BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2020) mencatat jumlah pengguna internet untuk tahun 2019 hingga 2020 mencapai 196,7 juta atau 73,7 %. Data ini meningkat sekitar 8,9 % atau sekitar 25,5 juta pengguna internet dari total populasi 266 juta penduduk di Indonesia (APJII, 2020). Hal ini cukup potensial bagi perkembangan industri *game online*. Pesatnya pengguna internet di Indonesia semakin meningkatkan pula para pemain *game online* di Indonesia (Affandi, 2013). Jumlah *gamer* di dunia sekarang mencapai 3,5 miliar orang (Datareportal.com). Sementara, menurut Fauzi (2020) terdapat 52 juta orang yang merupakan *gamer* di Indonesia pada tahun 2019 sehingga hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat ke-6 dengan jumlah *gamer* terbanyak di Asia dan peringkat 16 di dunia.

Fenomena bermain *game online* banyak digemari berbagai kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga menjelang lanjut usia (Lutfiwati, 2018). Selaras dengan ini, hasil survei peneliti terhadap pemain *game online* dengan rentang usia bervariasi antara 15 tahun sampai dengan 29 tahun dan di dominasi oleh anak muda yang berusia 18 tahun sampai 22 tahun. Peneliti juga menemukan rata-rata jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* adalah 20 jam dalam satu minggu.

Data-data tersebut menunjukkan tingginya pengguna *game online* di Indonesia. Hal ini beriringan dengan munculnya permasalahan-permasalahan yang timbul akibat bermain *game online* (Fitri *et al.*, 2018). Masya dan Chandra (2016) menemukan bahwa *game online* memberikan dampak negatif bagi siswa sekolah yang membuat siswa malas sekolah, terbengkalainya tugas-tugas sekolah, dan terganggunya kesehatan fisik mereka. Safitri (2020) menjelaskan dampak negatif lain ketika bermain *game online* di antaranya yaitu, sakit mata, meninggalkan kewajiban, interaksi sosial berkurang, dan mudah emosi. Hal ini sesuai pendapat Jannah *et al.*, (2015) bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* cenderung mengabaikan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan *game online* dan juga akan merasa gelisah jika dia tidak bisa bermain *game online*. Ariantoro (2020) menemukan bahwa *game online* juga dapat memiliki efek negatif lainnya, seperti kesehatan fisik dan mental menjadi terganggu, menimbulkan efek adiktif, dan menghabiskan banyak uang untuk *game online*, serta dapat mengucapkan hal-hal yang buruk.

Anderson dan Bushman (dalam Kartini, 2016) menemukan bahwa munculnya perilaku kasar dan agresif merupakan dampak negatif lainnya dari bermain *game online*. Taylor, Peplau dan Sears (2018) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah sebuah tindakan yang di sengaja untuk menyakiti orang lain. Sementara, Breakwell (dalam Satria *et al.*, 2015) mendefinisikan bahwa agresif itu adalah sebuah perilaku untuk menyakiti

atau merugikan orang lain karena memiliki keinginan yang berbeda dengan pelaku.

Andriani (2011) mengatakan *game online* terbagi menjadi dua kelompok yakni *game online* jenis agresif dan non-agresif. Henry (dalam Andriani, 2011) menyatakan bahwa *game online* jenis non agresif hanya bersifat “mengolah” otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan, *game* jenis non agresif ini dapat memeberikan manfaat, seperti mengenalkan teknologi dan fiturnya, melatih motorik, melatih untuk memecahkan masalah dan logika, memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan, serta bersifat menghibur. Lain hal nya dengan bermain *game* yang berjenis agresif, Shao dan Wang (2019) menemukan bahwa paparan video *game online* mengandung kekerasan berkorelasi positif dengan peningkatan perilaku agresif remaja. Hal ini sesuai dengan penelitian Yunita dan Augesty (2020) yang menemukan bahwa bermain *game* yang berlebihan akan membuat anak meniru perilaku kekerasan yang terjadi dalam *game online* lalu diterapkan dalam kehidupan nyata.

Pada salah satu kasus yang terjadi di Jakarta (Bachtiar, 2020) seorang remaja berinisial CCS (18 tahun) tega menusuk ibu kandungnya, TS (47 tahun) menggunakan gunting dan penyebab dari perilaku ini diketahui CCS mengalami kecanduan *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2018) yang berjudul siswa yang kecanduan *game online* dan perilaku agresif di SMP NEGERI 14 Pekanbaru menunjukkan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* akan memiliki efek negatif

yaitu kecenderungan untuk berperilaku agresif fisik maupun verbal. Perilaku agresif verbal merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresif.

Temuan-temuan ini sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi pada saat bermain *game online* ditemukan beberapa perilaku agresif verbal yang dilakukan oleh pemain *game online* lain, perilaku tersebut antara lain mengeluarkan kata-kata kasar makian, olok-olok dan kata-kata jorok yang sering dikeluarkan oleh para pemain *game* saat mereka bermain *game online*. Selaras dengan hasil observasi ini, berdasarkan *survey* sederhana yang dilakukan peneliti melalui *google* formulir dengan pertanyaan apakah pernah mengucapkan kata-kata kasar ketika bermain *game online* dan apakah mereka pernah mendapatkan perlakuan kata-kata kasar ketika bermain *game online*, ditemukan hampir semua responden mengatakan pernah menggunakan kata-kata kasar dan mendapat perlakuan kasar.

