

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja (*adolescence*) adalah individu yang sedang berada pada masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Saifullah, 2016). Remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun (WHO, 2014). Peraturan Menteri Kesehatan RI nomer 25 tahun 2014 juga menjelaskan remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 hingga 18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami berbagai perubahan baik secara fisiologis, intelektual maupun psikologis (Kementrian Kesehatan 2016).

Penduduk remaja di Indonesia pada tahun 2016 yang berusia 10- 24 tahun berjumlah 66,3 juta jiwa dari total penduduk sebesar 258,7 juta jiwa dari total penduduk sebesar 258,7 juta jiwa sehingga satu di antara empat penduduk adalah remaja. Jumlah remaja di provinsi Jawa Tengah berusia 10-24 tahun yaitu 8.276.016 jiwa dari total penduduk Jawa Tengah sebesar 34.019.095 jiwa (BPS, 2016). Jumlah remaja di Kabupaten Kalten usia 10-14 tahun adalah sebanyak 82.985 jiwa dan remaja usia 15-19 tahun sebanyak 87.783 jiwa (BPS, 2016).

Siswa MTS/SMP merupakan masa remaja yang dimana seseorang mengalami perubahan atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan dirinya sendiri atau orang lain (Santrock, 2017).

Remaja memiliki karakteristik dan keistimewaan serta dapat berfikir secara mandiri tentang dirinya dan semuanya yang memiliki tugas perkembangan sendiri. Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Kehadiran media sosial dikalangan remaja membuatnya harus menyesuaikan diri dengan media sosial dalam berinteraksi dengan orang lain (Suryanto, 2015).

Banyak sekali remaja yang menggunakan handphone dalam kegiatan sehari-hari, baik untuk berbelanja, berkomunikasi maupun untuk sekedar bermain *game online*.

Game adalah media yang sangat potensial, tidak saja untuk memberikan hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan, ini dikarenakan otak remaja mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan *video games* yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video games* mulai dari tindakan-tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, di sengaja ataupun tidak. Meningkatnya game adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja (satria, R.A., Nurdin, A.E., & Bachtiar, 2014).

Dampak negative dari Siswa yang kecanduan game online yaitu memiliki masalah kesehatan seperti mata perih, kondisi psikologis yang dialami siswa adalah gampang kesal ketika kalah bermain game online, dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan game online, dari aspek penyesuaian sosial siswa mengabaikan orang lain. Menurut Fauzi (2019), di dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik” yang di lakukan kepada siswa SMP atau SMK, yang dimana di dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model penelitian yang digunakan peneliti ialah model deskriptif kualitatif yang dimana teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu melalui wawancara. Serta di dapatkan hasil 9 narasumber memberi pengakuan yaitu ketagihan serta 3 orang mengaku tidak terlalu kecanduan. Sedang dari pada itu dalam topik seringnya para saat memainkan Game online PUBG. Dari 12 narasumber yang diteliti, 4 orang menghabiskan rata-rata 1 jam, 5 orang bermain 3 jam perhari, sedangkan 3 orang bermain selama 6 jam/hari demi memainkan Game online PUBG. Apabila siswa menjadi pecandu game online PUBG bisa menjadi nilai prestasi akademik akan menurun sehingga belajar bermalas-malasan mengerjakan tugas.

Perilaku agresif siswa yang kecanduan game online meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul cenderung jika dipukul oleh seseorang maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras, dan agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan mengeluarkan katakata kasar (Pratiwi, Yakub & Umari, 2018).

Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organizations* (WHO) resmi menetapkan Kecanduan game atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International*

Statistical Classification of Diseases (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya. ICD merupakan daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan WHO berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebabnya. ICD menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan dan digunakan oleh seluruh praktisi kesehatan di dunia. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Menurut DSM-V (APA, 2013) kecanduan *game online* atau *Internet Gaming Disorder* (IGD) merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya sepertinya pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online*. Waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 4 jam perhari dan sekurang-kurangnya 30 jam perminggu. Selain itu (Pratiwi, Yakub & Umari, 2018) mengatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki durasi waktu 3-4 jam atau lebih dalam sehari.

Berdasarkan dari data terbaru, pada 2017, menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, ada 43,7 juta gamer (56% diantaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Jumlah pemain game Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan *laptop*. Prevelensi kecanduan game dengan mengambil sampel di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, Yogyakarta pada tahun 2012. Menemukan bahwa 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain game online selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti (Retha Arjadi dalam Kompas.com).

Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143 juta jiwa (55,8%). Keadaan ini mengalami kenaikan sebesar 8% dari tahun sebelumnya. Di provinsi Jawa Tengah terdapat 45,7% penduduk yang menggunakan internet dan 36,2% dari penduduk menggunakan internet untuk bermain *game online*. Klaten merupakan salah satu kabupaten yang ada di Jawa Tengah yang prosentase penggunaan *game online* cukup besar yaitu sebesar 32,4% dan sebanyak 73,6% nya adalah pelajar. Penggunaan *game online* semakin tahun semakin meningkat mengingat semakin mudahnya akses internet dijangkau dan sudah mulai banyak pengguna *game online* yang mengalami adiksi (APJII, 2017).

Pada saat ini sudah banyak *game online* yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan. Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini dengan kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk bermain *game online* kapanpun dan dimanapun pemain berada. *Game online* yang disediakan juga berbagai macam tema dan alur cerita, mulai dari *game* bertemakan *dance*, membangun kota, mengembangkan kebun/pertanian, strategi, peperangan, pembunuhan dan sebagainya. *ML (Mobile Legends)*, *PUBG (Player Unknown's Battle Grounds)*, *GFF (Garena Free Fire)*, *COC (Clash of Clans)* dan *HAGO* sebagai *game multiplayer online* dan diunduh lebih dari 100 juta *gamer* di *Google Play* (Ghustara, 2019).

Game online memang seringkali menjadi penyebab munculnya emosi sesaat bagi para penggunanya. Banyaknya bully, kata-kata hinaan yang terdapat didalam *game online* seringkali menjadi pemicu timbulnya amarah serta membuat pemain menjadi kesal bahkan sampai mengancam ingin membunuh. Permainan *game online* sering sekali menjadi masalah bagi perkembangan individu. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu didalam *game* juga terkandung alur cerita yang panjang, terhubung dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini dengan kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk bermain *game online* kapanpun dan dimanapun.

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sampai pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang, penggunaan yang terlalu lama dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Sehingga pemain *game online* yang mengandung unsur kekerasan yang dimanakan mempengaruhi perilaku agresif seseorang. (Fitriya, 2015)

Menurut (Santrock, 2017) remaja mempunyai sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil dan tidak bisa menahan dorongan nafsu. Remaja masih belum mampu menguasai dirinya sendiri dan terus mencari jati dirinya. Di masa pencarian jati diri ini, perilaku yang sering dilakukan oleh remaja adalah seperti berkelahi, berbicara kasar, menentang orang yang lebih tua, *bullying*, dan sebagainya, itu semua tergolong dalam perilaku agresif.

Perilaku agresif yang sering terjadi di era globalisasi yang dapat terlihat adalah semakin banyaknya berita yang disajikan setiap hari di media massa baik cetak maupun elektronik tentang perilaku kekerasan remaja baik secara individual ataupun kelompok seperti tawuran, pembulian, berkata kasar, menghina, dan perilaku agresif lainnya baik secara fisik maupun verbal (Pratiwi, R, R, Yakub, E., & Umari, 2018). Perilaku-perilaku agresif seperti ini dapat menyebabkan kerugian bagi orang lain, seperti yang dikatakan oleh Sarwono (2015) bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang merugikan dan menimbulkan korban pada pihak orang lain. Restu & Yusri (2013) mengatakan bahwa perilaku agresif memiliki dampak negatif bagi pelaku dan korban. Dampak dari pelaku, misalnya pelaku akan dijauhi dan tidak disenangi oleh orang lain. Sedangkan dampak dari korban, misalnya timbulnya sakit fisik dan psikis serta kerugian akibat perilaku agresif tersebut.

Perilaku agresif merupakan perilaku fisik dan verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan atau menyakiti orang lain. Sehingga di lingkungan sosial, anak yang agresif cenderung ditakuti dan dijauhi teman-temannya hal ini dapat menimbulkan masalah baru karena anak terisolir dari lingkungan disekelilingnya (Myers, 2012).

Perilaku agresif terdiri dari empat bentuk diantaranya agresi fisik (*physical aggression*), berupa tindakan menyakiti individu lain secara fisik seperti memukul, menendang dan lain-lain, agresi verbal (*verbal aggression*), yaitu respon vocal yang menyampaikan stimulus yang menyakiti mental dalam, seperti mengejek, memaki, membentak dan lain sebagainya, kemarahan (*anger*) yaitu emosi negative yang disebabkan karena harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain dan dirinya sendiri, dan yang terakhir permusuhan (*hostility*) yakni tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lainnya (Saputra, 2017).

