

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin berkembang dan semakin canggih. Salah satu teknologi yang ikut berkembang dan semakin canggih adalah *internet*. *Internet* memudahkan individu untuk mengakses segala hal yang diinginkan serta memudahkan untuk berinteraksi antara satu sama lain. Selain itu, *internet* juga dapat digunakan untuk mencari hiburan seperti menonton *video* di *youtube*, mendengarkan lagu secara *streaming*, berbelanja, dan bermain *game*. Kondisi tersebut membuat jumlah *gamer* di Indonesia saat ini sudah mencapai 34 juta orang, diantaranya 19,9 juta orang adalah *gamer online* berbayar dan rata-rata mengeluarkan uang per bulan sekitar Rp. 126.000 (Pikiran Rakyat, Agustus 2018). Berdasarkan hasil studi *polling* Indonesia yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pengguna internet di Indonesia tumbuh sebanyak 10,12% dan dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8% yang sudah terhubung ke internet. Provinsi Jawa Barat menjadi wilayah dengan angka pengguna internet terbesar mencapai 16,7%. Dari seluruh pengguna internet di Indonesia, mayoritas yang mengakses adalah remaja dengan rentang usia 15 sampai dengan 19 tahun sebanyak 91% (Henri Kasyfi, 2019).

Game online dapat dimainkan di berbagai perangkat seperti komputer, telepon genggam, dan tablet. Demi kepraktisan, banyak kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa bermain *game* secara *online* melalui telepon genggamnya. Menurut Poetoe (2012), *game online* adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam *personal computer* atau laptop serta menggunakan media internet. Menurut Adams & Rollings (2006), *game online* adalah sebuah mekanisme yang menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* pertama kali muncul pada tahun 1960 saat komputer dapat digunakan untuk bermain *game* oleh dua orang berbeda yang berada di satu ruangan dimana komputer tersebut terhubung dengan *Local Area Network (LAN)*. Hingga saat ini perkembangan *internet* dapat membuat individu bermain *game online* bersama dengan individu lainnya walaupun tinggal berbeda negara.

Game online yang dimainkan dapat berupa *game* sederhana seperti *Candy Crush Saga* hingga *game* yang memaparkan kekerasan seperti *Mobile Legends*, *PUBG*, *AOV*, *Dota* dan sebagainya. *Game online* juga memiliki banyak sekali jenis atau *genre* seperti *RPG (Role Playing Games)*, *puzzle*, *FPS (First Person Shooting)* hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Dari banyaknya jenis permainan *game online*, *game online* yang digemari baik oleh remaja maupun orang dewasa adalah *game online* jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang memaparkan kekerasan cara mengontrol seorang karakter atau *hero* yang memiliki atribut serta kemampuan yang unik dibandingkan karakter lainnya. Tujuan dari *game online* jenis *MOBA (Multiplayer Online*

Battle Arena) adalah memenangkan permainan dengan cara menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan. *Game* ini dapat dimainkan secara bersamaan dalam satu waktu. Di Indonesia jenis *game online MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* saat ini menjadi salah satu *game* yang sangat diminati oleh remaja maupun orang dewasa. Hal ini terlihat pada *leaderboard* untuk *Ranked Game* secara global pada *game online PUBG* dan *Mobile Legends* di dominasi oleh pemain dari Indonesia (Bahrul Ulum, 2018).

Pemain *game online* dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu *light viewer* dan *heavy viewer*. *Light viewer* merupakan individu yang bermain *game online* sekitar 2 jam per hari sedangkan *heavy viewer* merupakan individu yang bermain *game online* sekitar 4 jam per hari atau lebih (Steve Kelder, dkk 2002 dalam Trisnawati, E. 2010). Permainan yang sarat akan kekerasan dapat mengakibatkan perilaku agresi pada individu yang memainkannya. Di Filipina seorang remaja berusia 16 tahun membunuh temannya yang berusia 11 tahun dikarenakan *item* pada salah satu permainan *game online* yang dikumpulkannya hilang. Di Kota Depok, dua anak SMP berusia 14 tahun membunuh temannya akibat saling ejek saat bermain *game online* di sebuah warnet. Selain hal tersebut, permainan *game online* juga membuat remaja saling mengejek atau menghina temannya karena kalah dari *game online*. Pada tahun 2012 di Jakarta telah terjadi tindakan pencurian di *minimarket* yang dilakukan oleh remaja karena terinspirasi dari permainan *game online* bertema kekerasan yaitu *Point Blank*. Remaja tersebut juga menodongkan pistol pada saat mencuri. Pada tahun 2013 di Bandung terjadi pencurian sepeda motor yang dilakukan oleh remaja