Fenomena yang didapatkan peneliti melalui studi pendahuluan ini disebut dengan fenomena perilaku agresif verbal. Rösner, Winter dan Kramer (2016) menyebutkan bahwa perilaku agresif verbal adalah perilaku yang menggunakan kata-kata lisan untuk menyakiti orang lain dengan sengaja. Myers (2014) mengatakan bahwa agresif verbal adalah suatu tindakan dengan tujuan menyakiti perasaan orang lain secara sengaja, perilaku yang termasuk dalam hal ini misalnya menghina, mengancam, gosip, ejekan, dan menyindir.

Perilaku agresif verbal dapat memberikan dampak negatif bagi yang melakukan maupun bagi yang mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil

penelitian Amanda (2016) menemukan 61,38% pemain *game* mengalami perasaan takut, gugup dan gelisah ketika mengalami agresif verbal. Setiawati dan Gunado (2019) menambahkan mereka yang mendapatkan perlakuan agresif verbal mengalami rasa sakit baik secara fisik maupun psikis. Musbikin (dalam Tiani, 2014) menyebutkan dampak negatif bagi pelaku agresif verbal adalah kehilangan kepedulian terhadap sesama, tidak mudah menerima kekalahan, bahkan menjadi mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun yang lebih kecil. Sejalan dengan temuan Setiawati dan Gunado (2019) dampak lain bagi pelaku agresif verbal adalah akan memiliki kesulitan dalam mengendalikan emosinya.

Myers (2014) menjelaskan bahwa salah satu *perspektif* teori yang dapat menjelaskan tentang perilaku agresif adalah *perspektif* teori belajar sosial. Bandura (dalam Alwisol, 2014) menjelaskan bahwa inti dari belajar sosial adalah *modelling* yang berupa peniruan atau pengulangan apa yang dilakukan orang lain melalui berbagai proses pengamatan yang melibatkan proses berpikir. Bandura (dalam Taylor *et al.*, 2018) menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial (*social learning*) melalui pengamatan dan *modelling* (peniruan) terhadap dunia sosial. Menurut Satria, Nurdin dan Bachtiar (2015), dilihat dari *social learning theory* didapatkan bahwa memainkan *game online* yang mengandung konten kekerasan, akan menstimulasi perilaku agresif baik fisik maupun verbal pada pemain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Teofanda (2020) menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat

menimbulkan adanya *modelling* perilaku agresif dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online*, hal ini dikarenakan *game online* menjadi sarana pelarian yang aman untuk memenuhi kebutuhan sosial atau kebutuhan hiburan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Siregar dan Muljuno (2017) menemukan korelasi positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin besar potensi terjadinya perilaku agresif. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, Basith (2017) menemukan bahwa adanya hubungan yang positif dengan semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* maka potensi perilaku agresif juga semakin tinggi. Hal ini disebabkan semakin tinggi frekuensi waktu yang dihabiskan bermain *game online* maka peluang mendapatkan kekalahan dan hambatan pada saat bermain *game online* semakin tinggi sehingga menyebabkan munculnya perilaku agresif. Hasil penelitian tersebut berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) menemukan bahwa semakin sering bermain *game online* maka dapat terjadi perubahan pada perilaku agresif yang diaplikasikan dari bermain *game online* ke dunia nyata.

Lestari (2018) menyimpulkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dan agresi disebabkan oleh frekuensi dan lamanya bermain *game online* yang akan membuat seseorang tidak mau melakukan aktivitas lain, rasa senang ketika mengalami kemenangan juga menyebabkan keinginan untuk terus bermain *game online*. Sedangkan, kekalahan pada saat bermain

game online yang diraihinya dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresif. Waas (2015) menambahkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain video *game* yang berunsur kekerasan dengan perilaku agresif. Sejalan dengan penelitian Satria, Nurdin dan Bachtiar (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat mutlak antara kecanduan bermain *game* kekerasan dengan agresivitas pada anak remaja.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk membuktikan apakah ada hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada *user game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada *user game online* ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada *user game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada *user game online* agar dapat menambah referensi serta pengembangan konsep dan teori dalam perkembangan ilmu psikologi khususnya psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi bagi masyarakat luas khususnya para orang tua tentang hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada *user game online*. Diharapkan peran serta orang tua dapat lebih mengawasi dan mengontrol waktu anak dalam bermain *game online* agar dapat mengantisipasi kecanduan *game online*.

2. Bagi Pemain *Game*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran khususnya pemain *game online* tentang hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada *user game online* agar dapat mengurangi frekuensi bermain *game*.

3. Bagi Penyedia *Game*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi khususnya bagi penyedia *game* agar sebaiknya konten yang mengandung unsur kekerasan lebih di minimalisir.