

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Santrock (2017) masa remaja merupakan transisi dari masa anak-anak menuju usia remaja. Usia remaja menurut (Santrock, 2017) dimulai dari 12 atau 13 dan umumnya berakhir pada usia belasan atau di awal dua puluhan. Remaja terjadi peningkatan kognitif dan kesadaran, banyak juga remaja yang tidak dapat mengelola emosinya sehingga mengalami emosi dan kemarahan yang tidak mudah untuk di kontrolnya. Masa remaja salah satu masa kritis identitas dimana mereka menghadapi keadaan yang membingungkan sehingga menyebabkan remaja tidak stabil, lebih berperilaku agresif, ketidak stabilan dalam emosional, sensitive, dan terburu-buru pengambilan keputusan. Seperti halnya yang dikatakan oleh (Saputro, 2017) bahwa remaja memiliki ciri-ciri salah satunya yaitu adanya perilaku antisosial dengan menunjukkan perilaku agresif nya.

Hurlock (2012) mengatakan bahwa usia dari anak-anak ke remaja akan mengalami perubahan secara drastis yaitu fisik, kognitif dan sosioemosi, serta adanya perubahan sikap dan perilaku yang mengarah ke hal negatif salah satunya perilaku agresif. Sejalan dengan pernyataan (Annisavitry & Meita, 2017) bahwa kurangnya kemampuan pada remaja untuk menguasai diri yang akan membawanya pada dampak buruk yang berkaitan dengan adanya emosi dan mudah menyimpang dari aturan atau norma sosial. Ada beberapa perubahan yang bersifat umum, salah satunya

adanya tingkat emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi. Perubahan emosi yang menyebabkan perilaku agresif biasanya terjadi lebih cepat selama masa awal remaja Hurlock (2012).

Remaja masuk pada era 4.0 menuju 5.0 saat ini sangat mudah bagi para remaja untuk mengakses Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang saat ini sudah berkembang sangat pesat. Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2020 naik menjadi 73,7% dari populasi atau setara dengan 196,7 juta pengguna. Pengguna internet di pulau Jawa masih menjadi yang terbesar di Indonesia yaitu 56,4%.

Di Indonesia pengguna internet mayoritas adalah remaja, dengan data yang diperoleh dari Jurnalpost (2021) pengguna internet hampir 80% remaja yang sebagian besar menggunakan internet untuk hal yang tidak baik yaitu 42% dari 80%. Rentan persentase penggunaan internet 24% untuk berinteraksi dengan orang lain, 14% untuk menonton video pornografi dan 62% untuk bermain game online, sehingga dapat dilihat bahwa game online lebih mendominasi dalam penggunaan internet. Didukung dengan APJII, (2020) yang mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia khususnya pada remaja adalah game online, yaitu sebesar 16,5% dari 81,1%.

Game online sendiri jika dimainkan secara berlebihan akan memberikan

dampak buruk terhadap remaja. Salah satu dampak buruknya yaitu perilaku agresif seperti memukul, melempar, menampar, mencubit, menendang, maka diperlukan perhatian dari kita supaya kecanduan game online di Indonesia ini berkurang atau hilang (Novrialdy, 2019). Adanya pernyataan dari APA (American Psychological Association, 2013) DSM-5 IGD (Internet Gaming Disorder) merupakan kecanduan game online yang penggunaan game online yang berlebihan dan berkepanjangan dapat menimbulkan gejala kognitif dalam berperilaku, mudah kehilangan kendali seperti perilaku agresif, mentoleransi lamanya bermain game, dan menarik diri dari sosial.

Salah satu faktor remaja kecanduan game online karena kurangnya mengontrol diri, sehingga tidak mudah untuk mencegah dampak negatif yang ada pada permainan di game online, seperti kurangnya mengontrol diri dari perilaku agresif. Hasil penelitian dari (Amanda, 2016) mengungkapkan bahwa terdapat adanya pengaruh agresif yang cukup signifikan antara kecanduan bermain game online dengan adanya perubahan perilaku pemainn game online. Data dari HIMPSI (2016) di daerah Sumedang Jawa Barat ditemukan bahwa sebanyak 62% responden pada usia remaja mengalami kecanduan game online dan berdampak pada perilaku agresifnya.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti (Mei, 2022) di beberapa game center internet yang ada di kabupaten Sleman, pengguna atau pengunjung paling banyak adalah berjenis kelamin laki-laki. Game online yang banyak dimainkan oleh remaja adalah Point Blank, Dota, Valorant, ANT, free fire,

PUBG yang merupakan jenis game online yang bergenre kekerasan. Hasil penelitian dari (Ramadhani, 2013) game online menyebabkan perilaku agresif, seperti perilaku kekerasan yang berupa perkelahian, adu tembak, dan pertempuran.

