

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada dasarnya individu akan mengalami suatu proses perkembangan dalam hidupnya. Salah satu dari proses tersebut adalah masa remaja. Masa remaja sebagaimana didefinisikan oleh Papalia dan Olds masa remaja yaitu pergantian dari masa anak-anak menuju pendewasaan (Hamdanah, 2022). Masa remaja menurut Hurlock diklasifikasikan menjadi masa remaja awal dan masa remaja akhir. Individu akan merasakan perubahan menuju pendewasaan saat berada di masa remaja akhir. Hurlock juga berpendapat individu dikatakan sebagai remaja akhir ketika menginjak usia 16 hingga 18 tahun (Utaminingsih & Maharani, 2017). Hal ini berbeda dengan pandangan Mappiare yang menyatakan bahwa usia remaja akhir berkisar antara 17 hingga 22 tahun (Hamdanah, 2022).

Hurlock menegaskan bahwa salah satu karakteristik masa remaja adalah masa pencarian identitas, dimana status remaja yang ambivalen memunculkan dilema (Utaminingsih & Maharani, 2017). Senada dengan pendapat di atas, teori psikososial Erikson mengungkapkan bahwa pada masa remaja individu akan dihadapkan pada pencarian jati diri, remaja akan bereksplorasi terhadap perannya yaitu menyesuaikan diri ataupun melakukan hal-hal baru. Akibat dari hal ini remaja akan mencoba hal-hal baru yang menantang bahkan terlarang.

Data Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA) menyebutkan bahwa di tahun 2023 terdapat sebanyak 3.547 kasus pada remaja. Komnas PA juga menjelaskan bahwa jumlah kasus tersebut mengalami kenaikan sebanyak 30% dibandingkan dengan tahun 2022. Tercatat sebanyak 958 kasus pada kekerasan fisik, 674 kasus pada kekerasan psikis, serta 1.915 kasus pada kekerasan sosial. Adapun lingkungan kejadiannya pada lingkungan keluarga sekitar 35%, di lingkungan sekolah 30%, dan lingkungan sosial 23%. Kasus-kasus tersebut meliputi beberapa perilaku agresif pada remaja diantaranya tawuran antar pelajar, pengeroyokan, perkelahian, kepemilikan senjata tajam, *cyberbullying*, pencurian, dan kekerasan seksual (Komnas PA, 2023).

Kasus perilaku agresif pada remaja juga terlihat baru-baru ini di Kabupaten Purworejo. Dilansir dari situs kompas.com bahwa pada tanggal 19 April 2024 terjadi tawuran antar pelajar di jalan raya Purworejo dan melibatkan dua sekolah swasta di Kabupaten Purworejo. Beberapa pelajar yang terlibat tawuran bahkan menggunakan senjata tajam, motif dari tawuran tersebut diakibatkan karena saling menantang di media sosial dengan kalimat yang tidak baik. Dari kasus tersebut 12 pelajar diamankan oleh Satreskrim Polres Purworejo dan 5 diantaranya ditetapkan menjadi tersangka (Apriliano & Hardiyanto, 2024).

Menurut KBBI (2024) agresivitas adalah sifat atau perilaku agresif, kecenderungan atau keadaan mudah marah atau menyerang. Bush dan Perry (1992) menjelaskan agresivitas adalah keinginan untuk melukai orang lain,

baik secara fisik maupun secara psikologis. Myers (Widiastuti, 2014) menyebutkan terdapat dua tipe agresivitas meliputi “*hostile aggression*” merupakan agresivitas yang timbul dari kemarahan individu dan “*instrumental aggression*” yaitu agresivitas yang digunakan sebagai perantara untuk mencapai tujuan lain.

Berkowitz berpendapat agresivitas dipengaruhi dari beberapa faktor yaitu latar belakang individu, pengaruh kelompok, serta kepribadian individu dan kondisi fisik (Putra & Indrawati, 2017). Senada dengan penelitian Sekar (2021) yang mendapatkan hasil agresivitas dipengaruhi oleh faktor internal berupa frustrasi, terganggunya kemampuan berpikir, *intelegency* dan terganggunya mental seorang remaja, serta faktor eksternal yang meliputi faktor keluarga, faktor teman sebaya, faktor sekolah dan lingkungan. Menurut Putra & Indrawati (2017) agresivitas lebih dipengaruhi oleh situasi daripada kepribadian, dimana faktor situasi tersebut dapat berupa lingkungan. *Adiksi game online* menjadi salah satu faktor yang dapat memicu agresivitas.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menjabarkan pemakai internet di Indonesia saat ini meningkat sebesar 1,4% dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Adapun mayoritas penggunanya adalah Gen Z sebanyak 34,40% (APJII, 2024). Rentan usia remaja akhir termasuk kedalam Gen Z, sehingga hal ini menandakan bahwa mayoritas remaja akhir menggunakan internet. Adapun penggunaan internet tersebut salah satunya untuk bermain *game online*. Menurut Burhan (Trisnani, 2018)

