

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Internet adalah jaringan komputer yang terhubung menggunakan Transmission Control Protocol, juga dikenal sebagai Internet Protocol Suite (TCP / IP), sistem packet-switching yang akhirnya berguna bagi jutaan orang di seluruh dunia dan terdapat beberapa opsi untuk mengakses program di internet, Saat ini yang paling populer di kalangan remaja adalah media Game Online, yang merupakan game yang memungkinkan pemain untuk terhubung dengan orang lain melalui internet (Ambarwati, 2014) Salah satu aktivitas yang mungkin dilakukan banyak orang saat menghabiskan waktu bersama adalah bermain game online (Adams, 2013). Sejak awal, game online telah menjadi sangat umum dan mudah digunakan. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, termasuk komputer pribadi (PC), konsol game, dan smartphone (Novrialdy, 2019)

Game online memiliki kecenderungan untuk membuat pemain tetap duduk di depan komputer sampai mereka tidak memiliki waktu untuk menyelesaikan tugas, makan dan tidur (Trismarindra, 2007). Mayoritas game online pada hakikatnya selalu negatif dari segi psikologis, psikis, dan fisik, dan berakibat berkembangnya kecanduan game online. Remaja yang mengalami kecanduan game online secara sosial hubungannya dengan teman, keluarga akan menjadi renggang karena waktu bersama menjadi sangat berkurang. Dan, secara psikologis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. (Amanda, 2016).). Dari interview yang telah dilaksanakan pada lima belas orang remaja di Bukittinggi mengenai tingkat keseringan mereka dalam bermain game online rata-rata dari mereka yang memiliki smartphone memiliki aplikasi game online terutama game online yang bertema kekerasan. Mereka cenderung memainkan game online yang terdapat di smartphone tersebut pada rentang waktu yang lumayan lama, rerata mereka memainkannya pada durasi waktu 3-5 jam dalam sehari. Penggunaan game online dan fasilitas hiburan lainnya yang berlebihan pasti akan berdampak negatif pada diri remaja. Hal ini mempengaruhi perilaku remaja yang dapat menimbulkan penyimpangan sosial, salah satunya adalah perilaku agresif (Rahman et al., 2022).

Internet Gaming Disorder (IGD) ditandai dengan penggunaan internet yang terus-menerus dan seringkali terlibat dalam permainan yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan game online membutuhkan lebih dari 3 jam per hari dan lebih dari 30 jam

per minggu untuk bermain game online (Aulia, 2022). Menurut (Anjayani et al., 2020), waktu penggunaan rata-rata untuk bermain game online adalah 20 sampai 25 jam per minggu. Adapun penelitian oleh (Septiyan Bagus Mariki, 2023) yang membedakan antara pemain frekuensi rendah, frekuensi sedang, dan frekuensi tinggi. Pemain frekuensi rendah adalah mereka yang bermain kurang dari 3 jam perhari. Pemain frekuensi sedang adalah mereka yang bermain 4-6 jam perhari, sedangkan pemain frekuensi tinggi adalah mereka yang bermain lebih dari 6 jam perhari.

Beberapa pemain mengalami kesulitan mengendalikan rasa ingin bermain game online hingga menyebabkan mereka mengalami kecanduan game online, kecanduan game online itu sendiri adalah ketidakmampuan individu dalam mengontrol perilaku bermainnya untuk mencegah masalah sosial atau emosional bagi pemainnya (Aulia, 2022). Intensnya seseorang dalam memainkan game berakibat pada perilaku yang negatif seperti perilaku agresif ataupun frustrasi terhadap hal yang dialaminya hingga tingkat agresif yang berbentuk verbal maupun nonverbal sekalipun (A. R. Putra & Rusli, 2021). Perilaku agresif itu sendiri merupakan tindakan yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain (Anjayani et al., 2020).

Dalam survei yang dilakukan di Korea Selatan pada tahun 2011 melaporkan bahwa 73,4% dari 384 responden dan 83,9% dari 706 peserta mengalami kecanduan game online (Koo,Wati, Choong & Hea, 2011) dalam (Hardanti et al., 2013). Selain itu, penelitian yang dilakukan di Amerika pada tahun 2005 mengungkapkan bahwa antara 5–10% anak usia sekolah menunjukkan perilaku agresif karena kecanduan game online. Dan menurut data Association of School Administrators pada tahun 2009, sekitar 9%-73% anak sekolah terlibat dalam perilaku agresif terhadap siswa lain, dan 2%-36% adalah anak yang menjadi korban perilaku agresif (Safari & Mulya, 2020)