Menurut Yosua, Dwikurnaningsih, S (2018) dalam jurnalnya yang berjudul "Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga" Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket. Terdapat dua angket yakni angket perilaku agresif dan angket menonton acara kekerasan di televisi. Hasilnya penelitian ada hubungan yang signifikan antara menonton televisi dengan perilaku agresif siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil

analisis korelasi 0.811 dengan taraf signifikansi 0.000 ($p < 0,05$). Hasil ini dapat diartikan semakin tinggi siswa menonton acara kekerasan di televisi maka, semakin tinggi pula perilaku agresif siswa dan sebaliknya semakin rendah siswa menonton acara kekerasan maka akan rendah pula perilaku agresif siswa.

Dampak negatif lain dari perilaku agresif seperti kasus menurut data hasil survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2016 anak sebagai pelaku kekerasan fisik (penganiayaan, pengeroyokan, perkelahian, dsb) sebanyak 62 orang, anak sebagai pelaku kekerasan psikis (Ancaman, Intimidasi, dsb) sebanyak 23 orang, anak sebagai pelaku kekerasan seksual (pemerksa, pencabulan, dsb) sebanyak 86 orang anak dengan kasus tawuran 126, dan anak dengan kasus bullying 93 (KPAI, 2016).

Perilaku agresif yang disebabkan oleh permainan *game online smartphone* dapat dilihat dari kasus-kasus yang ada di Pekanbaru seperti kasus “siswa SMP yang berinisial DF 15 tahun setiap hari bermain *game online* sehingga DF mengalami sakit kepala yang berat sampai memukuli kepalanya sendiri karena kecanduan *game online*” (Chariris, 2018). “Kecanduan *game online* membuat seorang siswa SMP nekat merampok rumah anggota TNI yang dilakukan oleh MSA 16 tahun karena membutuhkan uang untuk bermain *game online*” (Probolinggo, K & Faisol, 2019).

Perawat merupakan ujung tombak dalam menemukan fenomena yang terjadi di masyarakat, komunitas dan keluarga. Perawat merupakan tenaga kesehatan profesional yang merupakan sumber daya berharga bagi individu, keluarga dan masyarakat untuk memperoleh informasi serta bantuan kesehatan. Perawat profesional juga tidak hanya mampu menangani aspek fisiknya namun juga tentang non fisik seperti psikisnya. Seperti halnya perawat-perawat yang ada di Rumah Sakit Jiwa mereka diajarkan bagaimana cara mengedukasi dan mengatasi pasiennya supaya dapat berubah menjadi lebih baik, yang dari awalnya pasien berperilaku agresif. Perilaku kekerasan terjadi akibat adanya hasil akumulasi frustrasi yang berulang dan dikarenakan keinginan individu yang tidak tercapai sehingga individu berperilaku agresif (Depkes, 2007). Menurut Keliat (2005) ada beberapa tanda dan gejala terjadinya perilaku kekerasan diantaranya yaitu bicara kasar, memukul jika menemui hal-hal yang tidak disenangi, pandangan mata tajam, muka memerah.

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara pada 20 orang siswa di SMP Negeri 5 Klaten yang mempunyai HP android dan terdapat aplikasi *game online* di dalamnya dengan penggunaan game online

lebih dari 3 jam per harinya ditemukan data 50% atau 10 orang siswa SMP Negeri Klaten mempunyai tanda-tanda perilaku agresif verbal (misalnya mengejek, berbohong, berkata kasar, memaki melalui komentar dan lain-lain).

Peneliti mengambil dari SMP Negeri 5 Klaten karena dekat dengan kampus, data dari survey pendahuluan didapatkan data dari guru BP yang menyatakan bahwa banyak siswa yang bermain game online disaat pembelajaran di kelas berlangsung oleh karena itu pentingnya untuk di teliti apakah terdapat hubungan antara penggunaan game online terhadap perilaku agresifitas pada remaja di SMP Negeri 5 Klaten.

