

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi bukan hal baru lagi untuk masyarakat. Teknologi terus berkembang setiap tahunnya. Ada berbagai macam jenis teknologi yang terdapat sekarang ini yang merupakan perkembangan dari teknologi yang telah ada sebelumnya. Perkembangan teknologi terjadi sangat cepat dan mendunia, begitu pula dengan Indonesia. Dampak yang ditimbulkan dari perkembangan jaman itu menjadikan masyarakat Indonesia menjadi lebih modern. Sekarang, perkembangan teknologi membuat banyak perubahan di kehidupan manusia, seperti banyaknya hiburan yang muncul tidak hanya dari sebuah acara melainkan video game. Salah satunya adalah *game online*, merupakan game yang sedang ramai dimainkan oleh banyak orang.

Game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Young, 2005). Dari penjelasan tersebut *game online* membutuhkan bantuan internet agar dapat dimainkan. Platform yang digunakan *game online* bisa dalam bentuk playstation, PC, dan handphone, tapi banyak pemainnya memainkan melalui handphone karena mudah dibawa kemana – mana. Salah satu permainan yang lagi ramai dimainkan seperti PUBG (*Player*

Unknown's Battleground). PUBG merupakan permainan dengan genre battle royale, yang pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara online. Permainan ini bertemakan tembak – tembak menggunakan senjata militer seperti pistol dan pisau. Tujuan dari bermain ini adalah untuk menang dan mendapat hadiah *chicken dinner* karena berhasil selamat dan dapat membunuh pemain lainnya. *Game online* yang mengandung unsur kekerasan adalah game yang memiliki tujuan untuk membunuh dan melukai, seperti pada bentuk – bentuk dari agresi. Contoh saat bermain game seperti PUBG, COD, dan FF pemain bisa menyerang pemain lainnya dengan menembak pemain lainnya menggunakan senjata, atau dengan menusuk pemain lainnya dengan pisau. Sesuai pada bentuk agresi verbal fisik.

Masa remaja (*adolescence*) periode transisi perkembangan antara masa kanak – kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan – perubahan biologis, kognitif, dan sosio – emosional. Remaja memiliki kurang dan stabilnya emosi, hal tersebut dapat membuat mudahnya muncul perilaku agresi, menurut Hurlock (2002) menjelaskan bahwa secara tingkat kematangan emosi sangat diperlukan untuk pendewasaan diri. Sedangkan pengertian agresi adalah tingkah laku individu yang ditunjukkan untuk melukai atau mencelakakan individu yang ditunjukkan untuk melukai atau mencelakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut (Baron, 1977). Terdapat beberapa bentuk dari agresi, menurut Buss terdapat 8 bentuk agresi, seperti fisik dan verbal. Faktor – faktor agresi adalah imitasi dan penguatan. Imitasi adalah Bentuk

pembelajaran yang berkaitan dengan pemikiran, perasaan dan perilaku yang meniru pemikiran, perasaan dan perilaku orang lain. Sedangkan penguatan adalah mekanisme kedua untuk mempelajari agresi adalah reinforcement. Proses belajar respon dengan diberi imbalan apabila respon itu ditunjukkan. Remaja suka bermain game karena dapat mengurangi rasa stressnya dan juga mengikuti ajakan temannya untuk bermain *game online*.

Dengan bermain game tersebut biasanya bermain bersama teman atau dengan orang lain. Hal tersebut dapat memengaruhi relasi pertemanana mereka. Menurut Santrock (2007) teman sebaya adalah anak – anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama. Ada berbagai macam tipe teman sebaya keanggota dalam kerumunan, lingkungan tempat tinggal, kerumunan rujukan, kerumunan gereja, tim olah raga, kelompok persahabatan, dan Sahabat.

Peneliti membagikan data awal kepada 30 remaja dengan rentan usia 12 sampai 17 tahun. Peneliti juga membagikan data awal berdasarkan kriteria yang peneliti butuhkan. Seperti subjek penelitian ini suka bermain *game online* unsur kekerasan, misalnya COD, PUBG dan FF. Dari pengambilan data awal, subjek kebanyakan menjawab kalau mereka lebih sering bermain *game online* selama 1 – 2 jam sebanyak 21 subjek, ada juga yang bermain selama 3 – 4 jam 7 subjek dan bermain lebih dari 6 jam sebanyak 2 subjek. Dalam seminggu subjek bermain game tergantung dari waktu luang yang mereka miliki saat dirumah atau disekolah. Peneliti juga menuliskan pertanyaan mengenai emosi

subjek saat bermain *game online* bersama temannya. Dari hasil yang peneliti dapatkan subjek merasa biasa saja jika ada temannya yang kalah, meskipun ada yang merasa kesal dan berkata kasar pada temannya. Subjek juga masih mau mengajak temannya jika tahu kalau temannya sering kalah dalam bermain *game* bersamanya. Peneliti juga menanyakan pendapat pada subjek mengenai *game online* dapat mempengaruhi agresi pada remaja. Pendapat subjek *game online* dapat mempengaruhi agresi pada remaja dan ada yang berpendapat *game* tidak mempengaruhi agresi.

