

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa anak-anak dan dewasa, dimana biasanya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia belasan tahun atau awal 20-an tahun. WHO mendefinisikan remaja sebagai penduduk yang berada dalam rentang usia 10-19 tahun dan sedangkan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mengelompokkan remaja pada usia 10-24 tahun dan atau yang belum menikah (Pranindhita, 2020). Dalam arti yang lebih sederhana, remaja dapat didefinisikan sebagai suatu masa dimana individu berkembang mulai dari saat pertama kali mengalami pubertas hingga sampai saat ia mencapai kematangan sosial serta mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak hingga menjadi dewasa (Santrock, 2013).

Dimasa pubertas atau masa menuju dewasa ini, remaja akan mengalami banyak godaan dari luar yang dapat menyebabkan remaja tersebut bisa tergoda oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak dapat menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah beresiko melakukan perilaku yang maladaptif, contohnya perilaku agresif yang bisa merugikan orang lain dan diri sendiri (Santrock, 2013).

Perilaku agresif remaja sudah menjadi masalah yang universal dan akhir-akhir ini cenderung meningkat. Berita tentang terlibatnya para remaja dalam berbagai bentuk kerusuhan, tawuran, perkelahian, dan tindak kekerasan lainnya semakin

sering terdengar. Perilaku agresif remaja ini sangat beragam dan juga kompleks (Lukmana, 2016).

Menurut UNICEF pada tahun 2017 angka kejadian tindak kekerasan dunia, menunjukkan bahwa setiap 7 menit di suatu daerah di dunia, seorang remaja terbunuh akibat tindak kekerasan. Remaja yang berada pada kisaran usia 15-19 tahun memiliki peluang tiga kali lebih tinggi untuk meninggal daripada remaja usia 10-14 tahun. (UNICEF, 2017 dalam Soeli et al., 2019).

Dilansir dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2019) sepanjang bulan Januari-April 2019 sebanyak 37 kasus kekerasan diberbagai jenjang pendidikan. Masalah lain yang sering kali dilakukan remaja yakni tauran pelajar, sebagaimana berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2019) angka tauran pelajar di Indonesia makin meningkat datanya dari tahun ke tahun, dimana pada tahun 2017 sebesar 12,9% mengalami kenaikan pada tahun 2018 menjadi 14% (Latri, Hayati and Nursyifa, 2020).

Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional Provinsi Gorontalo menyatakan telah terjadi 204 kasus kekerasan pada tahun 2015, 146 kasus di tahun 2016 dan 102 kasus di tahun 2017. Dari 146 kasus yang terjadi di tahun 2016 tersebut, 43 kasus kekerasan diantaranya dialami oleh remaja. Dan pada tahun 2017, 47 dari 102 kasus kekerasan dialami oleh remaja (Soeli, et al., 2019).

Menurut Ashidiq (2019), dijelaskan bahwa karakteristik perilaku agresif ada dua yaitu perilaku agresif yang bersifat verbal maupun non verbal dan perilaku agresif yang merupakan bagian dari perilaku anti sosial. Dalam perilaku agresif verbal maupun non verbal ini berupa memukul, berkelahi, mengejek, berteriak, tidak

mau mengikuti perintah, menangis atau bisa merusak sedangkan pada perilaku agresif yang merupakan bagian dari perilaku anti sosial ini berupa mencuri, kabur dari rumah, sering berbohong, bolos sekolah, memasuki rumah orang lain tanpa izin, berkelahi dan lain-lain.

Menurut Netrasari (2015), faktor penyebab perilaku agresif meliputi dua aspek, yakni antecedent internal (berasal dari diri sendiri) dan antecedent eksternal (berasal dari lingkungan), sedangkan menurut Pratama, (2016) perilaku agresif pada remaja di latarbelakangi oleh faktor eksternal, yaitu ejekan teman, keluarga yang berantakan, lingkungan sekolah dan faktor internal, yaitu persepsi remaja terhadap lingkungan sekitarnya. Satria (2015) juga menambahkan bahwa salah satu faktor eksternal yang menjadi penyebab terjadinya perilaku agresif pada remaja yakni disebabkan oleh kecanduan remaja pada *game online*.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2015). *Game online* ini bukan hanya memberikan sebuah hiburan bagi pemainnya tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga membuat individu bermain *game online* tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasannya. Hal ini menjadikan seorang gamer tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat dikelompokkan menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2015).

Prevalensi pengguna *game online* yang terbaru dikeluarkan oleh Newzoo (Global Games Market Report) pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, kemudian pengguna *game online* di kawasan Asia Pasifik berjumlah 1,2 miliar atau kurang lebih sekitar 50%

dari total populasi pengguna *game online* di dunia, dan di Indonesia sendiri jumlah pengguna *game online* mencapai 82 juta jiwa dan bahkan Indonesia saat ini menempati peringkat ke 17 di dunia dengan pendapatan melalui *game online* (Mais, dan Rompas, 2020).

Dilansir dari American Medical Association bahwa, pada tahun 2010 terdapat 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja mengalami kecanduan *game online*, sedangkan di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan *game online* (Young, 2014). Situs resmi *game online* Indonesia yaitu detiknet menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna *game online* di Indonesia dan dapat diperkirakan 6,1% mengalami kecanduan, adalah pelajar dan mahasiswa (Hariyanto, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata pengguna *game online* baik di luar negeri maupun dalam negeri adalah remaja.