berusia 15 tahun. Remaja tersebut nekat mencuri sepeda motor dikarenakan membutuhkan uang untuk bermain *game online*. Hal tersebut terjadi karena remaja tersebut sudah kecanduan bermain *game online* (Detik.com, 2013).

Dari fenomena dan teori, perilaku remaja tersebut dapat dikatakan sebagai perilaku agresi. Agresi merupakan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkannya (Buss & Perry, 1992). Menurut Craig Anderson dkk dalam *General Aggression Model*, kata-kata agresif, foto senjata, film atau *video game* yang penuh kekerasan ataupun lagu dengan lirik penuh kekerasan dapat memicu pikiran dan perasaan agresif (Anderson, 1997; Anderson et al., 2003; Anderson, Carnagey, & Eubanks, 2003).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Conni La Febrina pada tahun 2014, didapatkan hasil intensitas yang dimiliki anak ketika bermain *game online* dapat memberikan kontribusi yang memicu agresivitas terhadap lingkungan sekitarnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdul Basith Asyaktur dan Ni Wayan Sukmawati Puspitadewi tahun 2017 didapatkan hasil korelasi sebesar 0,608 yang artinya terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas *gaming* di Surabaya. Penelitian yang dilakukan oleh Aldian Utomo tahun 2014 didapatkan hasil terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif dengan korelasi sebesar 0,497. Penelitian lain yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Putri Amalia dan

Dr. Hamdani M. Syam, M.A. didapatkan hasil korelasi sebesar 0,344 yang artinya terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada anak di Banda Aceh.

Selain penelitian di atas, terdapat penelitian lainnya yang dilakukan oleh Dwi Lusi Wahyuningsih pada tahun 2018 didapatkan hasil 66,7% siswa memiliki intensitas bermain *game online* kategori sedang dan 59,7% siswa memiliki perilaku agresif kategori sedang yang artinya terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak di SDIT Ibnu Abbas Kebumen. Penelitian lain yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Maria Terok, Tinneke Tololiu, dan Nanda Rompis didapatkan hasil sebanyak 56,3% siswa memiliki intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan pada tingkat sedang dengan perilaku agresi sebanyak 62,5% dan hasil uji statistik *p-value*: 0,002 yang artinya terdapat hubungan yang bermakna pada intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif.

Komunitas 'X' Kota Bandung ini berdiri pada tahun 2019. Meskipun baru berdiri beberapa tahun, komunitas ini menyediakan fasilitas yang sangat lengkap untuk para *gamers* yang bermain disana. Fasilitas yang diberikan antara lain adalah spesifikasi komputer yang tinggi dengan suasana *iCafe* yang belum ada di Kota Bandung. Komunitas ini menawarkan 2 kelas yaitu *beta* yang menyediakan 80 Unit komputer dan *alpha* yang menyediakan 10 Unit komputer dengan spesifikasi yang lebih tinggi dan terbaik di Bandung saat ini. Selain itu, komunitas ini memiliki *Platinum Certificate Nvidia* yang diberikan langsung oleh *Nvidia*. Saat ini baru terdapat 3 kota yang mendapatkan *Platinum*

Certificate Nvidia yaitu Kota Bandung, Kota Malang, dan Kota Palembang. Komunitas 'X' juga tidak hanya memfasilitasi komputer dan suasana yang nyaman untuk para *gamersnya*, melainkan memberikan fasilitas *dorm* atau asrama untuk anggotanya dimana mereka akan diberikan pendidikan serta pelatihan.