*game online* adalah permainan komputer yang dimainkan oleh pemain menggunakan internet. Untuk bermain *game online* individu harus mempunyai dua perangkat yaitu komputer dan *handphone* dengan spesifikasi yang memadai koneksi internet.

Weinstein (Oktavian, 2018) menyatakan karena daya tarik dan keseruan yang tinggi dari *game online* sehingga dapat menimbulkan kecanduan atau adiksi bagi pemain. Remaja akhir yang bermain *game online* akan mempengaruhi hormon didalam tubuhnya. Hormon tersebut yaitu hormon adrenalin yang bekerja ketika remaja akhir merasa tertantang dengan *game online* yang dimainkan, dan hormon dopamin yang bekerja sebagai sistem “*reward*” ketika tantangan dari *game online* tersebut terselesaikan, efek dari hormon dopamin inilah yang mengakibatkan remaja akhir menjadi kecanduan atau adiksi *game online* (Oktavian, 2018). Adiksi *game online* sebagaimana didefinisikan Chen dan Chang (2008) ialah kecenderungan individu untuk bermain *game online* dalam penggunaan yang berlebihan sehingga dapat memberikan dampak pada penglihatan, berat badan menurun, kebingungan realitas, mengalami ilusi dan buruknya hubungan sosial.

Adiksi *game online* tersebut dikaitkan dengan bermain *game online* dengan jangka waktu yang lebih lama atau mengalami peningkatan durasi. Rahma (2019) menyebutkan bahwa seseorang dapat dikatakan adiksi *game online* dengan asumsi bermain *game online* melebihi 8 hingga 10 jam perhari atau lebih dari 30 jam perminggu. Lain halnya dengan pendapat

Dwipha (2022) yang menyatakan bahwa adiksi *game online* ditandai dengan bermain selama kurang lebih 3 jam perhari atau lebih dari 21 jam perminggu.

Menurut Rahma (2019) bermain *game online* pada remaja memberikan dampak baik positif maupun negatif. Dampak positifnya adalah mampu mengaktifkan sistem motorik, menuntut daya analisa yang kuat serta meningkatkan konsentrasi pada remaja. Namun *game online* juga dapat memberikan dampak negatif pada remaja yaitu menimbulkan kemalasan belajar, kesulitan untuk memprioritaskan hal-hal penting, bahkan dapat memicu agresivitas pada remaja. Asari (2024) dalam penelitiannya berpendapat bahwa remaja akhir yang adiksi *game online* akan mengalami peningkatan hormon dopamin dalam dirinya, kelebihan hormon dopamin akan menyebabkan dampak negatif salah satunya adalah disfungsi korteks prefrontal, dimana korteks prefrontal ini berfungsi sebagai pusat pengendalian emosi dan dorongan sehingga ketika mengalami disfungsi maka akan menimbulkan perilaku agresif pada remaja akhir.

Mobile Legends menjadi salah satu *game online* yang sedang marak dimainkan oleh kalangan remaja saat ini. Databoks (2023) melakukan survei dengan hasil sebanyak 67% responden memilih *Mobile Legends* sebagai *game* yang paling diminati, 49% responden adalah gen Z dan 31% responden adalah gen milenial. *Mobile Legends* merupakan *game online* dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) dengan alur

permainan kedua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain berjuang untuk menyerbu markas musuh dan melindungi markas tim (Fauzi, 2017).