Selain itu peneliti juga menambahkan data dengan melakukan wawancara pada remaja yang suka bermain *game online*. Pertanyaan yang peneliti berikan sama dengan pertanyaan yang ada di kuisioner hanya saja peneliti memprobing dan ingin mengetahui alasannya menjawab pertanyaan ya dan tidak. Ada beberapa pertanyaan yang peneliti gabungkan dan tambahkan. Peneliti melakukan wawancara pada salah satu remaja yang mengisi kuisioner yang peneliti berikan, dia suka memainkan *game online* COD yang lagi ramai dimainkan. Pertanyaan pertama yang peneliti berikan adalah berapa lama informan bermain *game*?

“Dalam seminggu aku main biasanya tergantung waktu luangku sih, terus kalau aku main biasanya 3 – 4 jaman. Biasanya aku dingetin buat berhenti main sama mama sih kalau aku onlinenya lama terus disuruh belajar” (Z, 30 oktober 2019)

Dari hasil wawancara pada pertanyaan pertama, informan mengatakan jika informan main terlalu lama dia akan dimarahi karena terlalu sering bermain *game online* dari pada belajar. Setelah itu peneliti menanyakan bagaimana perasaan informan ketika bermain game?

“Kalau aku sih biasa saja , tapi kadang – kadang aku kesel sedikit dan kadang aku juga ngomong kasar sih ke temenku” (Z, 30 oktober 2019)

Pada hasil kuisioner dia menjawab biasa saja tapi pada hasil wawancara dia terkadang merasa kesal dan memaki – maki. Peneliti menanyakan kenapa di kuisioner informan menjawab biasa saja di kuisioner yang peneliti berikan dan informan menjawab lebih sering merasa biasa saja. Selanjutnya peneliti menanyakan pada informan bagaimana informan menanggapi teman informan yang selalu kalah dan tidak membantu dalam permainan.

“ Ya...aku tetap main sama temen aku sih. Meskipun dia sering kalah dan nggak terlalu membantu ya dia tetep teman saya. Tapi kadang ya aku sering kesel aja sih karena nggak bantu saya kalau terluka, kadang aku marahin sih. Pernah sih aku nggak ngajak dia main bareng karena pas itu lagi main rank takut nggak naik ranknya” (Z, 30 oktober 2019)

Dari hasil wawancara tersebut informan masih mau bermain *game online* bersama temanya, tapi di kondisi tertentu tidak mau mengajak temannya bermain. Di pertanyaan selanjutnya peneliti menanyakan pendapat informan apakah *game*

online yang mengandung unsur kekerasan dapat menyebabkan agresi.

“ Menurut aku sih iya karena game online yang aku mainkan mengandung unsur kekerasan, tapi itu juga tergantung dari orang yang main game online kayak COD. Biasanya bentuk dari agresi yang ditunjukkan berbentuk verbal kayak meso” (Z, 30 oktober 2019)

Dari hasil wawancara tersebut informan menjelaskan *game online* bisa menyebabkan perilaku agresi, cenderung dalam bentuk verbal dengan berkata kasar. Semakin tinggi tingkat kecenderungan agresi dapat mempengaruhi relasi pada remaja. Menurut informan agresi fisik cenderung jarang ditunjukkan untuk melampiaskan emosi.

Kecenderungan agresi pada remaja yang bermain *game online* berbentuk agresi verbal yang dapat mempegaruhi relasi sosial pertemanan mereka. Meskipun penelitian seperti ini sudah pernah dilakukan di Indonesia yang membahas hal ini. Hal yang berbeda dari penelitian peneliti dari penelitian lainnya adalah peneliti berfokuskan pada seluruh remaja disurabaya yang hanya memainkan *game online* PUBG, FF dan COD. Sedangkan Bentuk agresi fisik yang dilakukan remaja juga dapat membuat relasi sosial dari remaja tersebut berkurang, karena dapat memberikan dampak pada benda sekitar milik diri nya atau orang lain dan melukai orang lain dalam bentuk tindakan. Bentuk agresi fisik yang muncul seperti mendorong atau memukul temannya. Penelitian ini juga ingin mengetahui bentuk agresi seperti apa yang dimunculkan oleh remaja yang bermain *game online*. Oleh

karena itu, penelitian ini ingin mengetahui kecenderungan agresi remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan.

1.2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat batasan masalah antara lain :

1. Penelitian ini melihat kecenderungan agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan
2. Penelitian ini berfokus pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan seperti membunuh pemain atau memukul

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat kecenderungan agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan ?

1.4. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat kecenderungan agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan

1.5. Manfaat

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian adalah :

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi ilmu psikologi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan teoritis pada psikologi perkembangan, khususnya pada penelitian mengenai kecenderungan agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan.

b. Bagi ilmu *cyber psychology*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan teoritis pada *cyber psychology*, khususnya pada penelitian mengenai kecenderungan agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan. dalam penggunaan teknologi untuk bermain game yang menggunakan internet.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Diharapkan dari hasil penelitian ini bisa menjadi landasan pengetahuan pada orang tua untuk mengetahui

kecenderunga agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan.

b. Bagi remaja

Diharapkan dari hasil penelitian ini bisa menjadi landasan pengetahuan pada remaja untuk mengetahui kecenderunga agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai kecenderungan agresi pada remaja yang bermain *game online* yang mengadung unsur kekerasan.