Selain itu, berdirinya komunitas *esports* ini juga dapat memunculkan dampak positif seperti misalnya diadakannya turnamen Piala Gubernur yang didukung oleh pemerintah setempat, remaja di komunitas tersebut juga dapat mengikuti pertandingan tingkat nasional, dan komunitas tersebut juga memberikan pendidikan, pelatihan, serta tempat tinggal berupa *dorm* untuk memfasilitasi para remaja yang tergabung dalam komunitas.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan pada remaja di Komunitas 'X' Kota Bandung yang bermain *game online*, terlihat bahwa para remaja dengan rentang usia 13 sampai dengan 18 tahun seringkali melakukan perilaku agresi ketika bermain *game online* baik secara verbal maupun *anger*. Perilaku agresi secara verbal yang ditunjukkan oleh remaja di Komunitas 'X' tersebut adalah mengumpat dengan kata-kata yang kasar. Hal tersebut terjadi ketika remaja mendapatkan tim yang dianggap kurang dapat membantu dalam bermain *game*, koneksi internet yang seringkali tidak stabil, dan kalah dalam *game* tersebut. Perilaku *anger* yang ditunjukkan oleh remaja di Komunitas 'X' tersebut dapat terlihat dari setiap bermain *game*, remaja seringkali memukul teman di sebelahnya secara tidak sengaja apabila kalah dalam bermain *game*.

Dari fenomena diatas, peneliti tertarik untuk melihat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif pada remaja yang bermain *game online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penelitian ini ingin diketahui seberapa besar atau seberapa kuat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi pada remaja yang bermain *game online* di Komunitas 'X' Kota Bandung.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar atau seberapa kuat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi pada remaja yang bermain *game online* di Komunitas 'X' Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Memberikan informasi mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi pada remaja yang bermain *game online* di Komunitas 'X' Kota Bandung.
- b. Memberikan masukan bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian yang sama.
- c. Memberikan informasi kepada orang tua remaja tersebut mengenai kaitan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif. Informasi ini

dapat digunakan untuk membimbing remaja agar mengurangi intensitas bermain *game online*.

1.5 Kerangka Pemikiran

Teknologi digital yang semakin berkembang pesat dalam kehidupan manusia membuat segala hal yang dibutuhkan menjadi mudah untuk dicari. Teknologi ini juga dapat membantu memenuhi kebutuhan dan mempermudah pekerjaan individu. Selain itu, dengan adanya perkembangan teknologi digital, individu juga dapat mencari kesenangan atau hiburan di kala merasa bosan atau lelah. Hal tersebut dapat diakses dengan menggunakan teknologi *handphone*. Individu dapat mencari *video, film*, ataupun bermain *game* secara *online* ketika sedang merasa bosan atau lelah.

Dengan adanya perkembangan tersebut, membuat *game online* mudah dicari dan dimainkan oleh berbagai kalangan individu. Salah satu jenis *game online* yang dimainkan oleh individu adalah *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. *Game online* jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* merupakan *game* yang dimainkan hanya dengan mengontrol seorang karakter atau *hero* yang memiliki atribut serta kemampuan yang unik dibandingkan karakter lainnya. Tujuan dari *game online* jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* adalah memenangkan permainan dengan cara menghancurkan semua bangunan inti dari tim lawan. *Game online* jenis ini memiliki unsur kekerasan di dalamnya karena harus membunuh pihak lawan agar mereka dapat memiliki poin. Selain itu, pada *game* ini juga terkenal istilah *flaming* atau saling

mengejek atau menghina pemain satu sama lain. Permainan tersebut merupakan permainan yang menantang dan menarik minat bagi berbagai kalangan khususnya remaja. Remaja yang seringkali terpapar *game* penuh dengan kekerasan akan cenderung berperilaku agresif. Hal ini terlihat dari adanya istilah *flaming* yang terkenal pada *game* tersebut.

