

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa yang penuh dengan gejolak emosi dan ketidakseimbangan yang tercakup dalam *storm and stress* dalam usaha mencapai jati diri yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya (Hurlock, dalam Wulaningsih dan Hartini, 2015). Masa ini merupakan saat-saat kritis dimana anak berkembang menjadi dewasa yang ditandai dengan perkembangan hormonal, fisik, psikologis dan sosial yang terjadi secara cepat. Perubahan yang terjadi pada remaja tak jarang menimbulkan konflik antara remaja dengan dirinya sendiri (konflik internal) dan konflik antara remaja dengan lingkungannya (konflik eksternal). Jika konflik tersebut tidak dapat diselesaikan maka dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan remaja, bahkan tidak jarang hal tersebut memicu terjadinya gangguan mental (Mubasyiroh, Putri, dan Tjandarini, 2017).

Data dari UNICEF (dalam Raheel, 2014) melaporkan sekitar 20% remaja didunia memiliki masalah kesehatan mental dan perilaku. Laporan dari website resmi *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2018 menunjukkan catatan kondisi kesehatan mental untuk 16% beban global penyakit dan cedera pada usia 10-16 tahun. Sebagian kasus kesehatan mental dimulai pada usia 14 tahun, namun kebanyakan kasus tidak terdeteksi dan tidak tertangani. Diseluruh dunia diperkirakan 10-20% remaja mengalami kondisi kesehatan mental, namun ini kurang terdiagnosis dan kurang penanganan. Tanda-tanda dari rendahnya

kesehatan mental dapat dilihat dari beberapa alasan, seperti kurangnya pengetahuan atau kesadaran tentang kesehatan mental diantara petugas-petugas kesehatan, atau prasangka buruk mengenai mereka yang mencari bantuan. Sosial *distress* yang tidak tertangani mempunyai dampak yang cukup besar seperti tidak mampu mengendalikan diri sehingga terjadi tawuran di beberapa sekolah. Rahayu dan Setyowati (2016) mengatakan dalam keadaan *distress* emosional seseorang dapat menunjukkan perilaku menyimpang, agresif, pasif atau menyendiri.

Dishion dan Patterson (dalam Israel, Wickss dan Nelson, 2009) mengatakan bentuk masalah perilaku pada remaja yang sering terlihat adalah kenakalan remaja, penggunaan obat-obat terlarang dan perilaku seksual beresiko tinggi. Data dari Bimbingan Konseling MTsN Pematangsiantar menunjukkan, antara tahun 2007 sampai dengan tahun 2012 menunjukkan terdapat beberapa kasus kenakalan remaja seperti merokok sebanyak 42 kasus, mengompas sebanyak 14 kasus, menonton video porno sebanyak 25 kasus, bolos sekolah berkelompok maupun perorangan sebanyak 235 kasus, keluar kelas saat jam pelajaran berkelompok dan perorangan sebanyak 56 kasus, mengkonsumsi lem sebanyak 9 kasus, merusak inventaris sekolah sebanyak 24 kasus, mencuri sebanyak 16 kasus serta berkelahi berkelompok dan perorangan sebanyak 75 kasus (Hartaty & Azis, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Purnamasari (2015) menemukan bahwa kenakalan remaja di SMU & SMK Wisnuwardhana Malang terbanyak disebabkan oleh faktor *Conduct Problem* dengan presentase 42 %. Siswa dengan *conduct problem* menunjukkan perilaku agresif seperti kekerasan fisik,

penggunaan bahasa seksual, memaksa orang lain berbuat hal yang tidak diinginkan, dan mengancam dengan senjata. Sedangkan penelitian lain yang dilakukan Putra (2017) terkait dengan perilaku menyimpang remaja di warnet menunjukkan terdapat perilaku menyimpang pada remaja yang sering bermain game online di warnet Mario Bross Kota Baru, Pontianak. Perilaku menyimpang yang ditunjukkan antara lain membolos sekolah untuk pergi ke warnet, mengonsumsi rokok saat bermain game online di warnet, mencuri fasilitas warnet untuk biaya bermain game online serta melakukan *hack* pada billing warnet untuk judi online dan mengakses situs dewasa.

