

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern saat ini perkembangan teknologi beserta ilmu pengetahuan berkembang sangatlah pesat untuk saat ini contohnya adalah perkembangan di bidang internet. Internet dapat dengan mudah diakses oleh seluruh manusia yang ada di dunia. Perkembangan pengetahuan dan teknologi diawali dengan perkembangan di bidang media elektronik, dari sinilah munculnya internet dapat digunakan sebagai alat peantara dalam melakukan hubungan satu sama lain. Seperti halnya media sosial berupa beberapa aplikasi yang memberikan hiburan dan manfaat bagi penggunanya (Kusumawardani,2015).

Game online merupakan permainan yang dihubungkan melalui sebuah internet, baik dimainkan melalui komputer maupun *gatged* yang dapat diakses oleh semua orang. Di Asia Tenggara, kecanduan game online sangat banyak terjadi, seperti di Filipina menjadi yang pertama menduduki banyaknya pengguna, kemudian diikuti oleh Indonesia, Vietnam, Thailand, Malaysia, dan yang paling sedikit adalah Singapura (Jaya, 2018).

Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 132,7 juta orang atau dapat dikatakan sekitar 51,5%

dari total jumlah penduduk di Indonesia yang mana berjumlah 256,2 juta. Jika dibandingkan dengan penggunaan internet di tahun 2014 yaitu sebesar 88,1 juta, disini terlihat adanya kenaikan sebesar 44,6 juta, dimana hal ini terjadi hanya selang waktu 2 tahun. Dari data pengguna yang aktif menggunakan internet tersebut, diprediksi ada lebih 25 juta orang di Indonesia yang memainkan game online di tahun 2014. Peningkatan jumlah pemain game online di Indonesia berkisar antara 5% 10% setiap tahunnya hal ini disebabkan oleh semakin berkembangnya kemajuan di bidang internet (APJII, 2016).

Penggunaan internet meliputi aspek wilayah geografis antarlain di pulau Jawa telah memaksimalkan jaringan internet sebanyak 57,70%. Pulau diluar Jawa, Seperti di Sumatra 19,90%, Kalimantan 7,79%. Kaum mileniel merupakan aspek pemanfaatan internet yang paling dominan berkisar 49,52% di kisaran umur 19 sampai dengan 34 tahun. Munculnya internet menciptakan dunia maya, seperti Selebgram (Selebritis Instagram) dan YouTuber berperan membuat konten. Usia produktif lebih cepat beradaptasi terhadap perubahan lingkungan. Kategori remaja yang berusia berkisar 13-18 tahun berada pada posisi ketiga atau sebanyak 16,68%. Kategori usia di >54 tahun yang lahir sebelum berkembangnya internet berkisar 4,24% prngguna internet (Bohang, 2018).

Penelitian observasi dan wawancara yang dilakukan di Surakarta pada 18 Desember 2020, mendapatkan hasil bahwa banyak responden yang bermain game online dimana diduga banyak diantara mereka sudah

mengalami kecanduan. Seiring pesatnya perkembangan teknologi internet saat ini, game online juga ikut berdampak mengikuti perkembangan dalam basis elektronik dan visual (Arini, 2011).

Saat ini *game online* saat marak dalam masyarakat dimana peminatnya tidak mengenal usia mulai dari anak-anak sampai dengan dewasa. Saat bermain game online terkadang kebanyakan orang tidak mengenal waktu sehingga sering kali orang lupa terhadap waktu yang semestinya dimanfaatkan untuk hal yang jauh lebih bermanfaat. Dalam beberapa tahun ini game yang permainannya dimainkan secara online jauh menjadi hal yang lebih menyenangkan daripada memainkan *game offline*, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang berkembang cukup maju dan diikuti dengan banyaknya orang yang mengikuti permainan dari game online dimana melibatkan kerjasama dan persaingan (Herodotou, Winters dan Kambouri, 2012).

Game online memiliki pengaruh tersendiri untuk kehidupan khususnya sebagai hiburan, namun apabila game online dimainkan secara berlebihan dapat mengakibatkan efek bagi individu dapat dikatakan memiliki gejala umum yang mirip dengan pecandu (Ewing dkk, 2016).

Menurut WHO , kecanduan *game* adalah sebuah pola perilaku bermain, baik berupa permainan *online* maupun *offline* dengan beberapa tanda sebagai berikut: 1) Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*, 2) Lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat terhadap

kegiatan atau aktifitas lainnya, 3) seseorang terus bermain game meskipun ada konsekuensi negatif yang terlihat jelas (Depkes, 2018).