*Game online Mobile Legends* ini dapat menyebabkan agresivitas pada remaja akhir apabila dimainkan secara berlebihan. Senada dengan pendapat Wibisono dan Naryoso (2019) yang menyebutkan bahwa pemain akan merasa tertantang untuk menuntaskan *game online Mobile Legends*, ketika dalam kondisi kalah maka akan memunculkan agresivitas yang dilakukan oleh pemain, ditandai dengan tindakan agresif yang dilakukan dengan melukai baik secara fisik maupun secara verbal kepada orang lain, diri sendiri dan juga benda. Seperti halnya pada kasus yang terjadi belakangan ini dilansir dari situs Viva.co.id, terjadi perkelahian antara dua remaja di Kendari, Sulawesi Tenggara. Perkelahian tersebut disebabkan karena salah satu remaja kalah bermain *game online Mobile Legends* dan tidak terima, yang mengakibatkan adanya aksi saling pukul. Pada akhirnya kedua remaja tersebut dibawa ke kantor polisi (Ngazis & Hasanah, 2018).

Perilaku agresif tersebut dapat semakin meningkat seiring dengan bertambahnya intensitas dalam bermain *game* pada remaja akhir. Sesuai dengan penelitian Aulia yang memberikan konklusi adanya hubungan yang relevan antara kecanduan *game online* dengan tindakan agresif, dimana  $r_{xy} = 0,600$  dengan signifikan  $p = 0,000 < 0,05$ . Dengan anggapan semakin tinggi kecanduan *game online* maka tindakan agresif semakin tinggi, dan sebaliknya (Aulia, 2022).

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Ali, hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa koefisien relasi  $r_{xy}$  sebesar 0,300 dengan signifikansi 0,004 ( $p < 0,05$ ). Perolehan hasil uji hipotesis tersebut menyebutkan ada hubungan yang relevan dan terarah antara kecanduan *game online* dan agresivitas pada remaja di kelurahan “X”, artinya hipotesis diterima (Ali, 2022).

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Hubungan Adiksi *Game Online* dengan Tingkat Agresivitas pada Remaja Akhir di SMA Kabupaten Purworejo**”. Hal tersebut dikarenakan semakin meningkatnya tingkat agresivitas pada remaja akhir saat ini salah satunya disebabkan oleh adiksi *game online*.

## **B. Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan permasalahan yang sudah dibahas sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan agresivitas pada remaja akhir di SMA Kabupaten Purworejo.

## **C. Manfaat Penelitian**

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pihak terkait, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan berguna sebagai sarana untuk menambah literatur khususnya dalam

bidang psikologi sosial, terutama pembahasan mengenai adiksi *game online* dan agresivitas pada remaja akhir.

## 2. Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk pihak-pihak terkait khususnya bagi mereka yang berada pada usia remaja akhir, yang diharapkan dapat mewaspadaai akibat bermain *game online*. Bagi penulis, tulisan ini dapat memberikan pemahaman dan menambah pengetahuan penulis dalam menguraikan hubungan antara adiksi *game online* dengan agresivitas pada remaja akhir di SMA Kabupaten Purworejo.

## D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dapat diketahui dengan membandingkan penelitian satu dengan penelitian yang lainnya, dengan demikian untuk menunjang keaslian pada penelitian ini peneliti perlu melampirkan hasil penelitian sebelumnya. Setelah melakukan pencarian, peneliti menemukan lima literatur diantaranya sebagai berikut:

Penelitian pertama dilakukan oleh Haqq (2016), dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet A, B, dan C Kecamatan Lokokwaru Kota Malang". Penelitian dengan jenis penelitian kuantitatif. Agresivitas remaja awal merupakan variabel dependen dan intensitas bermain *game online* merupakan variabel independen. Penelitian Haqq (2016) dilakukan pada remaja yang sering mengunjungi warnet A, B dan C di Kecamatan

Lokokwaru Kota Malang. Data diambil melalui skala agresivitas yang dikemukakan oleh Medinus dan Johnson (2002) dan skala intensitas bermain *game online* sesuai pendapat Chaplin (2004). *Product moment* dipilih untuk analisa data melalui *SPSS 16.0 for windows*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Benisya (2020) dengan judul "Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Siswa SMPN 1 Sungai Tarab". Penelitian dengan jenis kuantitatif. Perilaku agresif siswa SMPN 1 Sungai Tarab menjadi variabel dependen penelitian dan kecanduan *game online* sebagai variabel independen. Adapun teori yang digunakan diantaranya: teori *insting*, teori *fighting insting*, teori *sosio biologis*, dan teori agresi frustrasi.