Game online dengan jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* ini sangat diminati oleh segala kalangan terutama remaja. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kejuaraan *game online* dengan jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* seperti *Mobile Legends, PUBG, DOTA* dan *AOV*. Kejuaraan tersebut pun bukan hanya dilakukan antar komunitas *gaming*, melainkan sudah sampai ke kejuaraan dunia dan hadiah yang diberikan pun tidak main-main yakni mencapai miliaran rupiah. Demi mengikuti kejuaraan tersebut, para remaja berlatih setiap hari agar *skill* yang dimiliki dapat meningkat.

Remaja merupakan periode transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang melibatkan perubahan pada biologis, kognitif, dan sosioemosional. Remaja biasanya dimulai dari usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada masa remaja akhir (Santrock, 2016). Pada masa ini, remaja senang mencari tantangan ataupun melakukan aktivitas serupa dengan teman sebayanya. Perubahan biologis yang dialami remaja dapat dilihat dari adanya perubahan hormon dan pubertas. Pada sosioemosional perubahan yang signifikan di masa remaja adalah upaya untuk memahami diri sendiri dan mencari identitas. Perubahan juga terjadi dalam konteks sosial kehidupan remaja, dengan transformasi yang terjadi dalam hubungan dengan keluarga dan teman sebaya dalam konteks

budaya. Selain hal tersebut, remaja juga dapat mengalami masalah sosial, seperti kenakalan remaja dan depresi.

Salah satu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan remaja pada era digital ini adalah bermain *game online*. Remaja dapat menghabiskan waktunya berjam-jam setiap hari untuk bermain *game online* yang dapat di akses melalui telepon genggamnya. Dalam sehari, remaja dapat bermain *game online* pada waktu-waktu senggangnya seperti saat istirahat di sekolah, di rumah, ataupun saat bepergian baik bersama teman maupun keluarganya. Rata-rata dalam sehari remaja dapat bermain *game online* sebanyak lima sampai dengan sepuluh kali. Biasanya remaja bermain *game online* ketika mereka merasa ingin memainkannya. Faktor lain yang membuat remaja intens bermain *game online* adalah adanya ajakan dari teman untuk bermain bersama dan melawan tim lainnya. Faktor berikutnya adalah kemenangan yang sering di dapat dan *level* atau pangkat yang sudah tinggi dalam permainan tersebut.

Intensitas menurut Cowie (1994) adalah suatu situasi dan kondisi ketika individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Menurut Cowie (1994), intensitas memiliki dua aspek yaitu kuantitas dan aktivitas yang mengarah pada seringnya individu bermain *game* dengan melihat jenis *game online* secara bersamaan. Kuantitas merupakan lama waktu yang digunakan individu ketika bermain *game online*. Aktivitas merupakan seberapa sering individu melakukan aktivitas bermain *game online*. Remaja yang bermain *game online* ini masuk ke dalam pemain *heavy viewer*. Hal ini dikarenakan remaja menghabiskan waktu untuk bermain *game online*

sekitar 4 jam per hari atau bahkan lebih (Steve Kelder, dkk 2002 dalam Trisnawati, E. 2010). Faktor yang dapat mempengaruhi intensitas adalah *gender*, kondisi psikologis, dan jenis *game*. *Gender* atau jenis kelamin dapat mempengaruhi individu menjadi kecanduan atau memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain *game*. Jumlah laki-laki yang bermain *game online* lebih banyak dibandingkan perempuan yang bermain *game online*. Kondisi psikologis dalam hal ini pemain *game* akan lebih termotivasi apabila *game* yang dimainkan dirasa menyenangkan. Hal ini berkaitan dengan faktor yang terakhir yaitu jenis *game* yang dimainkan. Jenis *game* yang baru dan menantang akan meningkatkan motivasi individu untuk memainkan *game* tersebut.