Pecandu internet kemungkinan besar memiliki kelainan penyakit tekanan jiwa. Mereka menggunakan game online sebagai koping terhadap permasalahan di dunia nyata. Dampak yang buruk dapat mempengaruhi hubungan sosial dengan masyarakat seperti diasingkan segingga rentan mengalami gangguan psikiatri, salah satunya adalah depresi (Puspitasari, dkk, 2016).

Perilaku agresif sudah menjadi permasalahan yang umum, dimana akhir-akhir ini cenderung semakin meningkat. Sering kali terdapat informasi keterlibatan remaja dalam bentuk kerusuhan, perkelahian, dan tindakan kekerasan. Untuk saat ini perilaku agresif terlihat sangatlah bermacam- macam (Lukman, 2011).

Perilaku agresif pada remaja dapat muncul dari beberapa faktor eksternal dimana salah satunya adalah adanya pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan *game online*. *Game online* merupakan media yang sangat potensial, tidak hanya dimanfaatkan untuk sekedar hiburan melainkan memberikan dampak seperti halnya kecanduan, disini terlihat otak remaja mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan video *game* yang agresif, akan mempengaruhi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang dilihat pada saat bermain game mulai dari tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, di sengaja atau tidak.

Munculnya *game online* yang bertema kekerasan dapat menciptakan pengaruh negatif bagi para pemainnya khususnya remaja (Satria, 2015).

Terdapat teori yang menyebutkan mengenai perilaku agresif yaitu pendekatan insting dan biologis, pendekatan dorongan, pendekatan belajar sosial. Pendekatan insting dan biologis menjelaskan bahwa perilaku agresif bukan merupakan reaksi stimulus eksternal, melainkan hasil dari *inner aggressive drives* yang harus dikeluarkan. Menurut Freud bahwa perilaku agresif merupakan bagian dari naluri dasar. Pendekatan dorongan menjelaskan bahwa seseorang bertindak agresif sebagai reaksi dari stimulus yang menyakitkan. Zillmann dalam teorinya *Excitation transfer theory (ETT)* bahwa ketegangan fisiologis yang muncul dalam situasi tertentu akan menetap dan terbawa pada situasi lain, dan kekuatannya akan semakin besar jika terdapat situasi lain yang membangkitkannya (Rahman, 2017).

Menurut teori belajar sosial yang sudah dijelaskan menyatakan bahwa perilaku agresif dapat muncul karena melihat kekerasan. Paparan terhadap kekerasan di media seperti memukul, menembak, atau setidaknya berusaha untuk menyakiti orang lain bisa ditemukan pada video game, televisi, film-film, dan buku-buku komik (Marks Greenfield). Paparan terhadap kekerasan salah satunya bisa didapat dari *game online* (Rahman, 2017).

Pemain *game online* dengan intensitas tinggi dapat ditemukan pada komunitas gamer. Komunitas bisa didekati dengan konsep sebagai berikut:

- 1) komunitas terbentuk dari sekelompok orang.
- 2) terbentuknya sebuah komunitas dikarenakan memiliki kesamaan tujuan.
- 3) adanya interaksi

sosial dari anggota . 4) wilayah-wilayah dari masing-masing individu yang terbuka untuk orang lain. *Gamer* adalah sebuah kata dari bahasa ingris yaitu orang yang memainkan permainan interaktif, terutama permainan video, permainan peran-bermain meja, dan permainan kartu berbasis keterampilan, dan yang bermain untuk jangka waktu yang lama. Dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan komunitas gamer yaitu sekelompok orang yang memiliki kesamaan atau tujuan, terdapat interaksi secara sosial diantara anggota kelompok dan adanya keterbukaan antar anggota kelompok dalam permainan interaktif *game* (Nasrullah, 2017).

Studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2021, dengan 20 Mahasiswa gamer di Universitas Sahid Surakarta dengan cara melakukan wawancara, didapatkan bahwa dari 9 orang menyatakan menyukai permainan *ML*, kemudian 7 orang Mahasiswa lebih memilih *PUBG* dan 4 diantaranya menyukai ke duanya. Dari 13 pemain menunjukkan perilaku agresif pada saat dan sesudah bermain *game online*. Seperti halnya perilaku agresif yang dimunculkan oleh para pemain *game online* yaitu berteriak, mengucapkan kata-kata kasar, dan bahkan melempar smartphone.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan didalam latar belakang sebelumnya maka peneliti tertarik untuk meneliti **“Hubungan Intensitas Bermaian *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut : Apakah ada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan penelitian ini yakni: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa di Univesitas Sahid Surakarta
- b. Mendeskripsikan perilaku agresif pada mahasiswa di Univesitas Sahid Surakarta
- c. Mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa di Univesitas Sahid Surakarta

D. Manfaat dari Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dari segi keilmuan , hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada bidang psikologi sosial dalam memberikan informasi tentang hubungan intensitas bermain *game*

online terhadap perilaku agresif pada Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta.