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Aulia (2022) dengan judul "Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Mabar Hilir Kota Medan". Penelitian dengan jenis kuantitatif korelasional. Kecanduan *game online* bertema pertarungan menjadi variabel independen sedangkan tindakan agresif remaja sebagai variabel dependen dalam penelitian ini. Teknik sampling kuota dipilih sebagai penentuan sampel terhadap remaja di Mabar Hilir Kota Medan. Teknik korelasi *product moment* dipilih untuk menganalisa data.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh Safitri (2022) dengan judul "Hubungan antara Kecanduan *Game* dengan Perilaku Agresif Verbal pada *User Game Online*". Penelitian dengan jenis kuantitatif korelasional. Teknik *purposive sampling* dipilih sebagai penentuan sampel dengan beberapa

kriteria yaitu subjek berusia 12 sampai 40 tahun, bermain *game online* kurang lebih 3 sampai 5 jam perhari, dan *game online* yang dimainkan seperti *MMORPG*, *MOBA*, *FPS*, *Battle Royale*. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu skala agresif verbal yang disusun berdasarkan teori Infante (1992) dan pengukuran kecanduan *game online* sesuai dengan teori Kuss (2014). Teknik korelasi *product moment pearson* dipilih untuk analisa data melalui *SPSS 23.0*.

Kemudian penelitian kelima yang penulis temukan untuk menunjang penelitian, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Immanuel S (2023) dengan judul “Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Remaja di Warnet26 Net Medan”. Teknik *purposive sampling* dipilih untuk menentukan sampel. Adapun skala perilaku agresif ini berdasarkan aspek-aspek Bush dan Perry, sedangkan skala kecanduan *game online* sesuai pendapat Lemmens. Teknik korelasi *r Product Moment* digunakan untuk analisa data penelitian.

Sesuai dengan literatur yang sudah dipaparkan diatas, penulis menyimpulkan terdapat beberapa persamaan maupun pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, antara lain sebagai berikut:

1. Keaslian Topik

Penelitian ini membahas mengenai hubungan antara adiksi *game online* dengan tingkat agresivitas pada remaja akhir. Peneliti menemukan kesamaan serta pembeda topik pada penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Adapun persamaannya, penelitian ini

menggunakan topik adiksi *game online* sebagai variabel bebas, pada penelitian sebelumnya juga menggunakan topik tersebut sebagai variabel bebas. Namun disisi lain, peneliti menemukan perbedaan topik penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu terdapat pada variabel terikat. Penelitian ini menggunakan topik tingkat agresivitas sedangkan pada penelitian sebelumnya tidak ada yang menggunakan topik tersebut. Dengan demikian, perbedaan tersebut menjadi penunjang keaslian topik pada penelitian ini.

## 2. Keaslian Teori

Pembeda teori penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini teori agresivitas menggunakan teori Bush dan Perry (1992) yaitu aspek fisik, aspek verbal, kemarahan dan permusuhan. Sementara untuk mengukur adiksi *game online* sesuai dengan aspek teori Chen dan Chang (2008) berupa *compulsif*, *withdrawal*, *tolerance*, *interpersonal and health-related* dan *time management*. Apabila dilihat dari penggunaan teori pada penelitian ini, terlihat sesuai dengan lima literatur diatas, tidak ada yang menggunakan kedua teori ini.

## 3. Keaslian Alat Ukur

Pada penelitian ini, pengukuran agresivitas memodifikasi dari skala agresivitas yang disusun oleh Lestari (2022) berdasarkan aspek-aspek agresivitas menurut Bush dan Perry (1992). Selanjutnya pengukuran adiksi *game online* memodifikasi dari skala adiksi *game online* yang disusun oleh Ayu (2019) berdasarkan aspek sesuai pendapat

Chen dan Chang (2008). Jika pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Immanuel S (2023) menggunakan skala agresivitas Bush dan Perry (1992) yang disusun sendiri, pada penelitian ini skala agresivitas yang diukur juga berdasarkan aspek yang dikemukakan oleh Bush dan Perry (1992) namun merupakan modifikasi dari skala agresivitas yang disusun oleh Lestari (2022).

#### 4. Keaslian Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini yaitu remaja akhir di SMA Kabupaten Purworejo yang adiksi terhadap *game online Mobile legends*. Terlihat dari beberapa penelitian terdahulu yang penulis paparkan, penulis belum menemukan kesamaan pada subjek penelitian ini.