

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Masalah perilaku agresif anak bukanlah menjadi suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku merupakan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan anak di kemudian hari. Kim (2008) menyatakan apabila perilaku agresif tidak segera ditangani dan tidak mendapat perhatian dari orang tua maupun pendidikannya, maka akan berpeluang besar menjadi menetap. Di lingkungan sekolah anak agresif cenderung ditakuti dan dijauhi teman-temannya dan ini dapat menimbulkan masalah baru karena anak terisolir dari lingkungan disekelilingnya. Perilaku agresif yang dibiarkan begitu saja, pada saat remaja nanti akan menjadi *juvenile deliquence* yakni perilaku kenakalan remaja. Dengan demikian, perilaku agresif dari sejak anak berusia dini berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya (Kim, 2008).

Fenomena agresi anak oleh Anugrah (Detik.com, 2013) Purbalingga, Jawa Tengah 5 anak SD memerkosa siswi SD teman sekelasnya dan seorang anak TK meniru video porno yang ditonton dari ponsel. Suseno (Harian jogja, 2013) juga mengungkap kasus keagresifan anak. DM siswa kelas II di SDN 2 Sumberejo, Kerto menjadi korban pengeroyokan yang dilakukan 13 temannya beberapa pekan lalu. Perilaku *bullying* yang termasuk dalam katagori jenis agresif anak kian

marak, dapat dilihat dari data yang dirilis Pusat Data dan Informasi, Komisi Nasional Perlindungan Anak tahun 2012 menyebutkan angka kekerasan pada tahun 2012 menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan sekaligus mengkhawatirkan. Untuk jumlah pengaduan yang masuk, peningkatan mencapai 98% pada tahun 2012, yaitu 2.386 pengaduan dari 1.234 laporan pada tahun 2011 (Kompas, 23 Desember 2012).

Musbikin (2009) mengatakan bahwa salah satu contoh penyebab anak berperilaku agresif, adalah *game*. Kecanduan *game* membuat anak menjadi kasar, suka mencaci, bahkan kehilangan pengendalian diri (Musbikin, 2009). Bermain memang menjadi kebutuhan anak. Di antara sekian banyak permainan yang ditawarkan di pasar, salah satu permainan yang perlu diwaspadai jika terlalu sering dimainkan anak yaitu *playstation/game online*. Musbikin (2009) menyatakan bahwa adrenalin yang memuncak, kemarahan yang disertai teriakan, bentakan, dan cacian, hampir selalu mewarnai permainan yang menggunakan stik dan layar televisi tersebut. Agresivitas dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, bahkan cacian, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan anak. Anak jadi kehilangan kepedulian terhadap sesama, tidak mudah menerima kekalahan, bahkan menjadi mudah menerima menyakiti teman-teman seusia, ataupun yang lebih kecil (Musbikin, 2009).

Seiring dengan perkembangan zaman yang serba digital, maka permainan dalam bentuk tampilan elektronik mulai digemari. Permainan dengan tampilan elektronik dapat ditemukan melalui *handphone* ataupun komputer dengan

menggunakan akses internet. Permainan pada komputer dengan akses internet seringkali dikenal dengan nama *game online*.

*Game online* pertama kali muncul berbentuk *video game* tipe multiplayer berbasis LAN. *Game online* menjadi tren baru yang banyak diminati karena anak tidak lagi bermain sendirian, tapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi, baik yang dikenal ataupun yang tidak dikenal. Seperti bermain *game* di *game center* atau warung internet. Fenomena maraknya *game online* bisa diketahui dari banyaknya majalah dan buku panduan untuk bermain *game* yang mengulas *game-game* keluaran terbaru dan perangkat pendukung *game online* yang canggih. Henry (2010) menyatakan bahwa pada dasarnya, *game online* terbagi menjadi dua kelompok, yakni *game online* jenis agresi dan non agresi. *Game online* jenis agresi misalnya pada *Arcade Games*. Ada permainan *Arcade* mudah dimengerti, menyenangkan dan grafiknya bagus walau biasanya sederhana. Pengertian mudah dimengerti dan menyenangkan dikarenakan permainan ini hanyalah berkisar pada hal-hal yang disenangi umum seperti pukul memukul, tembak menembak, tusuk menusuk, kejar mengejar dan semua yang mudah serta menyenangkan. Sedangkan jenis *game online* non agresi seperti *fun games*, *Strategic games*, *adventure games*, dan *simulation games*. Berdasarkan *game online* jenis non agresif, karena jenis permainan yang hanya bersifat “mengolah” otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan (Henry, 2010).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di daerah Surakarta warnet *game online* buka 24 jam, dan selalu ramai dikunjungi orang, dari anak-anak

