

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan salah satu tahapan dalam perkembangan manusia yang sangat penting dalam kehidupan. Pada masa ini, manusia dapat merasakan banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi, seperti perubahan emosional yang terjadi didalam diri seseorang. Menurut Hurlock (1980) menjelaskan bahwa usia remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu masa remaja awal dengan rentang usia 13-15 tahun dan remaja akhir dengan rentang usia 16-17 tahun. Pada usia remaja ini biasanya seseorang mulai ingin mencari jati dirinya dengan mencoba hal-hal baru dalam hidup. Dalam masa remaja dapat dilihat dari beberapa ciri-ciri yang ada, antara lain pertentangan, kegelisahan, keinginan mencoba hal baru, keinginan dalam menjelajah sesuatu hal yang menarik, dan berkeinginan besar (Nishfi & Handayani, 2021).

Remaja saat ini sangat tertarik dengan media teknologi terutama *game online*. Menurut Pareswara dan Lestari (2021) menjelaskan bahwa *game online* itu sendiri merupakan permainan visual elektronik yang dimana didalamnya telah menyediakan berupa tampilan gambar tiga dimensi yang dilengkapi dengan efek-efek yang mampu menarik perhatian pemainnya. *Game online* pada umumnya dimainkan dengan menggunakan media elektronik, seperti *gadget*, laptop ataupun komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet. Didukung pula dengan teori Mertika dan Mariana (2020) yang menjelaskan *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* dengan memerlukan koneksi internet dan *smartphone*.

Menurut Adams (dalam Novrialdy, 2019) menjelaskan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang dalam waktu yang bersamaan dengan menggunakan jaringan internet. Dengan adanya jaringan internet tentu saja dapat menjangkau wilayah yang lebih luas. Selain itu *game online* juga memberikan layanan lebih, sebab para pemain dapat berkomunikasi baik melalui media chat ataupun suara dengan para pemain lainnya diseluruh penjuru dunia. Menurut Cahyana dkk. (2020) menjelaskan bahwa macam-macam *game online* yang sering dimainkan adalah *Mobile legend*, *Free Fire*, *PUBG*, *free Cacing* dan masih banyak *game* lainnya. Dengan desain penampilan yang menarik, sehingga membuat penggunaanya menjadi tergiur untuk memainkan *game* tersebut.

Game online memiliki dampak positif bagi penggunaanya, antara lain, sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan, melatih otak sebab dalam setiap permainan yang dimainkan memerlukan strategi dan konsentrasi untuk mengalahkan lawan, dan yang terakhir adalah dapat mengikuti berbagai

turnamen *game* yang berkesempatan untuk mendapatkan hadiah jutaan rupiah (Ondang dkk., 2020). Selain itu menurut Subandi, dkk., (2020) menjelaskan terdapat dampak negatif bagi penggunaannya apabila terlalu larut dalam bermain *game online*, antara lain pemborosan, ketagihan, mengganggu kesehatan, dan dampak psikologis seperti tingkah laku yang tidak menyenangkan.

Didukung pula dengan penelitian yang dilakukan Putik (dalam Kurniawan dkk. 2021) bahwa terdapat hal yang mengkhawatirkan jika seorang anak pada usia remaja apabila sering menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, hal tersebut tentu saja dapat berdampak bagi kesehatan, berkurangnya kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, menurunnya prestasi belajar dan meningkatnya perilaku perundungan pada remaja itu sendiri. Hal ini dapat terjadi akibat maraknya permainan-permainan *game online* yang menampilkan adegan-adegan perundungan. Perundungan yang terjadi dalam *game online* antara lain memukul, menendang, melontarkan kata-kata kotor, dan sebagainya (Umam, & Muhid, 2020).

Perilaku tersebut dapat terjadi akibat kekalahan yang didapat oleh pelaku, yang menganggap bahwa dirinya lebih kuat dibandingkan dengan korban. Menurut Rigby (2002) menjelaskan bahwa perilaku perundungan terjadi akibat pelaku menganggap bahwa dirinya memiliki kekuasaan atau kekuatan yang lebih dibandingkan dengan korban perundungan. Inilah yang dapat dikatakan sebagai perilaku perundungan tinggi. Selain itu, remaja yang bermain *game online* secara sadar ataupun tidak sadar akan meniru serta mempraktekan apa yang telah mereka dengar dan mereka lihat dalam *game online* yang menyediakan tayangan kekerasan atau *bullying* (Fitriyanti, dkk. 2023).

Diketahui penindasan yang terjadi melalui teknologi yaitu melalui aplikasi teks atau pesan sebesar 56%, selanjutnya media sosial sebesar 43% dan melalui game online sebar 30%. Hal tersebut membuat orang tua yang anaknya bermain game online merasa khawatir anaknya akan terkena perilaku perundungan pada saat bermain game online sebesar 52% (Anti-Bullying Alliance, 2024). Untuk menghindari hal tersebut maka sangat dibutuhkan kerja sama antara orang tua, pihak sekolah, pemerintahan dan masyarakat untuk menekan kasus perundungan yang terjadi di Indonesia.