Hasil observasi (Mei, 2022) peneliti juga melihat bahwa saat bermain game online remaja tersebut akan memperlihatkan perilaku agresif seperti memukul, melempar mouse dan keyboard, dilanjut dengan berkata kasar. Sesuai dengan pernyataan dari (Ramadhani, 2013) bahwa setelah menghentakan mouse dan keyboard ia juga menulis kata-kata negatif dan kasar didalam chat game.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin untuk meneliti kecanduan game online terhadap tingkat agresivitas pada remaja. Dapat dilihat bahwa kecanduan game online di Indonesia meningkat begitu pesat. Adanya paparan game online yang rata-rata mengandung unsur kekerasan sehingga remaja mudah terpengaruhi saat bermain game. Paparan dari game online akan memunculkan perilaku agresivitas seperti mengumpat, memukul, menghina dan lain-lain, jika permainan yang dimainkan tidak sesuai yang diinginkan. Usia remaja sendiri masih mencari jati dirinya dan mencari tempat atau lingkungan yang menerimanya.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji secara empiris pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas pada remaja di warung internet

## **1.3 Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengembangan ilmu psikologi dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada, khususnya mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap tingkat agresivitas pada remaja di warung internet.

### **1.3.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan penelitian-penelitian selanjutnya mengenai pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas pada remaja, sehingga dapat memberikan pemahaman terhadap pengguna *game online*, terutama pada remaja yang menggunakan komputer untuk bermain *game online* di warung internet. Berguna juga untuk memberikan informasi kepada pihak-pihak terkait seperti remaja dan orang tua.

#### 1.4 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai kecanduan *game online* dan tingkat agresivitas telah banyak diteliti sebelumnya, namun sejauh peneliti mencari referensi, belum ada penelitian yang menggunakan judul sama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Berbagai penelitian memiliki perbedaan tersendiri baik dari variabel bebas maupun terikat, subjek, dan lokasi penelitian yang berbeda.

Dewi (2020) dengan judul penelitian Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan Dalam *Game online* Terhadap Sikap Agresifitas Remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap tingkat agresifitas remaja. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan survey. Tempat pengambilan sampel adalah *Game Center* Monster. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja. Hasil dari penelitian tersebut adalah semakin tinggi adegan kekerasan dalam *game online*, semakin tinggi pula tingkat keagresivitasan remaja.

Amanda (2016) dengan judul penelitian Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja dan mengetahui seberapa signifikan pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja. Lokasi pengambilan sampel yaitu di kota Samarinda. Hasil dari penelitian tersebut adalah adanya pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja.

Rohman (2018) dengan judul Agresifitas Anak Kecanduan *Game online*.

Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis pengaruh adiktif game online terhadap agresifitas anak. Subjek yang digunakan adalah siswa kelas 5 dan 6 di SDI Miftahul Huda Tulungagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online Mobile Legend Bang-bang dan lain-lain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresifitas anak, dengan analisis data statistik didapatkan hasil bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan anak terhadap game online, semakin tinggi pula tingkat agresivitas anak.

Fasya, Satriawan, dan Ayu (2017) dengan judul Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makasar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Hasil dari penelitiannya yaitu durasi bermain game online berpengaruh terhadap agresivitas anak-anak dan remaja.

Perbedaan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu adanya perbedaan subjek yang dimana pada penelitian (Rohman, 2018) yaitu anak SD kelas 5 dan 6 sedangkan yang akan peneliti ambil sebagai sample penelitian adalah Remaja dari usia 12 hingga 20 tahun. Selanjutnya lokasi pada penelitian (Amanda, 2016) yaitu di kota Samarinda sedangkan yang peneliti akan lakukan adalah di kota Yogyakarta Kabupaten Sleman. Selanjutnya pada penelitian (Dewi, 2020) hanya mengambil data dari satu warung internet saja sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu lebih dari satu warung internet yang ada di kabupaten Sleman, selain itu juga variabel yang digunakan berbeda.

#### **1.4.1 Keaslian Penelitian**

Fasya, Satriawan, & Ayu (2017) dengan judul Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makasar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas oleh anak-anak dan remaja. Hasil dari penelitiannya yaitu durasi bermain *game online* berpengaruh terhadap agresivitas anak-anak dan remaja.

#### **1.4.2 Keaslian Teori**

Penelitian yang akan di lakukan peneliti menggunakan teori dari King & Delfabbro (2018) untuk teori kecanduan *game online* lalu menggunakan teori dari (Buss dan Perry, 1992) untuk teori agresivitas.

#### **1.4.3 Keaslian Alat Ukur**

Alat ukur yang akan digunakan peneliti yaitu untuk mengukur kecanduan *game online* peneliti membuat skala sendiri sesuai dengan aspek dari (King dan Delfabbro, 2018), lalu untuk mengukur tingkat agresivitas menggunakan alat ukur adaptasi dari (Buss & Perry, 1992).

#### **1.4.4 Keaslian Subjek Penelitian**

Subjek yang akan digunakan pada penelitian ini adalah remaja dengan rentan usia dari 12 tahun hingga 20 tahun, yang dimana subjek bermain di warung internet dengan minimal bermain satu minggu 4 kali.



Berdasarkan keaslian penelitian disimpulkan bahwa penelitian yang akan digunakan oleh peneliti berbeda dengan penelitian dari (Fasya, Satriawan, & Ayu, 2017) bahwa tempat penelitian, subjek, alat ukur, dan hasil berbeda dengan apa yang peneliti teliti.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA  
PERPUSTAKAAN