b. Bagi Universitas Sahid Surakarta

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat memberikan bahan tambahan referensi dan kepustakaan bagi mahasiswa dan pihak lain di bidang promosi kesehatann
- 2) Diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang preventif dan promotif terkait intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif mahasiswa.

c. Bagi peneliti

Diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan penelitian terhadap intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif mahasiswa. Dan meningkatkan penelitian peneliti dalam melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif yang mendapatkan data secara signifikan mengenai intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif mahasiswa

d. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang sama pada populasi atau variabel yang berbeda.

e. Bagi orang tua

Diharapkan membantu pemahaman dalam mencegah dan mengurangi perilaku agresif yang tepat bagi mahasiswa.

E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian yang sudah ada maka untuk memperkuat penelitian ini ada beberapa literatur jurnal sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian ini.

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Nama	Judul /Th	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan penelitian
1.	Melinda Puspitasari	Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Palembang (2019)	-Metode kuantitatif pendekatan <i>cross-sectional</i> -Sempel : 58 responden	Responden mengalami kecanduan <i>game online</i> dan memiliki perilaku agresif tinggi sebanyak 50 orang (64,1%) dan yang tidak mengalami kecanduan <i>game online</i> dan memiliki perilaku agresif sebanyak 8 orang (28,6%)	a.Persamaan Metode kuantitatif pendekatan <i>cross-sectional</i> Variabel terkait : perilaku agresif b.Perbedaan -Tempat penelitian sebelumnya :SMA Nurul Imam Padang -Tempat penelitian saya : Universitas Sahid Surakarta -variabel bebas: kecanduan game online
2	Yuni Nurusyifaun Nada	Pengaruh pola asuh, konformitas teman sebaya, jenis kelamin, dan	Metode kuantitatif dengan analisis regresi berganda.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh	a.Persamaan Variabel terkait : perilaku agresif b.Perbedaan -Tempat

usia terhadap agresivitas pada remaja pemain games berkonten kekerasan (2019)	<p>Dengan sampel 206 orang remaja pemain games. alat ukur yang digunakan adalah The Agression Questionnaire oleh Buss dan Perry (1992), Parental Authority Questionnaire oleh Buri (1991), dan alat ukur konformitas yang penulis kembangkan berdasarkan teori dan aspek-aspek konformitas menurut Wiggins, Wiggins, dan Zanden (1994)</p>	<p>yang signifikan dari pola asuh, konformitas teman sebaya, jenis kelamin, dan usia terhadap agresivitas pada remaja pemain games berkonten kekerasan. Terdapat dua dimensi yang signifikan pada penelitian ini diantaranya adalah compliance dan conversion. Besarnya pengaruh seluruh variabel independen terhadap agresivitas adalah sebesar 15.7%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini</p>	<p>penelitian: Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta -Tempat penelitian saya : Universitas Sahid Surakarta -Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pola asuh, konformitas teman sebaya, jenis kelamin, dan usia terhadap agresivitas pada remaja pemain games berkonten kekerasan. Terdapat dua dimensi yang signifikan pada penelitian ini diantaranya adalah compliance dan conversion. Besarnya pengaruh seluruh variabel independen terhadap agresivitas adalah sebesar 15.7%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini -variabel bebas: pola asuh, konformitas teman sebaya -Instrumen : kuesioner</p>
---	--	---	--

3	Lestari Faurin, Ifmayani	Pengaruh Intensitas bermain <i>Game</i> <i>Online</i> Terhadap Perilaku Sosial Remaja Smk Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang (2021)	Pendekatan penelitian kuantitatif non eksperimen, jumlah sampel penelitian ini difokuskan pada remaja yang memiliki perilaku sosial remaja yang sedang duduk di bangku SMK berjumlah 26 remaja	Hasil uji instrumen try out variabel X game online terdapat 1 item yang tidak valid dan variabel Y perilaku sosial terdapat 2 item tidak valid. Hai]sil uji reabilitas N=26, dengan taraf signifikan 5% yaitu variabel X = 0.999 sedangkan variabel Y = 0,821.	a. Persamaan Variabel bebas : intensitas bermain <i>game</i> <i>online</i> b. Perbedaan -Tempat penelitian: Smk Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang -Tempat penelitian saya : Universitas Sahid Surakarta - Hasil uji instrumen try out variabel X game online terdapat 1 item yang tidak valid dan variabel Y perilaku sosial terdapat 2 item tidak valid. Hai]sil uji reabilitas N=26, dengan taraf signifikan 5% yaitu variabel X = 0.999 sedangkan variabel Y = 0,821.
---	--------------------------------	--	---	---	--

