

**PERBEDAAN TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA
YANG BERMAIN GAME ONLINE JENIS AGRESIF DAN
NON AGRESIF**

SKRIPSI



LUSIANA AFRIANTI

F 100 050 037

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembinaan generasi muda diarahkan untuk mempersiapkan kader penerus pejuang bangsa dan pembangunan nasional dengan memberikan bekal ketrampilan, kepemimpinan, kesegaran jasmani, daya kreasi, patriotisme, idealisme, kepribadian dan budi pekerti luhur, tetapi suatu kenyataan yang dijumpai bahwa selama dua dasawarsa terakhir ini agresivitas remaja yang termasuk bagian dari generasi muda muncul dengan kualitas yang selalu meningkat.

Maraknya tingkah laku agresif akhir-akhir ini yang dilakukan oleh remaja merupakan sebuah kajian yang menarik untuk dibahas. Perkelahian antar pelajar yang pada umumnya masih remaja sangat merugikan dan perlu upaya untuk mencari jalan keluar dari masalah ini atau setidaknya mengurangi. Perkembangan teknologi yang terpusat pada kota-kota besar mempunyai korelasi yang erat dengan meningkatnya perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja.

Banyaknya tawuran yang merupakan salah satu bentuk agresivitas di kota-kota besar di Indonesia merupakan fenomena menarik untuk dibahas. Disini penulis akan memberi beberapa contoh dari berita-berita yang ada. Di Palembang pada tanggal 23 september 2006 terjadi tawuran antar pelajar yang melibatkan setidaknya lebih dari tiga sekolah, diantaranya adalah SMK PGRI 2, SMK Gajah Mada Kertapati, dan SMKN 4 (harian pagi Sumatera Ekspres Palembang) di

Subang pada tanggal 26 januari 2006 terjadi tawuran antara pelajar SMK YPK Purwakarta dan SMK Sukamandi. Di Makasar pada tanggal 19 september 2006 terjadi tawuran antara pelajar SMA 5 dan SMA 3 (harian Pikiran Rakyat). Sedangkan di Semarang sendiri pada tanggal 27 november 2007 terjadi tawuran antar pelajar SMK 5 dan SMK 4. (Bayu, 2008)

Pada tahun 1960 an, agresivitas remaja nampak dengan gejala pemunculan cross boys dan cross girls yang pada waktu itu dipandang sebagai jenis perilaku melanggar nilai dan norma yang sedang berlaku. Pada tahun 1980an, agresivitas remaja menunjukkan gejala pengedaran dan penggunaan narkoba yang semakin meningkat, pelanggaran norma susila, penggunaan kekerasan, penganiayaan, pengeroyokan, dan perkelahian antar kelompok. Tahun 2000an sampai saat ini gejala tersebut kelihatan semakin meningkat, baik dilihat dari segi intensitas dan kualitasnya, seperti perampokan, pemerkosaan dan pembunuhan. Masalah agresivitas remaja yang merupakan gejala sosial yang menonjol saat ini, mengundang perhatian berbagai pihak seperti orang tua, pendidik, masyarakat dan lembaga-lembaga pemerintah. (Djalali, 2009).

Kejahatan, penggunaan kekerasan, pemerkosaan, perkelahian antar kelompok, perampokan, pemerkosaan dan pembunuhan yang dilakukan oleh para remaja, dimungkinkan karena adanya dorongan agresif pada mereka. Agresivitas merupakan suatu motif yang ada pada setiap manusia, dan hal tersebut banyak dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor di dalam perkembangannya. Salah satu faktor yang diduga mempengaruhi agresivitas remaja adalah faktor permainan pada *game* ataupun tayangan televisi yang menampilkan adegan kekerasan.

Dari hasil survei awal yang dilakukan peneliti terhadap 25 remaja di salah satu kecamatan di wilayah Sidoarjo menunjukkan bahwa sebanyak 13 pelajar pernah berkelahi di sekolah dan merusak barang-barang yang ada bila sedang marah. Dari hasil survei juga diketahui bahwa sebanyak 13 orang diantara mereka senang bermain *video game* jenis kekerasan. Bahkan mereka juga pernah meniru adegan-adegan yang dilakukan oleh karakter dalam beberapa game tersebut seperti memukul dan menendang orang lain. (Kumoro, 2008)