Pada masa remaja, remaja melewati tahap kelima dalam tahapan perkembangan yaitu *identity vs identity confusion*. Dalam tahap ini, remaja mencari identitas mengenai dirinya dan perannya di dalam lingkungan. Orang tua merupakan figur yang penting bagi perkembangan identitas remaja (Santrock, 2016). Maka dari itu remaja membutuhkan *role model* untuk membantu mereka mengarahkan diri ke arah yang lebih baik atau positif. Apabila remaja menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*, maka *role model* yang mereka dapatkan adalah *hero* atau karakter yang ada di dalam permainan tersebut. Dalam hal ini, *game online* yang dimainkan oleh remaja adalah *game online* jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang memaparkan kekerasan sehingga membuat remaja terbiasa melihat perilaku agresi.

Remaja yang sering bermain *game online* jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* dengan intensitas yang tinggi, akan semakin menunjukkan perilaku agresi. Hal ini terjadi karena semakin tinggi intensitas remaja dalam bermain *game online*, maka akan semakin sering remaja melihat perilaku agresi yang dipaparkan dalam *game online* tersebut sehingga perilaku agresi yang terdapat di dalam *game online* dapat ditiru oleh remaja. Salah satu faktor munculnya perilaku agresi pada remaja berasal dari *modelling*. Semakin sering remaja bermain *game online* jenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang penuh dengan kekerasan akan memengaruhi perilaku remaja tersebut dan membawa perilaku agresi tersebut ke dalam lingkungan sosialnya. Individu yang menonton film penuh kekerasan atau bermain *video game* dengan kekerasan menafsirkan hal yang netral dalam cara yang lebih agresif dan lebih cepat mengenali kata-kata agresif dibandingkan dengan individu yang menonton film atau bermain *video game* tanpa kekerasan (Bushman, 1998; Giumetti & Markey, 2007).

Agresi merupakan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis untuk mengekspresikan perasaan negatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkannya (Buss & Perry, 1992). Menurut Buss & Perry (1961), terdapat empat aspek dari agresi yaitu *verbal aggression*, *physical aggression*, *anger*, dan *hostility*. *Verbal aggression* adalah agresi yang dilakukan untuk menyakiti orang lain secara *verbal* seperti mengumpat, mengejek, membentak, dan sebagainya. *Physical aggression* adalah agresi yang dilakukan untuk menyakiti orang lain secara fisik seperti menendang, memukul,

menusuk, dan sebagainya. *Anger* biasanya berupa perasaan marah dan tidak memiliki tujuan yang jelas. *Hostility* adalah proses kognitif yang merepresentasikan perasaan sakit hati dan ketidakadilan.

Menurut *social learning theory*, faktor yang dapat menimbulkan perilaku agresi pada individu adalah *modeling* dan *reinforcement*. Melalui *modeling*, individu dapat mempelajari perilaku agresi dengan melihat orang lain melakukan perilaku agresi baik dalam kehidupan nyata ataupun melalui *film* sedangkan pada *reinforcement*, individu yang mendapatkan *reinforcement* positif pada perilaku agresi maka cenderung melakukan perilaku agresi di masa yang akan datang.