Terdapat berita mengenai remaja yang melakukan perundungan, pada kasus tersebut terdapat beberapa remaja merundung temannya yang berusia 16 tahun, perundungan tersebut diduga karena kalah dalam bermain *game online*. Tindakan kekerasan yang dilakukan oleh ke delapan pelaku antara lain, korban disundut dengan rokok, ditakut-takuti dengan senjata tajam dan obeng panas, serta korban yang memiliki phobia terhadap buah saat itu ditakut-takuti dengan buah papaya.

Salah satu pelaku memberikan keterangan bahwa “akibat dari kekalahan tim, korban menjadi pelampiasan para teman-temannya” (Tribun Tangerang.com, 2022).

Sama halnya pada kasus diatas, perilaku perundungan juga terjadi di kota Malang, yang dimana salah satu pemuda dikota tersebut tersinggung karena sering digoda oleh temannya saat sedang bermain *game online*, sehingga berakhir dengan membunuh temannya sendiri. Pembunuhan dilakukan dengan memukul kepala korban menggunakan palu hingga meninggal dunia. Pelaku mengaku pembunuhan tersebut bermula saat keduanya sedang bermain *game online*, akan tetapi pelaku terus dicemooh dan dicaci maki oleh korban, hal tersebut tentu saja membuat pelaku sakit hati. Satu hari sebelum kejadian itu terjadi, pelaku mengaku bahwa sudah tidak bertegur sapa dengan korban tersebut, dan keesokan harinya saat emosi pelaku sedang memuncak, pelaku langsung mengambil palu dan memukul kepala korban (Kompas TV, 2020).

Selain itu kasus perundungan akibat *game online* terjadi kembali di kota Malang, kronologi kejadiannya adalah saat salah satu dari ke empat tersangka yang bernama Bayu memberikan keterangan bahwa awal mula kejadian tersebut terjadi kepada korban ABS (12 tahun) pada saat mereka berniat untuk bermain *game online* disalah satu rumah. Awalnya para pelaku hanya berniat bercanda pada korban namun pada akhirnya para pelaku melakukan kekerasan terhadap korban. “Namun pada pelaksanaannya tidak lagi bercanda, akan tetapi melakukan kekerasan seperti memukul menggunakan bantal serta mainan plastik terhadap korban” Kata salah satu tersangka. Dalam kasus ini juga terdapat bukti berupa video singkat yang memperlihatkan korban ditelanjangi hingga tinggal mengenakan celana dalam saja, korban dibedaki dan dipukuli beberapa kali oleh pelaku, korban juga terlihat menangis dan tidak berdaya di depan para terduga pelaku. Akibat dari perundungan tersebut, korban ABS (12 tahun) mengalami trauma selama dua bulan, seperti tidak ingin masuk sekolah karena merasa malu dan takut diancam kembali oleh pelaku (Merdeka.com, 2023).

Sehingga remaja seharusnya mampu untuk mengontrol dirinya sendiri saat sedang bermain *game online*, namun pada saat ini remaja di Indonesia kurang mampu untuk melakukan hal tersebut, sehingga mengakibatkan remaja untuk melakukan perundungan. Saat ini berita mengenai kasus perundungan pada remaja sudah menjadi konsumsi publik dan sorotan berita di sosial media maupun di televisi. Menurut Santrock (2007) menjelaskan bahwa perundungan merupakan sebagai perilaku verbal dan fisik yang memiliki tujuan untuk mengganggu seseorang yang dianggap lemah. Membicarakan permasalahan perundungan tidak akan pernah habis dari waktu ke waktu, hal ini tentu saja dapat menjadi sebuah fenomena yang sangat mengkhawatirkan. Perilaku menyimpang perundungan ini merupakan sebuah

masalah yang selalu ada disetiap tahunnya yang seakan-akan tidak pernah ada habisnya.

Menurut Balya dkk. (2022) menjelaskan kata *bully* berasal dari bahasa Inggris, yaitu *bull* yang memiliki arti banteng yang senang menyeruduk kesana kemari. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, yang secara etimologi memiliki arti penggertak atau mengganggu orang-orang yang lemah. Suciartini dkk. (2018) berpendapat bahwa perundungan, yaitu suatu kata yang dimana mengarahkan pada pengertian adanya sebuah “ancaman” yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain, yang dapat menimbulkan gangguan psikologis terhadap korbannya. Dampak psikologis yang diterima oleh korban perundungan yaitu seperti munculnya rasa cemas yang berlebihan, depresi, memiliki rasa takut yang besar, stress hingga memiliki keinginan untuk melakukan aksi bunuh diri. Selain itu perilaku perundungan dengan adanya kekerasan dapat mengakibatkan adanya benturan fisik yang bisa saja menyebabkan kerusakan organ tubuh korban tindak perundungan. Dengan adanya hal tersebut maka perlu menjadi sebuah perhatian untuk segera dicegah dan diatasi.

