

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi dan informasi dunia saat ini berkembang sangat cukup pesat dengan perkembangan zaman yang semakin maju dari tahun ke tahun, berbagai inovasi-inovasi teknologi di realisasikan untuk membantu kebutuhan dan pengetahuan manusia sehari-sehari. Salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. Dikalangan remaja *game online* sangat diminati, karena *game online* sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain *game online* kira-kira 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). *Game online* diminati dari semua usia, berdasarkan penelitian di amerika, 70% remaja bermain *game online personal computer* dan 65% di antara mereka adalah pemain *game online personal computer yang menetap* (Rahamayati, 2012) sedangkan di Indonesia peminat *game online* terbanyak terjadi juga pada remaja dengan skala remaja sebanyak 70% remaja laki-laki dan 50% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* (Kusumadewi, 2014) kemudian di provinsi jawa timur tepatnya di kecamatan arjasa dusun aeng pao mencapai 45% remaja perempuan dan 65% remaja laki-laki.

Tidak hanya berhenti dengan angka sedemikian bahkan dari tahun ke tahun peminat *game online* akan terus meningkat karena adanya bermacam-macam jenis *game online* yang akan terus menerus di perbarui dan *game-*

game baru yang akan di ciptakan dari tahun-ke tahun agar peminat game online terus meningkat dan tidak akan merasakan bosan.

Setelah mewawancarai beberapa siswa di dapatkan bahwa siswa gemar bermain *game online* dalam waktu rata-rata 8 jam-tak terhingga dalam sehari, bahkan sampai tidak ingin tidur di waktu malam dan pada saat bermain game siswa sering memukul meja dan berkata kasar tanpa memperdulikan lingkungan sekitar. Sebagian dari siswa laki-laki yang berinisial "A" berkata "jika saya ada kesempatan bermain game online, maka saya akan bermain melanjutkan level berikutnya meskipun itu di sekolah atau dimanapun itu" ucapnya. Setelah mendengar penjelasan tersebut peneliti semakin penasaran bagaimana argument pecandu game online lainnya. Dan kemudian peneliti mewawancarai salah satu pecandu game lainnya tentang kondisi perasaannya ketika sedang bermain game online, remaja laki-laki yang berinisial "R" mengatakan bahwa "awalnya bermain game hanya untuk bersenang-senang namun semakin hari kebiasaan dan kesenangannya bermain game online itu sulit untuk di tinggalkan karena permainan yang sangat seru". remaja pecandu game online lebih sering memikirkan dunia gamenya di bandingkan dengan kehidupan dan kewajibannya di dunia nyata.

Pecandu game akan selalu memikirkan jika misi permainan game belum selesai maka ia ingin secepat mungkin menyelesaikan misi di dunia gamenya, namun ternyata pecandu game online tidak hanya akan berhenti atau merasa puas ketika misi game onlinenya selesai karena setelah misi tersebut selesai maka akan ada tahapan dan level-level berikutnya.

Kecanduangame online berdampak buruk sehingga membentuk sikap/perilaku agresif yang tertanam dalam diri pecandu tersebut. Perilaku agresif biasanya ditunjukkan untuk menyerang, menyakiti atau melawan orang lain, baik itu secara fisik maupun secara verbal. Hal tersebut bisa berbentuk pukulan, tendangan, dan perilaku fisik lainnya, atau berbentuk hinaan, celaan, makian, ejekan, bantahan dan kata-kata kasar semacamnya.

Bermain *game online* dapat menyita banyak waktu sehingga dapat mengabaikan aktifitas-aktifitas penting yang dapat merekalakukan. Secara umum kecanduan dapat didefinisikan sebagai kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada diri remaja. Remaja yang telah kecanduan game online akan merasakan cemas, frustrasi dan marah apabila ia tidak bermain *game online* dan ketika ada seseorang mengganggu permainan gamenya maka pecandu tersebut akan mencoba dengan mengeluarkan kata-kata kasar kepada orang yang mengganggu aktivitasnya tersebut. Bahkan juga melakukan perilaku yang maladaptive, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan diri sendiri (santrock, 2017).

Bermain game dengan penggunaan waktu yang terlalu banyak dapat berdampak buruk pada perilaku yaitu emosional yang semakin meningkat dan rasa kesal yang tidak terkontrol, pecandu game online akan sering berkata kasar ketika seseorang mengganggu aktivitas permainan dalam bermain game onlinenya, dapat berdampak pula bagi kesehatan mental (stress akibat

aktivitas yang terlalu padat), memburuknya kondisi finansial. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain game online tidak memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Menjadi *gamer* tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

Di dalam game, pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi perilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. Sehingga permainan game online yang mengandung unsur kekerasan yang dimainkan mempengaruhi perilaku agresif (Fitriya, 2015).

Bermain game dengan penggunaan waktu yang terlalu banyak dapat berdampak pada kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar menjadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari game online yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan, perilaku agresif, dan gangguan interaksi sosial (Fitriya, 2015).

Upaya yang dapat dilakukan agar dapat mengatasi kecanduan bermain *game online* pada remaja yaitu membuat jadwal kegiatan sehari-hari dengan jelas dan konsisten, mulai dari bangun tidur, sekolah, shalat, mengerjakan tugas sekolah/ tugas lain-lainnya dan mengatur pola tidur walaupun tidak demikian yang penting mampu mengatur waktu yang tepat untuk bermain *game online* dan kewajiban, kegiatan yang harus dilakukan.

Berdasarkan fenomena yang ada penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perilaku Agresif Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Dusun Aeng Pao Kecamatan Arjasa”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana Perilaku Agresif Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Dusun Aeng Pao Kecamatan Arjasa?

## **1.3 Tujuan penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk Mengetahui Perilaku Agresif Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Dusun Aeng Pao Kecamatan Arjasa

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

a. mengidentifikasi perilaku agresif remaja yang kecanduan game online di dusun aeng pao kecamatan arjasa

## **1.4 Manfaat penelitian**

### **1.4.1 manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah informasi tentang Perilaku Agresif Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Dusun Aeng Pao Kecamatan Arjasa

### **1.4.2 manfaat praktis**

#### **1. bagi orang tua**

Dengan adanya fenomena *game online* diharapkan peran serta orang tua dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *gadget*.

## 2. bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang di sukai oleh siswa dan kegiatan yang positif sehingga siswa bisa teralihkan bermain game online dan lebih focus belajar.

## 3. bagi remaja

Dapat digunakan sebagai bahan informasi kepada remaja tentang dampak *game online* sehingga remaja mengerti bahaya *game online* dan bisa membatasi waktu bermain *game online*.