Tanggal 16 november 2017 di kota Cimahi, pasukan gabungan satpol PP, Polisi dan Dinas Pendidikan Kota Cimahi berhasil mengamankan puluhan remaja yang membolos sekolah di warnet. Sebanyak 24 pelajar yang terjaring razia merupakan siswa SD dan SMP (Febriani, 2017). Dan serupa dilansir dari Riau24.com di kota Dumai, Riau pada tanggal 3 Februari 2018 jajaran Polres Dumai yang melakukan razia pada dini hari menemui banyak warnet yang beroperasi dan masih banyak remaja yang bermain di warnet pada dini hari sehingga petugas kepolisian membrikan teguran kepada pemilik warnet. Kasus lain yang dilansir dari <http://bontang.prokal.co/read/news/18258-beraksi-saat-jemaah-sedang-salat-remaja-putus-sekolah-diamankan-warga> seorang remaja berusia 15 tahun di kota Bontang diketahui mencuri uang jamaah masjid yang sedang sholat pada hari minggu, 15 April 2018. Remaja tersebut mengambil uang dari tas jamaah yang sedang sholat untuk bermain game online.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada salah satu SMP di kota Surakarta terlihat banyak masalah perilaku yang dapat diamati. Bentuk masalah perilaku yang dapat diamati antara lain mengambil barang teman dengan paksa, mengintimidasi teman sesama siswa di sekolah, dan keluar dari ruang kelas saat jam pelajaran. Hal tersebut juga diungkapkan oleh salah satu pihak bimbingan konseling yang mengatakan banyaknya masalah perilaku yang dialami siswa serta rendahnya kedisiplinan siswa dalam menjalankan aturan-aturan sekolah menjadi masalah yang dihadapi pihak sekolah.

Penjelasan yang telah disampaikan diatas menunjukkan berbagai bentuk masalah perilaku yang dialami remaja seperti melanggar aturan sekolah, tindak kekerasan, pencurian hingga penggunaan obat-obatan terlarang. Remaja yang baik dan sehat mentalnya seharusnya terhindar dari perilaku-perilaku tersebut. Hirchi (2001) mengatakan jika remaja terlibat interaksi yang tepat dengan kegiatan seseorang, seperti olahraga, kesenian dan kegiatan lain yang merupakan kegiatan dominan seorang anak maka kemungkinan terjadi kenakalan dan penyimpangan akan semakin sedikit. Sebaliknya jika interaksi dan kegiatan yang dilakukan pada waktu yang kurang tepat, seperti membolos, tawuran, melawan orang tua, mencuri dan kegiatan lainnya maka hal tersebut dapat membentuk kenakalan dan penyimpangan pada diri anak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2010) mengatakan semakin tinggi minat siswa pada kegiatan ekstrakurikuler akan menurunkan intensitas munculnya kenakalan remaja, begitu pula sebaliknya jika minat siswa pada

kegiatan ekstrakurikuler rendah maka semakin meningkatkan intensitas munculnya kenakalan remaja. Minat remaja pada kegiatan ekstrakurikuler menunjukkan remaja mampu untuk terlibat kegiatan positif. Waktu luang yang digunakan secara positif seperti kegiatan ekstrakurikuler dapat menurunkan peluang munculnya perilaku agresif (Andayani, 2008). Sebaliknya penelitian Yost (1995) mengatakan bahwa penggunaan waktu luang tanpa pengawasan yang dilakukan oleh remaja mempunyai hubungan positif dengan masalah perilaku.