Perilaku agresif yang sering muncul di media elektronik sering dihubungkan dengan perilaku agresif di dunia nyata. Hal itu ditegaskan dalam penelitian terbaru di Amerika Serikat dan dipublikasikan di jurnal *Pediatrics* oleh Dr. Michelle L.Ybarra dari lembaga internet solution for kids yang melakukan studi tersebut, bahwasanya perilaku agresif di dalam media berhubungan dengan perilaku agresif yang serius dikalangan remaja. American Academy of Pediatric menyatakan bahwa, perilaku agresif di media merupakan faktor utama agresivitas dikalangan remaja. Adapun dalam survey terbaru pada 1558 remaja usia 15 sampai 18 tahun, diteliti hubungan antara agresivitas di dunia nyata seperti menembak seseorang, mencuri ataupun menyerang secara seksual. Para peneliti menyimpulkan, responden yang mengakses situs yang menampilkan perkelahian, penembakan, dan pembunuhan maka akan berpotensi terlibat tindak kekerasan di dunia nyata daripada mereka yang tidak mengakses situs semacam itu. Media lainnya seperti televisi, film, musik, dan *game* yang berpengaruh terhadap agresivitas remaja (Kristo, 2008)

Pada penelitian-penelitian sebelumnya terutama tentang tayangan kekerasan (agresivitas) dalam televisi membuktikan bahwa film-film jenis kekerasan mendorong remaja untuk melakukan hal yang serupa. Penelitian Sonja membuktikan bahwa pola konsumsi tayangan televisi jenis kekerasan berhubungan dengan kecenderungan agresi pada siswa-siswa di sebuah SMU di Surabaya (Kumoro,2008)

Dunia saat ini tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa kemajuan teknologi.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet, teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Sebagai media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Ragnarok Online*, *Risk Your Life*, dan *GunBond*.

Perkembangan *game* komputer dan *video game* yang kian memanjakan para pemainnya dengan teknologi-teknologi mutakhir merupakan fenomena menarik untuk dicermati. Meski sejarah *video game* dan *game* komputer mencakup rentang waktu sekitar lima dekade, keduanya meraih popularitas sebagai bagian dari peradaban manusia modern di akhir tahun 1970 (Mursalini, 2007) Sebuah bisnis, perhitungan tersebut memang menggambarkan prospek yang menguntungkan. Semakin banyak peminat *game online*, semakin tinggi persaingan antara produsen *game online*. Mereka semakin gencar membuat jenis *game online* baru untuk mendapatkan lebih banyak peminat.

Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dari majalah dan buku panduan untuk bermain *game*. Isinya selain mengulas *game-game* keluaran terbaru, juga memberi metode "curang" bagi para *gamer*. Selain itu tidak jarang digelar kompetisi antar *gamer* pada sejumlah *game center*.

Di kota-kota besar di Indonesia terutama dipusat-pusat perbelanjaan, sering kita jumpai pertunjukan *game online* yang menawarkan berbagai macam jenis permainan dan dipenuhi oleh remaja, kota-kota besar tersebut diantaranya adalah Semarang. Tidak sedikit pula *game center* yang terdapat di kota ATLAS

ini, hanya dengan membayar relatif murah sebesar Rp. 4.000 per jamnya mereka betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangan *game online*. Untuk itu penelitian ini akan dilaksanakan di kota Semarang.

Lebih lanjut hasil dari penelitian Jansz menyatakan bahwa *gamers* kebanyakan adalah remaja laki-laki. Kaum remaja ini menemukan *game online* sebagai tempat eksperimen mereka melepas berbagai emosi. Hal ini sejalan dengan Bakker yang menyatakan bahwa para pecandu *game* rata-rata antara 13-30 tahun dengan prosentase 80 persen berusia 13-25 tahun. Mereka dapat dikatakan sebagai pecandu jika mereka sampai mengabaikan kehidupan sehari-hari, seperti sekolah, bekerja, bergaul, kebersihan, dan kesehatan pribadi (Swandarini, 2007)

Periode remaja adalah periode pemantapan identitas diri. Pengertiannya akan "siapa aku" yang dipengaruhi oleh pandangan orang-orang sekitarnya serta pengalaman-pengalaman pribadinya akan menentukan pola perilakunya sebagai orang dewasa. Pemantapan identitas diri tidak selalu mulus, tetapi sering melalui proses yang panjang dan bergejolak. Oleh karena itu, banyak ahli menamakan periode ini sebagai masa-masa stres.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif.

Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk (Surya, 2008).