Menurut Gentile, Lynch, Linder dan Walsh (2017) bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif kepada penggunanya. Beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari *game online* ini antara lain yaitu membuat penggunaannya menjadi kecanduan dalam bermain *game online* karena demi mencapai level yang lebih tinggi, maka para pengguna *game online* ini akan secara terus menerus memainkannya, sehingga tanpa disadari hal tersebut membuat penggunaannya mengalami kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* adalah suatu sikap yang ditunjukkan oleh individu yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti (Nurdilla, 2018). World Health

Organisation (WHO) saat ini resmi menyatakan bahwa kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam 11th *Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11)*. Penyakit kecanduan *game online* ini mempunyai beberapa karakteristik antara lain pola perilaku bermain secara terus-menerus sehingga *game* lebih diutamakan dari pada kebutuhan hidup lainnya (WHO, 2018).

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro 2018 : Sandy dan Hidayat, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Merita (2018) pada siswa di SMP Sawunggaling Jombang dengan menggunakan 35 responden sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian didapatkan bahwa intensitas kecanduan *game online* dari 35 siswa di SMP Sawunggaling Jombang, 18 siswa (51,4%) siswa berada pada kategori sedang dan sebagian besar responden memiliki perilaku agresif sedang sebanyak 33 siswa (94,3%). Dikatakan sedang karena di lihat dari frekuensi bermain dalam kategori sedang. Siswa mengaku bahwa bermain *game* hanyalah sebagai penghilang rasa bosan. Peneliti juga menambahkan bahwa dari hasil penelitian, siswa yang berjenis kelamin laki-laki lebih cenderung suka bermain *game online* sehingga menyebabkan kecanduan dan lupa waktu. Alasan remaja laki-laki lebih memilih dan menyukai bermain *game online* karena *game* tersebut memiliki banyak variasi bermain dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan juga menarik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MAN 2 Kab. Gorontalo pada siswa laki-laki XI IPA & IPS, didapatkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2021 dimana delapan remaja mengatakan senang bermain *game online* dengan alasan sebagai hiburan mereka saat bosan. Remaja mengatakan bermain *game online* sehari 3 kali dengan durasi lebih dari 30. Sementara perilaku agresif yang di timbulkan oleh remaja tersebut berupa berkelahi, memukul, mengejek teman dan mengucapkan kata-kata kasar pada orang lain.

Berdasarkan observasi, wawancara dan penelitian sebelumnya maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang "Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di MAN 2 Kab. Gorontalo".

1.2 Identifikasi masalah

1. *Newzoo (Global Games Market Report)* pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, kemudian pengguna *game online* di kawasan Asia Pasifik berjumlah 1,2 miliar atau kurang lebih sekitar 50% dari total populasi pengguna *game online* di dunia. *Newzoo (Global Games Market Report)* pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* Indonesia mencapai 82 juta jiwa dan bahkan Indonesia saat ini menempati peringkat ke 17 didunia dengan pendapatan melalui *game online*.
2. Situs resmi *game online* Indonesia yaitu detiknet menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna *game online* di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa.
3. KPAI (2019) menyebutkan bahwa sepanjang bulan Januari-April sebanyak 37 kasus kekerasan diberbagai jenjang Pendidikan. Angka tauran pelajar di

Indonersi kian meningkat, pada tahun 2017 sebesar 12,9% naik menjadi 14% di tahun 2018.

4. BKKBN Provinsi Gorontalo menyatakan bahwa telah terjadi 204 kasus kekerasan pada tahun 2015, 146 kasus di tahun 2016 dan 102 kasus di tahun 2017. Dari 146 kasus yang terjadi di tahun 2016, 43 kasus kekerasan dialami oleh remaja. Dan pada tahun 2017, 47 dari 102 kasus kekerasan dialami oleh remaja.
5. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MAN 2 KAB. Gorontalo, delapan siswa mengaku bermain *game online* sehari lebih dari 3 kali dengan waktu lama bermain lebih dari 3 jam. Siswa juga mengatakan lebih sering bermain *game* pada saat pandemic saat ini karena hanya berada di rumah sepanjang hari. Sedangkan tindakan perilaku agresif yang dilakukan siswa berupa bolos sekolah karena mengantuk akibat begadang main *game online*.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu "Bagaimanakah hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di MAN 2 Kab. Gorontalo?"

1.4 Tujuan penelitian

A. Tujuan umum

Mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di MAN 2 Kab. Gorontalo.

B. Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan *game online* pada remaja di MAN 2 Kab. Gorontalo.

2. Mengidentifikasi perilaku agresif pada remaja di MAN 2 Kab. Gorontalo.
3. Menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di MAN 2 Kab. Gorontalo.

1.5 Manfaat penelitian

A. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

B. Manfaat praktis

1. Bagi orang tua

Dengan adanya fenomena *game online* diharapkan peran orang tua dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *gadget*.

2. Bagi sekolah

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

3. Bagi remaja

Dapat digunakan bahan sebagai informasi kepada remaja tentang dampak bermain *game online* sehingga remaja mengerti bahaya bermain *game online*.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti variabel yang serupa, kemudian dapat melengkapi kekurangan yang nantinya terdapat pada penelitian ini.