

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah perilaku agresif anak bukanlah suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat akan berdampak negatif pada kehidupan anak di kemudian hari. Banyak insiden yang terjadi sebagai manifestasi perilaku agresif, baik secara verbal (kata-kata) maupun non-verbal (*action*) (Fatmawati, 2017).

Berbagai ragam dari perilaku agresif bisa kita jumpai hampir di setiap media massa, bahkan dalam lingkungan sekitar kita. Mencaci maki, mengumpat, perampokan, pembunuhan, kerusakan serta segala jenis perilaku kriminal dan tindak kekerasan, merupakan perwujudan dari perilaku agresif ini (Susantyo, 2016). Agresivitas dalam bentuk verbal bukan berarti tidak mampu melukai, bahkan sering kali agresivitas verbal dapat membunuh karakter orang lain. Makian dan kata-kata kasar, hinaan, serta ejekan adalah hal-hal yang dapat membuat seseorang menjadi sangat terlukai dan efeknya jauh lebih menyakitkan dan akan lama menetap dalam ingatan seseorang daripada terkena lemparan batu atau pukulan (Fatmawati, 2017).

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 verbal (Ancaman, Intimidasi, dsb) sebanyak 23 orang (Rondo *et al.*, 2019). Beberapa kasus agresif verbal terjadi pada tahun 2014, siswa SMK di kota Depok tewas terlibat tawuran yang awal mulanya disebabkan karena saling

mengejek, korbannya berasal dari SMK Depok (Auliya & Nurwidawati, 2015). Kasus agresif verbal juga terjadi pada siswa di SMP 40 Samarinda pada tanggal 24 Juli 2017, kejadian tersebut bermula dengan aktivitas saling mengejek nama orangtua antara dua orang siswa dan salah satu siswa tidak terima. Hal itu memicu perkelahian antara dua orang siswa tersebut hingga berakhir dengan kasus pengeroyokan (Nurussa'adah, 2019). Kasus lainnya pemberitaan melalui media *online* memberitakan bahwa seorang siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) di Kendal, Jawa Tengah, tewas setelah diduga berkelahi pada Februari 2015, penyebab perkelahian karena mereka saling mengejek saat upacara bendera (Fajriyah, 2015).

Masalah tentang perilaku agresif verbal juga pernah terjadi di Pekanbaru, Riau dimana terdapat seorang siswi yang bunuh diri karna diejek oleh temannya. Demikian disampaikan, Juliardi juru bicara keluarga korban dalam perbincangan dengan detik.com. Elva melakukan aksi nekat bunuh diri dengan jalan menjeburkan diri ke sungai Kampar. Jasad korban baru diketemukan sehari setelahnya. Korban melakukan hal itu karena tak tahan mendapat tekanan mental dari kawan-kawannya. Dia selalu diejek sebagai anak orang gila (Prasetia *et al.*, 2019). Menurut Rahmat (dalam Trisnawati *et al.*, 2014) , Prevalensi tindak kriminalitas remaja di kota Pekanbaru bersifat tidak tetap pada tiap bulannya. Data Lembaga Pemasyarakatan Anak Pekanbaru pada tahun 2016, terjadi peningkatan jumlah narapidana dari Januari hingga September sebanyak 68 orang (BPS, 2017).

Banyaknya model perilaku agresif juga dapat didukung melalui media TV, film, dan permainan (*game*) yang dapat meningkatkan perilaku agresif remaja terhadap orang lain (Utomo, 2014). Menurut Yahudi & Anderson dalam (Musthafa, 2015), Pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan dalam *game online*

memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu.

Tahun 2010 lalu di Alabama, Amerika Serikat terdapat satu kasus yang menyebutkan bahwa seorang remaja bermain *game First Person Shooter* selama berbulan-bulan dan akhirnya dia terbukti bersalah karena telah membunuh tiga orang yang dua di antaranya adalah polisi. Pelaku membunuh tiga orang tersebut karena terinspirasi oleh *game* berjudul *Grand Theft Auto*. Di daerah Tangerang, ada kasus perampokan yang terinspirasi *game online FPS Point Blank*. Dalam *game* itu diatur pemain akan mendapatkan point jika melakukan serangkaian kekerasan mulai memukul, merampok, menabrakkan mobil dan sebagainya (Pitakasari *et al.*, 2017).

