

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang teknologi dan informasi. Indonesia merupakan salah satu negara yang ikut serta terlibat dalam kemajuan media teknologi dan informasi (Ameliola, dan Nugraha, 2013). Salah satu perkembangan teknologi adalah *gadget*. *Gadget* adalah suatu alat teknologi informasi dan komunikasi yang sangat penting karena membuat hidup manusia menjadi semakin maju, mudah, dan nyaman. *Gadget* yang semakin hari semakin canggih menyajikan berbagai fitur dan aplikasi didalamnya seperti mendengarkan musik, bermain *games*, internet, menonton video, hingga hiburan yang dapat menarik banyak perhatian masyarakat (Harfiyanto, Utomo, dan Budi, 2015).

Penggunaan internet dari waktu ke waktu saat ini mencapai kurang lebih 45 juta pengguna, dimana 9 juta diantaranya menggunakan *gadget* untuk mengakses internet (Sanjaya, dan Wibhowo, 2011). Penggunaan *gadget* di Indonesia didominasi oleh remaja berusia 15-19 tahun sebesar 80% pengguna (Kominfo, 2014). Penggunaan *gadget* pada remaja mencapai hingga 46,3% yang menggunakan *gadget* untuk mengakses internet (Sanjaya dan Wibhowo, 2011).

Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia (2014) sekitar 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet. Hasil studi Kominfo dan UNICEF (United Nations Children's Fund) (2014), menemukan bahwa 80% responden pengguna internet dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara yang tinggal di wilayah perkotaan dibandingkan dengan yang tinggal di daerah perdesaan. Di daerah perkotaan hanya 13% saja dari anak-anak dan remaja yang tidak menggunakan internet, sementara di daerah perdesaan sekitar 87%. Di Daerah Istimewa Yogyakarta, Jakarta, dan Banten hampir semua responden adalah pengguna internet.

Saat ini yang menjadi tren di kalangan remaja adalah bermain *game online*. Dari hasil penelitian yang dilakukan Jabbar (2014) didapatkan hasil bahwa yang paling banyak bermain *game online* adalah laki-laki dengan presentase sebanyak 87% sedangkan perempuan sebanyak 13%. *Game online* berasal dari kata *game* yaitu permainan atau pertandingan dan *online* diartikan langsung, jadi *game online* adalah permainan yang dimainkan secara langsung dan berulang-ulang. *Game online* memiliki sifat yang membuat penggunanya menjadi kecanduan untuk memainkannya (Ramadhani, 2013).

Intensitas bermain *game online* adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara *online*. Semakin lama dan semakin sering seseorang bermain *game online*, maka akan semakin mudah untuk menjadi kecanduan. Salah satu faktor yang berperan terhadap perilaku agresi adalah intensitas penggunaan *game online* yang bertema kekerasan (Prasetio, 2013).

Remaja yang bermain *game online* mempunyai motif yang berbeda-beda seperti bermain *game* hanya untuk sekedar hobi, hiburan, pelampiasan emosi, mencari teman, dan juga sudah menjadi bagian dari dirinya sendiri yang sering disebut kecanduan. Hal yang mengkhawatirkan adalah remaja yang umumnya masih duduk di bangku sekolah sering menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* dan dapat mempengaruhi merosotnya prestasi belajar. Lebih berbahaya lagi adalah pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas pada remaja. Hal ini terjadi karena pengaruh dari *game online* yang banyak menampilkan perilaku agresif (Ramadhani, 2013).

Perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang bertujuan untuk melukai dan menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal (Thalib, 2010). Perilaku agresif pada dasarnya tidak hanya terkait dengan masalah kekerasan secara fisik semata namun juga berupa perilaku agresif yang dimulai dari perkataan (verbal), olok-olokan yang di rasakan oleh

individu yang menjadi korban dan berakhir pada perilaku agresif fisik berupa pemukulan, penusukan dan penganiayaan (Badriyah, 2013).

Dampak dari perilaku agresif dapat mempengaruhi dirinya sendiri yaitu akan dijauhi oleh teman-temannya serta memiliki konsep diri yang buruk, dan untuk orang lain yaitu dapat menimbulkan ketakutan bagi orang lain yang akan tercipta hubungan sosial yang kurang sehat dengan teman-teman sebayanya. Selain itu perilaku agresif dapat meresahkan dan mengganggu ketenangan lingkungan karena biasanya remaja yang berperilaku agresif memiliki kecenderungan untuk melukai dan merusak sesuatu yang ada disekitarnya (Maryati, 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Jabbar (2014) yang meneliti mengenai hubungan *game online* terhadap perilaku agresif remaja. Di dapatkan hasil bahwa frekuensi bermain *game online* dan jenis *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 22 Februari 2018 di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta terdapat jumlah siswa kelas VII sebanyak 199 siswa. Jumlah siswa laki-laki dari kelas VII A –VII G sebanyak 127 siswa. Studi pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara terlebih dahulu dengan guru bimbingan konseling (BK) mengenai keadaan siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa seluruh siswanya diperbolehkan membawa *gadget* pribadi milik mereka sendiri, dan pada saat di pagi hari mereka sering melihat siswanya bermain *game online* dengan teman-temannya sebelum jam pertama dimulai. Kemudian dilanjutkan dengan mewawancarai 10 orang siswa laki-laki dari kelas VII E dan VII F, didapatkan hasil bahwa 10 orang siswa semuanya mengatakan pernah bermain *game online* terutama *game* yang sangat tenar seperti sekarang ini adalah *mobile legends* (ML) yang mengandung unsur kekerasan seperti, memukul, menembak, dan membunuh, dan ke 10 orang siswa tersebut mengatakan juga pernah berkelahi, memukul, mengejek satu sama lain, membanting pintu, dan mencoret-coret bangku serta meja kelas.

Banyaknya remaja yang bermain *game online* dan perkelahian baik di sekolah maupun di luar sekolah maka peneliti tertarik meneliti hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Diketahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Diketahui intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* pada remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
- b. Diketahui perilaku agresif yang sering dilakukan oleh remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
- c. Diketahui keeratan hubungan penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan, memperkaya dan melengkapi khasanah ilmu keperawatan mengenai hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Remaja SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur untuk membatasi serta menjadi acuan bagi remaja sebagai perbaikan yang dapat memberikan dampak positif.

### b. Bagi Guru SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan wawasan untuk menambah pengetahuan dan informasi bagi sekolah yang bersangkutan dan sekolah lain bahwa salah satu faktor yang dapat menyebabkan perilaku agresif pada siswanya adalah bermain *game online*. Sehingga sekolah mampu melakukan pendekatan konseling yang tepat bagi siswa dengan yang bermain *game online* dan berperilaku agresif.

### c. Bagi Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Dapat dijadikan sebagai sumber informasi mengenai hubungan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja.

### d. Bagi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan tentang intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja.

### e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi data dasar untuk penelitian lebih lanjut yang terkait dengan intensitas penggunaan *gadget* dalam bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja pada penelitian selanjutnya.