Realita saat ini menunjukkan banyak remaja belum bisa menggunakan waktu luangnya dengan hal-hal positif. Hal-hal yang dilakukan masih sebatas hanya sebagai hiburan yang kurang memberikan manfaat. Internet menjadi salah satu hal yang berhubungan dengan penggunaan waktu luang saat ini. Penelitian yang dilakukan Chalim dan Anwas (2018) terhadap siswa Madrasah Aliyah dan Madrasah Tsanawiyah di Jakarta menunjukkan tiap siswa rata-rata menggunakan internet lebih dari dua jam setiap harinya. Penggunaan media sosial menunjukkan peringkat paling tinggi, yaitu 74,1%, setelah itu diikuti dengan mencari bahan-bahan pelajaran sebesar 72,2%, mencari berita atau informasi sebesar 70,4%, bermain game sebesar 65,70%, serta keperluan lain-lain sebesar 13%.

Sebagian kalangan usia remaja menghabiskan waktunya dengan bermain video game (Brooks, Chester, Smeeton & Spencer, 2016). Penelitian Putri, Hartanto dan Hendrianingtyas (2014), dari 99 remaja rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain video *game* antara 1,87-3,47 kali dalam satu minggu dengan nilai minimal satu kali dan maksimal 7 kali. Sedangkan untuk durasi rata-rata

antara 9,99-10,54 jam untuk tiap minggunya dengan nilai minimal 20 menit dan nilai maksimal 56 jam.

Sebagian remaja berusia 14 tahun mengisi waktu luangnya dengan mengonsumsi alkohol atau obat-obat terlarang (Albert dan Tóth, 2015). Selain itu masalah penggunaan tembakau dan ganja menjadi salah satu perhatian kasus pada remaja. Data dari WHO menunjukkan pada tahun 2016, dari 130 negara, diperkirakan 5,6% remaja usia 15-16 tahun pernah menggunakan ganja minimal satu kali. Selain itu banyak perokok dewasa yang memulai kebiasaan merokok mereka pada usia dibawah 18 tahun. Malihah, Wilodati, dan Jerry (2014) pada penelitiannya menemukan remaja yang tergabung dalam geng motor sering melakukan kegiatan konvoi di jalanan, minum minuman keras, merokok dan *nongkrong-nongkrong* hingga tengah malam.

Pengamatan lapangan menunjukkan banyak remaja menghabiskan waktu sepulang sekolah dengan bermain game online atau bermain game di persewaan. Selain itu banyak ditemui remaja yang nongkrong di pinggir jalan dengan teman-temannya sambil bermain game dengan *smartphone*. Dari hal ini dapat dikatakan bahwa banyak remaja yang belum bisa menggunakan waktu luangnya dengan hal-hal positif yang dapat menunjang keterampilan. Hal ini dikhawatirkan dapat memberikan dampak pada munculnya masalah perilaku pada remaja.

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa usia remaja rentan dengan permasalahan kesehatan mental. Masalah mental yang dialami remaja dapat

memberikan dampak berupa masalah perilaku yang muncul seperti pelanggaran aturan, perilaku agresif, pencurian hingga penggunaan obat-obatan terlarang. Di lain sisi hasil penelitian menunjukkan penggunaan waktu luang memberikan pengaruh pada kemunculan masalah perilaku, dimana penggunaan waktu luang dengan hal-hal positif dapat menurunkan intensitas masalah perilaku dan penggunaan waktu luang dengan hal negatif dapat meningkatkan intensitas masalah perilaku pada remaja. Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa remaja remaja masih banyak menggunakan waktu luangnya dengan hal-hal negatif dan bersifat hiburan daripada kegiatan-kegiatan yang menunjang keterampilan.

Berdasarkan latar belakang tersebut timbul pertanyaan “*apakah terdapat keterkaitan antara mengisi waktu luang dengan masalah perilaku (conduct problem) pada remaja*”. Oleh karena itu peneliti bermaksud mengajukan judul “*keterkaitan mengisi waktu luang dengan masalah perilaku (conduct problem) pada remaja*”.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan mengisi waktu luang dengan masalah perilaku (*conduct problem*) pada remaja.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dibidang psikologi klinis dan psikologi perkembangan remaja

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat menambah wawasan tentang masalah perilaku pada remaja sehingga dapat memberikan penanganan lebih dini terhadap remaja yang mengalami masalah perilaku.