B. Rumusan Masalah

Penggunaan game online di kalangan remaja pada saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat di hindari lagi. Meskipun game online dapat di dimanfaatkan untuk hal-hal yang bernilai positif, ternyata masih banyak orang yang memanfaatkannya di hal-hal negatifnya dan mengakibatkan pengguna game online dapat menimbulkan perilaku agresif. Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan masalah “ Apakah ada hubungan penggunaan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di SMP Negeri 5 Klaten?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan game online terhadap perilaku agresif pada remaja SMP Negeri 5 Klaten.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini untuk:

- a. Mendeskripsikan karakteristik remaja di SMP N 5 Klaten
- b. Mengetahui lama bermain game online pada remaja SMP N 5 Klaten
- c. Mengetahui perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 Klaten
- d. Mengetahui hubungan antara bermain game online terhadap perilaku agresif pada remaja di SMP N 5 klaten.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam bidang keperawatan tentang dampak penggunaan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja, sehingga remaja tidak mengalami dampak dari *game online*.

2. Manfaat Praktisi

a. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan untuk mengontrol tingkat penggunaan *game online* yang menyebabkan kecanduan sehingga lupa waktu.

b. Bagi peneliti

Agar dapat menambah wawasan dan referensi untuk melakukan penelitian khususnya tentang hubungan bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai data untuk mengembangkan penelitian tentang bermain *game online*, perilaku agresif pada remaja dengan memperhatikan faktor yang mempengaruhi bermain *game online* dan perilaku agresif yang sudah ditulis oleh peneliti.

E. Keaslian penelitian

Penelitian ini tentang hubungan bermain game onlien terhadap perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 5 Klaten. Namun ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Piramida Quurrota Ayun (2015), "Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam membentuk Identitas" metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis fenomenologi, instrumen penelitian ini menggunakan wawancara. Hasil dari penelitian ini adalah remaja menunjukkan identitas diri yang berbeda-beda dalam akun media sosial yang dimilikinya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu metode penelitian, desain penelitian dan instrumen penelitian dan pada variabel penelitiannya berbeda.

2. Fauzi (2019), “Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”, metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model penelitian yang digunakan peneliti ialah model deskriptif kualitatif. Sumber data yang diperoleh yaitu sumber data primer dan sekunder, lalu teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu melalui wawancara, dimana peneliti menyiapkan pertanyaan sebelumnya untuk digunakan sebagai bahan wawancara secara langsung. Peneliti mengambil sampel dari siswa yang masih sekolah SMP dan SMK. Hasil penelitian Pada topik ketagihan 9 narasumber memberi pengakuan yaitu ketagihan serta 3 orang mengaku tidak terlalu kecanduan. Sedang dari pada itu dalam topik seringnya para saat memainkan Game online PUBG. Dari 12 narasumber yang diteliti, 4 orang menghabiskan rata-rata 1 jam, 5 orang bermain 3 jam perhari, sedangkan 3 orang bermain selama 6 jam/hari demi memainkan Game online PUBG. Selain itu apabila siswa menjadi pecandu game online PUBG bisa menjadi nilai prestasi akademik akan menurun sehingga belajar bermalasan-malasan mengerjakan tugas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu metode penelitian, desain penelitian dan instrumen penelitian lalu pada variabel terikatnya berbeda. Lalu untuk persamaan pada variabel bebasnya memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti *game online*.
3. Yosua, Dwikurnaningsih,S (2018) “Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga” Juni 2018. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket. Terdapat dua angket yakni angket perilaku agresif dan angket menonton acara kekerasan di televisi. Angket perilaku agresif disusun berdasarkan teori Buss & Perry (1992) dan angket menonton acara kekerasan di televisi disusun berdasarkan teori Yosep (2009) oleh peneliti. Teknik analisis dalam penelitian ini mempergunakan teknik analisis kuantitatif dengan uji statistik yaitu dengan rumus korelasi *kendall’s tau* yang di gunakan untuk mengkaji hubungan variabel bebas (X) dengan variabel (Y). Hasilnya penelitian ada hubungan yang signifikan antara menonton televisi dengan perilaku agresif siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis korelasi 0.811 dengan taraf signifikansi 0.000

($p < 0,05$). Hasil ini dapat diartikan semakin tinggi siswa menonton acara kekerasan di televisi maka, semakin Tinggi pula perilaku agresif siswa dan sebaliknya semakin rendah siswa menonton acara kekerasan maka akan rendah pula perilaku agresif siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terdapat perbedaan di variable bebas, desain penelitian dan instrumen penelitian. Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam variabel terikat dan responden itu sama –sama siswa SMP