Kasus agresif verbal karna *game online* juga terjadi di Indonesia, Depok, dua anak SMP, usia 14 tahun membunuh temannya gara-gara saling ejek saat bermain *game online* di sebuah warnet. Semula mereka bercanda, kemudian berlanjut saling ejek sampai salah satu anak marah, lalu bertengkar dan akhirnya anak yang marah menusuk temannya sampai meninggal (Amanda, 2016). Tindakan agresif yang dilakukan oleh anak karena *game* bisa disebabkan karena mereka kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata seperti halnya komunikasi dengan orang terdekat terganggu dan bisa menjadikan mereka berperilaku agresif (Musthafa, 2015). Hal tersebut didukung dengan hasil riset yang telah ditemukan bahwa *game* yang bertema kekerasan cenderung mempengaruhi pemainnya menjadi lebih agresif pada orang lain.

Tingginya intensitas bermain seorang gamer saat bermain menyebabkan gamer mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan mereka saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan para

gamer untuk memunculkan perilaku agresif baik secara verbal dan non-verbal. Jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati adalah MOBA. MOBA (*Massive Online Battle Arena*) adalah jenis *game online* yang memadukan dua jenis *game* yaitu RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan (Asyakur & Puspitadewi, 2017).

Menurut Juho & Sjobolm (dalam Asyakur & Puspitadewi, 2017), Tingkat kompetisi yang tinggi dari jenis *game* MOBA ini menarik banyak perhatian pemain *game* hingga sering diselenggarakan turnamen atau kompetisi resmi baik berskala regional maupun internasional. Kompetisi ini disebut dengan istilah turnamen e-Sports Juho & Sjobolm. Hasil survei dari APJII dalam (Ramdhani & Rinaldi, 2019), pada tahun 2017 menemukan bahwa ada sekitar 54,13% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk bermain *game (game online)*. Salah satu *game online* yang tengah populer dikalangan para *gamers* akhir-akhir ini ialah *game* PUBG (*playerunknown's battlegrounds*).

Menurut Zaenuddin (dalam Subair *et al.*, 2019), Game PUBG juga bisa dimainkan di berbagai peringkat, seperti, PC hingga ponsel. Segala kemudahan ini membuat game PUBG naik daun hingga pertengahan 2018 telah diunduh 50 juta kopi, untuk konsol seperti *Xbox* dan PC. Versi *mobile game* ini meroketkan jumlah pengguna PUBG menjadi 400 juta pengguna.

Annur dalam (Ramdhani & Rinaldi, 2019), *Game* PUBG mencatat ada 100 juta pemain aktif bulanan secara global hingga saat ini. Dari jumlah tersebut, Indonesia tercatat sebagai negara peringkat kedua di dunia yang

memiliki pemain aktif bulanan. Menurut Eddy dalam (Ramdhani & Rinaldi, 2019), *Game* PUBG dan sejenisnya dinilai berpotensi memengaruhi perilaku pemain yang berdampak pada timbulnya perilaku agresif dan kecanduan, karena didalamnya mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan.

Menurut Saumi (dalam Subair *et al.*, 2019), Di Indonesia PUBG menjadi sorotan dan kontroversi setelah terjadi penembakan brutal oleh teroris di dua masjid Selandia Baru yang menewaskan banyak muslim yang sedang sholat jumat. Senjata yang digunakan mirip dengan senjata yang digunakan dalam game PUBG. Namun hal ini menjadi pro kontra, karena pada dasarnya *game* PUBG adalah permainan dengan strategi untuk bertahan hidup.

Majelis Ulama Indonesia (MUI) sedang mengkaji fatwa haramnya atau tidaknya *game* PUBG. Ini dikarenakan *game* PUBG di anggap membawa dampak buruk yang mengarah kepada agresivitas terutama kekerasan, sehingga *game* PUBG dinilai membawa dampak sikap radikal teroris dalam diri seseorang yang memainkan *game* tersebut. Peristiwa yang terjadi di Belagavi, Karnataka, India, pada tahun 2019 lalu, di mana pria 25 tahun bernama Raghuveer Kumbhar tega membunuh ayahnya karena kesal diminta berhenti bermain PUBG. Mereka bertengkar setelah saling beradu perdebatan karena Raghuveer kecanduan PUBG hingga menyebabkan pria itu lupa waktu. Pertengkaran pun berujung pada pembunuhan terhadap Shankar yang merupakan pensiunan polisi. Sementara itu, kepolisian Karnataka mengungkap, usai membunuh, Raghuveer memutilasi ayahnya dengan memenggal kepala dan memotong tangan ayahnya (Teofanda, 2020).

Beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya seperti oleh (Pitakasari *et al.*, 2017), hubungan paparan game online berunsur kekerasan terhadap kejadian perilaku agresif pada remaja dan penelitian (Fitrotunnisa, 2017) hubungan frekuensi bermain game online dengan perilaku agresif pada

remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta menunjukkan tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Serta penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh (Fatmawati, 2017) hubungan permainan *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten Bulukumba menunjukkan terdapat hubungan antara frekuensi bermain *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten Bulukumba. Beberapa uraian tersebut di atas menunjukkan ada dan tidaknya hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis dengan wawancara pada enam remaja pemain *game online* PUBG rata-rata mereka bermain 4-5 jam perharinya. Dan saat diobservasi tidak sedikit dari mereka ketika bermain dengan tim nya mengeluarkan bentakan, mengumpat, mengejek dengan kata-kata kasar. Kondisi ini mendorong penulis melakukan penelitian untuk mengetahui Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* (PUBG) Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja di Komunitas *Game Online* Pekanbaru.

B. Rumusan Masalah

Berbagai ragam dari perilaku agresif bisa kita jumpai hampir di setiap media massa, bahkan dalam lingkungan sekitar kita. Mencaci maki, mengumpat, perampokan, pembunuhan, kerusuhan serta segala jenis perilaku kriminal dan tindak kekerasan, merupakan perwujudan dari perilaku agresif ini (Susantyo, 2016). Agresivitas dalam bentuk verbal bukan berarti tidak mampu melukai, bahkan sering kali agresivitas verbal dapat membunuh

karakter orang lain. Makian dan kata-kata kasar, hinaan, serta ejekan adalah hal-hal yang dapat membuat seseorang menjadi sangat terlukai dan efeknya jauh lebih menyakitkan dan akan lama menetap dalam ingatan seseorang daripada terkena lemparan batu atau pukulan (Fatmawati, 2017). Tindakan agresif yang dilakukan oleh anak karena *game* bisa disebabkan karena mereka kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata seperti halnya komunikasi dengan orang terdekat terganggu dan bisa menjadikan mereka berperilaku agresif (Musthafa, 2015). Hal tersebut didukung dengan hasil riset yang telah ditemukan bahwa *game* yang bertema kekerasan cenderung mempengaruhi pemainnya menjadi lebih agresif pada orang lain.

Tingginya intensitas bermain seorang gamer saat bermain menyebabkan gamer mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan mereka saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan para gamer untuk memunculkan perilaku agresif baik secara verbal dan non-verbal (Asyakur & Puspitadewi, 2017). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis dengan wawancara pada enam remaja pemain *game online* PUBG rata-rata mereka bermain 4-5 jam perharinya. Dan saat diobservasi tidak sedikit dari mereka ketika bermain dengan tim nya mengeluarkan bentakan, mengumpat, mengejek dengan kata-kata kasar. Kondisi ini mendorong penulis melakukan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat hubungan bermakna antara Intensitas Bermain *Game Online* (PUBG) dengan Perilaku Agresif Verbal di Komunitas *Game Online* Pekanbaru?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* (PUBG) dengan perilaku agresif verbal remaja di komunitas *game online* Pekanbaru

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui distribusi frekuensi intensitas bermain *game online* (PUBG) pada remaja di komunitas *game online* Pekanbaru
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi perilaku agresif verbal remaja di komunitas *game online* Pekanbaru
- c. Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* (PUBG) dengan perilaku agresif verbal remaja di komunitas *game online* Pekanbaru

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Dapat berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan dibidang kesehatan khususnya keperawatan keperawatan pediatrik tentang “ hubungan antara intensitas bermain *game online* (PUBG) dengan perilaku agresif verbal remaja”.

3. Bagi Responden Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi kepada remaja tentang dampak bermain *game online* sehingga remaja mengerti bahaya bermain *game online*.