Masa remaja merupakan masa dimana pencarian jati diri, dengan kata lain, remaja mencari model-model yang dapat ditiru ke dalam perilakunya (Hurlock, 1997). Banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat model-model yang ada di *game online*. Sementara itu, permainan-permainan *game online* banyak yang bertemakan kekerasan, seperti memukul, menendang, dan menembak lawan.

Bandura (Koeswara, 1988) menyatakan bahwa pengamatan atau observasi terhadap tingkah laku sebuah model akan membentuk tingkah laku pada sang pengamat. Perilaku agresif yang dilakukan oleh model juga akan membentuk agresivitas pada sang pengamat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bermain *game online* jenis agresif mempunyai hubungan yang positif dengan agresivitas pada pemainnya.

Remaja yang mempunyai tingkah laku seperti diatas, merupakan tingkah laku yang bermasalah. Tingkah laku yang bermasalah mencakup berbagai macam tingkah laku yang sangat banyak ciri-ciri. Tingkah laku itu juga berbeda dalam akibat yang ditimbulkan pada lingkungan. Namun remaja tersebut mudah menjadi

ejekan teman-temannya dan cenderung menjadi agresif. Sedangkan perilaku agresif tadi merupakan tanda-tanda kuat akan tingkah laku *delikuen* atau kenakalan remaja dikemudian hari menurut Monks (dalam Haditono, 2002).

Pada dasarnya, tidak semua jenis *game online* dapat berdampak pada agresivitas. Seperti yang diungkap oleh Nilwan, bahwasanya *game online* terbagi menjadi dua kelompok, yakni *game online* jenis agresif dan non agresif. *Game online* jenis agresif misalkan pada *Arcade Games*. Pada 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 *game online* jenis non agresif seperti Fun games, Strategic Games, Adventure Games, dan Simulation Games (Nilwan, 2009).

Berdasarkan *game online* jenis non agresif, karena jenis permainan yang hanya bersifat “mengolah” otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan, maka dapat diasumsikan tidak akan muncul agresivitas. Kemungkinan adanya perbedaan mekanisme pertahanan diri remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif serta bagaimana macam situasi kondisi lingkungan budaya yang memiliki ciri khas tertentu menjadi suatu fenomena yang menarik, disamping itu maraknya agresivitas akhir-akhir ini yang dilakukan kelompok remaja kota merupakan sebuah kajian yang menarik pula untuk dibahas. Agresivitas pada remaja yang pada umumnya sangat merugikan dan perlu upaya untuk mencari jalan keluar dari masalah ini atau setidaknya mengurangi.

Perkembangan teknologi yang terpusat pada kota-kota besar mempunyai korelasi yang erat dengan meningkatnya agresivitas yang dilakukan oleh remaja.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif” dari rumusan masalah tersebut penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan melakukan penelitian dengan mengambil judul “Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain *Game Online* Jenis Agresif dan non agresif”

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membandingkan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif.
2. Mengetahui tingkat agresivitas pada remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai kajian ilmiah mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya psikologi tentang agresivitas pada remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi remaja

Memberikan informasi dan sejauhmana keterkaitan antara agresivitas pada remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif, sehingga dapat mengontrol diri dan memilah jenis *game* yang hendak dimainkan untuk meminimalisir dampak agresivitas.

b. Bagi orang tua

Memberikan wacana baru bagi orang tua tentang bentuk media agresivitas baru serta pengaruhnya terhadap agresivitas pemainnya, sehingga orang tua dapat mengambil tindakan pencegahan bila *game online* jenis agresif tersebut mempunyai hubungan dengan agresivitas pada anak mereka.

c. Bagi sekolahan

Memberikan informasi dan sejauhmana agresivitas pada remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif, sehingga para guru dapat melakukan pendekatan secara personal kepada siswa untuk mencegah dampak dari *game online*.

d. Bagi pemerintah

Memberikan informasi mengenai perbedaan tingkat agresivitas pada remaja yang bermain *game online* jenis agresif dan non agresif, sehingga diharapkan mampu mengambil tindakan pencegahan bila *game online* jenis agresif dan non agresif berdampak pada tingkat agresivitas pada pemainnya khususnya remaja.

- e. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik yang sama, diharapkan dapat menjadi bahan masukan, pertimbangan dan sumbangan pemikiran. Selain itu dapat dijadikan koreksi sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik dari penelitian sebelumnya.