Berdasarkan atas data tersebut memperlihatkan bahwa kasus perundungan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, khususnya pada remaja. Menurut Ramadhoni dkk. (2023) menjelaskan bahwa perundungan merupakan suatu perilaku yang tidak menyenangkan dan sangat menyimpang, sebab perilaku perundungan dapat memberikan sebuah dampak yang serius terhadap perkembangan mental seseorang, baik anak-anak ataupun remaja. Perilaku perundungan biasanya jarang sekali terlihat, perilaku tersebut bisa saja muncul melalui obrolan yang dibalut dengan sebuah candaan didalamnya. Menurut Irmayanti & Agustin (2023) menjelaskan bahwa terdapat lima faktor yang mempengaruhi perilaku perundungan, yaitu faktor individu, faktor keluarga, faktor lingkungan, faktor kultural, faktor teknologi.

Salah satu penggunaan atau peningkatan dari teknologi adalah adanya *game online*. Pengguna *game online* ini dapat menyebabkan terjadinya perundungan bagi penggunanya. Menurut teori pembelajaran sosial oleh Bandura & Doll (2005), memandang perilaku sebagai hasil dari pengamatan dan imitasi. Dalam konteks kasus perundungan, teori ini menjelaskan bahwa individu dapat mempelajari perilaku agresif atau melecehkan melalui pengamatan terhadap orang lain, baik di lingkungan sekitar atau melalui media. Bandura menekankan peran penguatan dalam membentuk dan memperkuat perilaku, dimana respon positif terhadap perilaku perundungan dapat mendorong individu untuk mengulangi tindakan tersebut. Model perilaku, baik positif maupun negatif, juga berperan penting dalam mempengaruhi individu untuk meniru dan mengidentifikasi diri dengan pelaku perundungan. Meskipun teori ini tidak mencakup seluruh kompleksitas kasus perundungan, konsep pembelajaran sosial memberikan wawasan tentang bagaimana

interaksi sosial dan pengamatan mempengaruhi perkembangan perilaku, memperkaya pemahaman kita terhadap fenomena perundungan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosa dkk. (2021) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Siswa Kelas V SDN Kota Bengkulu” menjelaskan bahwa hasil penelitian yang didapatkan adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap perilaku siswa di kelas V SDN Gugus 12 Kota Bengkulu. Perubahan perilaku siswa yang dimaksud adalah sering meninggalkan sholat, memutuskan hubungan dengan saudara, perilaku egois, membangkang kepada orangtua, menciptakan perselisihan dan masalah antar teman, sering melakukan tindak kekerasan, memilih *game* daripada belajar, menunjukkan pemborosan terhadap uang.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Susanto dkk (2022) dengan judul “Dampak *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpress Waworada” yang menjelaskan bahwa terdapat dampak positif dan negatif pada siswa SDN Inpress Waworada yang bermain *game online*. Dampak positifnya yaitu membantu siswa dalam bersosialisasi dilingkungan sekitarnya dan menjadikan siswa terbiasa untuk bekerja sama. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat siswa menjadi kecanduan, motivasi belajar yang menghilang, berbicara kasar dan kotor, dan menjadi seorang yang pembangkang.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Safari dkk (2023) dengan judul “Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Kekerasan Verbal Pada Siswa Kelas XI Di SMK Informatika” yang hasil dari penelitian tersebut memperlihatkan bahwa Di SMK Dienul Islam Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, mayoritas anak yang bermain *game online* mengaku telah mengalami kecanduan *game online* (94,4%), adapula siswa yang melakukan perilaku agresif verbal sedang (52,9%). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara perilaku verbal agresif dengan bermain *game online*.

Akibat dari bermain *game online* remaja akan bersikap mudah marah atau tersinggung, lebih memprioritaskan bermain *game* daripada aktivitas lainnya, bahkan bisa menimbulkan adanya kekerasan, maka ketika remaja kalah dalam bermain *game online* ia berkemungkinan besar akan melakukan perilaku perundungan, seperti memukul, menendang, mencaci-maki, dan mengucilkan. Sedangkan seseorang yang memiliki perilaku perundungan rendah, saat kalah dalam bermain *game online* cenderung mampu untuk mengontrol emosi yang dimilikinya, sehingga lebih menerima apabila mengalami kekalahan saat bermain *game online*. Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu untuk lokasi yang digunakan dalam penelitian-penelitian sebelumnya hanya dilakukan di wilayah atau titik tertentu, sedangkan dalam penelitian ini dilakukan

untuk remaja yang berada di seluruh Indonesia. Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa fenomena dari bermain *game online* akan mempengaruhi perilaku remaja yang mengakibatkan perundungan. Sehingga peneliti ingin melihat bagaimana gambaran perilaku perundungan pada remaja yang bermain *game online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran perilaku perundungan pada remaja yang bermain *game online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah mengetahui gambaran perilaku perundungan pada remaja yang bermain *game online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis.
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah rancangan ilmiah baru sebagai sumber pengetahuan guna perkembangan ilmu psikologi khususnya pada psikologi sosial, psikologi klinis dan psikologi pendidikan.
2. Secara praktis.
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi atau acuan bagi remaja dalam membatasi dirinya untuk melakukan perilaku perundungan saat bermain *game online*.