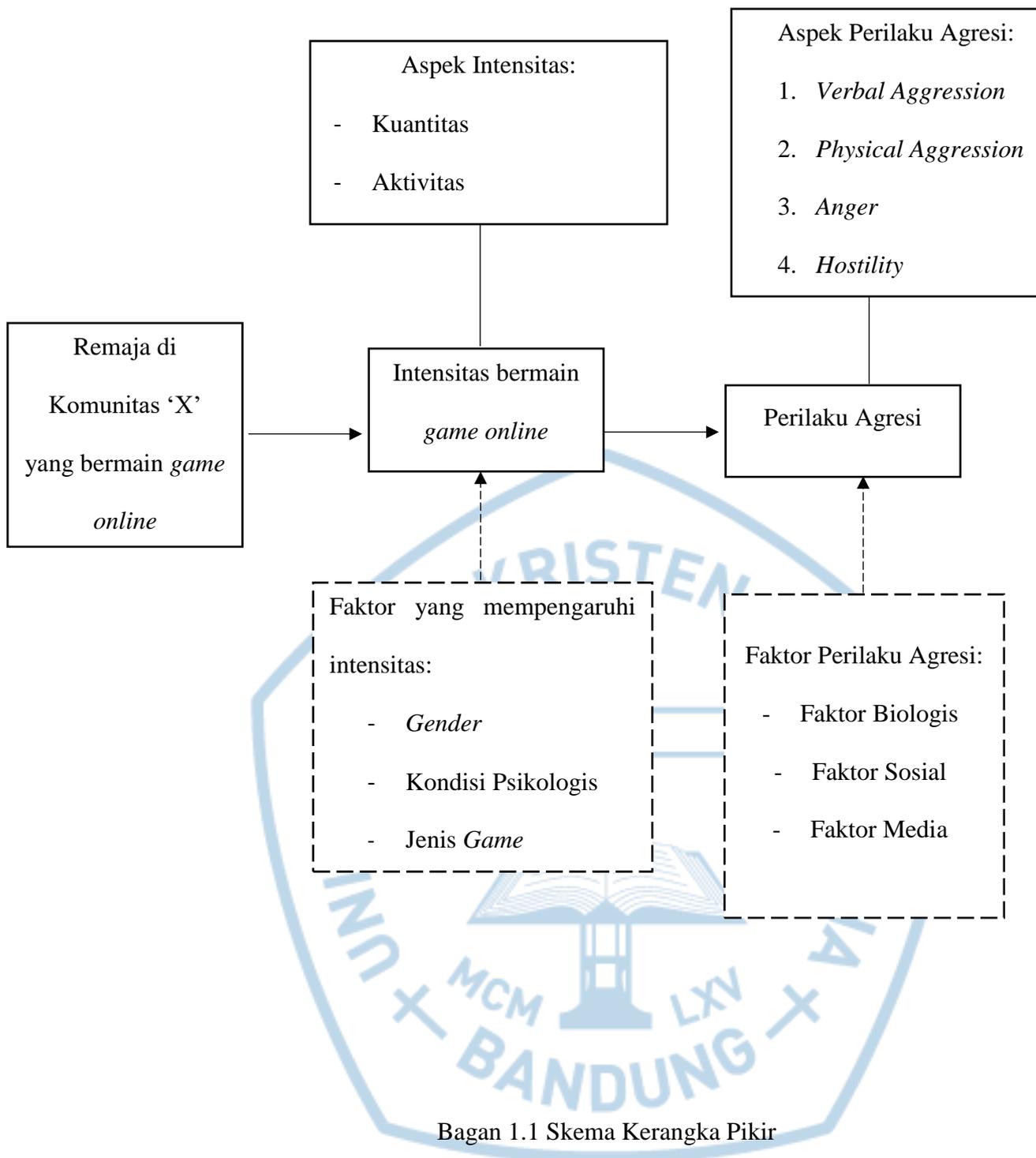
Remaja yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi akan semakin sering melihat perilaku agresi dalam *game online* tersebut sehingga dapat mempelajari perilaku agresi melalui proses *modeling*. *Reinforcement* positif yang didapatkan dari *game online* tersebut berupa kemenangan melawan tim lawan.

Dari pemaparan di atas, remaja di komunitas 'X' yang bermain *game online* penuh kekerasan dengan intensitas yang tinggi berperilaku agresi baik *verbal aggression* berupa umpatan, mengejek, dan membentak orang lain, *physical aggression* seperti menendang, memukul, menusuk, dan sebagainya, dan *anger*. Remaja di komunitas 'X' yang bermain *game online* penuh kekerasan dengan intensitas yang rendah cenderung berperilaku agresi juga namun tidak seperti remaja di komunitas 'X' yang bermain dengan intensitas yang tinggi. Hal ini disebabkan semakin tingginya intensitas remaja di komunitas 'X' tersebut

bermain *game online*, maka semakin sering remaja di komunitas 'X' tersebut terpapar oleh *game* yang penuh kekerasan.

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan skema kerangka pikir sebagai berikut:





1.6 Hipotesis Penelitian

- Semakin sering atau semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada remaja maka akan membuat mereka berperilaku agresi