sampai dewasa. Warnet *game online* ini berada dikios-kios pinggir jalan. Di warnet-warnet terdapat 8-10 PC yang digunakan untuk disewakan, dan 1 PC untuk server. Tidak sedikit orang yang bermain sampai pagi. Mereka tidak mempedulikan sekitar. Ada juga yang bermain sambil merokok, tak jarang mereka juga mengumpat ketika gagal dalam bermain. Saat kemenangan diraih mereka tak segan berteriak keras dan mengumpat. Warnet *game online* ramai saat malam, banyak yang memanfaatkan promo paket yang tarifnya murah. Tarif paketan ada yang 3 – 10 jam, dengan tarif yang telah ditentukan, yaitu sebagai berikut: 3 jam dikenakan tarif 10.000 rupiah, 5 jam dengan tarif 15.000 rupiah dan paket ke 3 yaitu 10 jam dengan tarif 27.000 rupiah. semakin lama semakin murah, dan semakin malam tarif yang ditawarkan semakin murah. Dengan begitu banyak orang yang tertarik dengan bermain *game online*. Disediakan juga tambahan fasilitas seperti minuman dingin. Saat jam sekolah antara pukul 8-12 banyak anak sekitar usia 9-12 tahun ada di warnet *game online*, ada yang masih mengenakan seragam sekolah.

Salah satu kasus yang terjadi akibat pengaruh *game* adalah pada tangga 18 september 2012 di Jakarta beberapa anak usia 11 tahun merampok karena butuh uang untuk bermain *game online*, beberapa kasus kekerasan, *bullying*, pemerkosaan, pencabulan dan sebagainya dipicu oleh *game online*. Detik.com mengatakan bahwa dalam 6 bulan terakhir di Solo tahun 2012 terdapat 7 kasus pencurian yang dilakukan oleh anak SD berumur 9 tahun untuk memenuhi kebutuhan bermain di warnet atau persewaan *playstation* (Muchus, 2012). Fenomena lain yang dikutip dari Joglosemar (Wiratno, 2013) perilaku adiksi

*game online* di kota Surakarta yang menunjukkan dampak negatif, pencurian oleh empat orang anak kelas 6 SD yang nekat mencuri *handphone* di Boss Seluler, Karangasem, Laweyan, Surakarta karena kecanduan *game online point blank*. Joglosemar (Muniarti, 2013) juga mengungkap perilaku agresif anak bahwa terdapat 40 siswa terpergok tengah membolos di salah satu warnet *game online* di wilayah Kecamatan Bendosari, 5 diantaranya adalah siswa SD. Cuplik.com (Hasyim, 2013) menyatakan bahwa kalau anak-anak (3-12 tahun) sering melihat kekerasan maka mereka akan cenderung agresif dan bisa juga masuk ke tingkat yang lebih brutal. Selain itu, anak dapat menjadi keras kepala, bahkan minder.

Hasil penelitian Alfianti (2009) didapat hasil bahwa kebiasaan yang berulang-ulang dan pengkondisian tertentu dalam *game* dianggap sebagai pemicu perilaku agresif. Sedangkan hasil penelitian dari Yahaya dkk (2011) faktor anak berperilaku agresif yang paling dominan yaitu pengaruh dari lingkungan sekolah.

Dampak dari *game online* ini juga tidak selalu berdampak buruk, terbukti dari hasil penelitian dari Fromme (2003) bahwa *game elektronik* tidak menyebabkan isolasi sosial. Dalam kebanyakan kasus anak usia 6-13 tahun lebih sering bermain *game* dengan teman sebaya. Bermain bersama-sama untuk kegiatan yang disukai (Fromme, 2003). Hal ini didukung juga oleh Bowman (2008) menyatakan bahwa *Gamer* bermain membentuk hubungan sosial untuk menaklukkan permainan. Mereka berkomunikasi melalui komputer, meskipun tidak bertatap muka langsung tapi hal ini bertentangan dengan asumsi bahwa *gamer online* kesepian (Bowman, 2008).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, didapat perumusan masalah “apakah ada hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif anak?”. Untuk menjawab rumusan masalah itu maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif Anak di Surakarta”.

## **B. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif pada anak di Surakarta.
2. Untuk mengetahui tingkat agresif anak di daerah Surakarta
3. Untuk mengetahui intensitas bermain *game online*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap agresif anak.

## **C. Manfaat**

### 1. Subjek

Untuk memberikan pengetahuan pada subjek bahwa *game online* juga berpengaruh pada perilaku agresif subjek. Memberikan kesadaran akan dampak *game* supaya bisa mengontrol diri dalam memilih *game* yang sesuai dengan usia.

### 2. Orang tua

Memberikan wacana baru bagi orang tua tentang bentuk media agresivitas baru serta pengaruhnya terhadap pemainnya sehingga orang tua dapat mengontrol dan memilih jenis *game* yang baik untuk perkembangan anak.

3. Pemilik warnet

Memberikan pengetahuan bahwa *game online* mempunyai dampak negatif pada anak, seperti memunculkan perilaku agresif anak.

4. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pada peneliti selanjutnya terkait dengan dampak bermain *game online*.