Survei yang di lakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2016 mengenai pengguna internet di Indonesia terdapat sekitar 63 juta orang atau 24% penduduk Indonesia yang menggunakan layanan internet untuk bermain game online. Negara Indonesia menduduki peringkat ke-7 dalam daftar pengguna internet terbanyak di dunia. Ada berbagai permainan game online di senangi kalangan remaja seperti penelitian Bekker (2002) menyatakan bahwa remaja yang bermain game rata-rata berusia 12-30 tahun, dengan persentase remaja berusia 12-21 tahun sebanyak 80%. Sebagian besar remaja mengaku bermain game online untuk meluapkan emosinya. Pada dasarnya game online bisa dikatakan sebagai sarana hiburan jika dalam penggunaannya tidak berlebihan (Aulia, 2022).

Data Polri di Indonesia tahun 2008 terdapat 3.380 anak dan tahun 2009 terdapat 4.213 anak yang mengalami masalah dengan hukum karena meniru adegan kekerasan didalam permainan game online yang mereka mainkan. Data dari Kementerian Hukum dan HAM, Ditjen Pemasarakatan mengungkapkan bahwa jumlah narapidana anak usia remaja mengalami peningkatan, yaitu dari 5.360 anak pada tahun 2008 menjadi 6.308 anak pada tahun 2010 (Gumelar, 2012). Hasil survei yang telah dilakukan oleh Daniel Yudha Kumoro pada tahun 2008 terhadap 25 remaja di kecamatan wilayah Kota Sidoarjo menunjukkan bahwa sebanyak 13 pelajar pernah berkelahi di sekolah serta merusak barang-barang disekitarnya bila sedang marah. Dan dari hasil survei didapatkan bahwa dari 13 pelajar tersebut, 11 diantaranya mengalami kecanduan game online (Pitakasari et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan Melani pada tahun 2009 yang dengan judul “Studi Kasus Tentang Pengaruh Game Online Terhadap Agresivitas Remaja di Surabaya” terdapat beberapa perilaku agresif yang ditunjukkan remaja pria untuk meluapkan kemarahan atau rasa kesalnya saat bermain game online diantaranya agresivitas berkumpul bersama teman-teman untuk bermain game online, agresif dalam bermain game yang dimainkan, keinginan bermain game dengan teriakan, umpatan, maupun mengganggu pemain lain, bermain game dengan lebih agresif, seperti menghentakkan keyboard, menghentakkan mouse, memukul dan menendang peralatan komputer, mencari masalah pada media chating, memukul meja, memukul property warnet, menyebabkan timbulnya keinginan untuk merokok, tindakan mengumpat, yang dimaksud tindakan mengumpat disini adalah ucapan yang ditujukan kepada orang lain dengan tujuan memberi peringatan, meluapkan amarah, maupun tindakan agresif yang cenderung mengajak untuk bermusuhan, tindakan membalas chating dengan kata-kata yang mengumpat ataupun dialek daerah yang kasar dengan tujuan mengejek, ataupun membalas ejekan dari teman yang dirasa menyinggung (Ramadhani, 2015) dalam (Pitakasari et al., 2019).

Hasil dari mini riset yang penulis lakukan pada tanggal 1 Februari 2023 di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang kepada 35 responden diperoleh gambaran bahwa 57% Siswa/I gemar memainkan game online dengan frekuensi 2x sehari dan durasi 3jam dalam satu babak permainan dan 49 % Siswa/I menunjukkan perilaku agresif. Penulis juga melakukan wawancara terhadap siswa-siswi tersebut untuk memastikan jawaban mereka, dan siswa-siswi tersebut mengatakan akan merasa marah saat kalah dalam game online yang mereka mainkan, siswa mengaku sering berbicara kasar bahkan tidak jarang juga menendang meja, dan beberapa siswa juga mengaku bahwa tidak ada yang bisa menghentikannya memainkan game online dan akan merasa kesepian jika tidak memainkan game online dalam sehari bahkan dalam waktu beberapa jam saja. Berdasarkan hal-hal diatas

maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online Dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain game online Dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum :

Mengetahui adanya Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online Dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang

1.3.2 Tujuan Khusus :

1.3.2.1 Mengidentifikasi karakteristik responden

1.3.2.2 Mengidentifikasi Hubungan antara Intensitas Bermian Game Online Dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh siswa sehingga siswa bisa teralihkan dari bermain game online dan lebih fokus belajar.

1.4.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan

dengan hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja dengan lingkup yang lebih besar tidak hanya pada sekolah menengah kerjuruan. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambah variabel penelitian yang lain.