahun yang masih bersekolah, dan sekitar 10% remaja berusia 10-18 tahun rata-rata bermain game online 3 kali sehari, selama 1 jam atau lebih.

Di Indonesia situasi anak muda sangat buruk, Terlihat bahwa banyak remaja yang meremehkan nilai-nilai moral dalam tindakannya, remaja agresif, labil secara emosi, dan mudah terpengaruh. Pada masa remaja atau menjelang dewasa remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan tiga orang lainnya kalah dalam permainan, mereka suka berkata kasar, dan lingkungan yang berubah dapat menyebabkan para remaja berperilaku agresif, yang merugikan diri sendiri dan orang lain. (Santrock, 2007). Kesimpulan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses adaptasi dengan lingkungan, remaja akan menunjukkan perilaku yang tidak baik, seperti perilaku agresif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap 7 narasumber pada tanggal 27 Juni 2020. Ada maksimal 5 orang yang bermain game online hingga 3 kali sehari dan menendang kursi dan hal lainnya bermain selama 2 jam, jika kalah dalam permainan 2 orang lebih cenderung diam dan berteriak. Ada dua orang lainnya yang memainkan permainan tersebut sekali sehari selama kurang dari satu jam. Mereka bilang bermain game adalah salah satu hiburan.

Game online memiliki pengaruh yang besar pada kehidupan anak muda, dan dapat menyebabkan perubahan perilaku, mengarah pada perilaku agresif (Amanda R. A, 2016). Teori belajar sosial mengatakan bahwa orang yang giat adalah proses belajar yang melibatkan pengaruh interaksi antara individu dan lingkungan, Pandangan lain dari Bandura (2014) menunjukkan bahwa pelatihan dan pembelajaran dari lingkungan memiliki dampak yang besar bagi individu. Sehingga akan menjadi model tingkah laku

atau contoh tingkah laku, dan jika tingkah laku ini ditingkatkan maka akan menjadi tingkah lakunya sendiri.

B.Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan masalah di atas peneliti ingin melakukan penelitian apakah terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja awal kelas 1 dan II di SMP Negeri 02 Grobogan.

C.Tujuan penelitian

1.Tujuan Umum

Untuk Mengatasi hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif remaja awal kelas 1 dan II di SMP Negeri 02 Grobogan.

2.Tujuan Khusus

- a.Mengidentifikasi karakteristik responden yang mengalami kecanduan game online
- b.Mengidentifikasi tingkat kecanduan game online pada remaja
- c. Mengidentifikasi perilaku agresif pada remaja
- d.Menganalisa hubungan Antara kecanduan game online dengan perilaku agresif

D.Manfaat penelitian

Penelitian yang akan di lakukan pada akhirnya harus dapat memberikan manfaat tentang hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa siswi kelas 1 dan II di SMP Negeri 02 Grobogan antara lain sebagai berikut:

1.Bagi para remaja

Dapat memberikan pengetahuan serta informasi kepada para remaja tentang bahaya penggunaan game online sehingga para remaja tidak kecanduan game online.

2.bagi para orang tua dan pendidik

diharapkan para orang tua memberikan arahan kepada anaknya agar tidak sering bermain game online.