

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat. Contohnya dengan adanya jaringan internet yang sudah sangat melekat dengan kehidupan manusia dan memudahkan semua aktifitas sehari-hari. Melalui internet, manusia bisa dengan mudah mengakses segala sesuatu yang dibutuhkan baik dalam mengerjakan pekerjaan, mengisi waktu luang, dan hiburan. Media untuk mengaksesnya juga mudah hanya dengan *Handphone* dan computer. Aplikasi yang bisa di akses melalui internet, yaitu aplikasi *Google*, *Instagram*, *Twitter* dan *game online* (Nisrina *et al.*, 2023).

Game online merupakan suatu permainan yang berbasis visual dan dimainkan dengan menggunakan *computer* ataupun *gadget* yang terhubung melalui internet. *Game online* saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat karena banyak sekali yang mengakses atau memainkannya. Mulai dari orang dewasa, remaja, paruh baya bahkan sampai anak kecil sekalipun. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang menggunakan *Handphone Android* dan didalamnya terdapat berbagai macam *game online* (Paremeswara & Lestari, 2021)

Berdasarkan laporan dari *We Are Social* melalui Databoks menunjukkan pada Januari 2024 jumlah pengguna internet di dunia mencapai 5,35 miliar orang (66,2%) dari populasi di dunia. Jumlah pengguna internet saat ini bertambah menjadi 97 juta atau naik 1,8% dibandingkan dengan tahun

sebelumnya (Annur, 2024b). Pengguna internet di Indonesia pada Januari 2024 sebanyak 185 juta (66,5%) dari total populasi nasional yang berjumlah 278,7 juta orang. Pada tahun ini pengguna internet di Indonesia bertambah sebanyak 1,5 juta orang dengan presentase 0,8% dibandingkan pada Januari 2023 (Annur, 2024). Fasilitas internet yang sering digunakan di Indonesia adalah *File Transfer Protocol* (FTP) yaitu layanan internet yang berfungsi untuk mentransfer dan mendownload suatu file baik aplikasi ataupun dokumen. Hal ini menjadikan Indonesia menjadi negara terbanyak yang mengunduh *game online* di Asia Tenggara (Katadata, 2021 dalam Resti *et al.*, 2022).

Game online merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk hiburan karena sangat menyenangkan, tetapi *game online* juga memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya. *Game online* memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong remaja bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar remaja menjadi ingin terus bermain, maka remaja akan selalu memiliki keinginan untuk bermain *game online*. Bagi remaja bermain *game online* merupakan hiburan saat mengalami kebosanan dan stres akibat suatu hal, dan bisa dimainkan sendiri ataupun dimainkan dengan pemain (*gamers*) lain (Putra & Rusli, 2021).

Game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan, juga dapat menimbulkan dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positifnya yaitu dapat dijadikan hiburan dikala stres, melepas penat, dan meningkatkan kreativitas dengan mengikuti turnamen *game online* yang disediakan oleh lembaga terkait (Resti *et al.*, 2022). Sedangkan dampak negatifnya yaitu

minimnya rasa peduli terhadap sesama, tidak bisa mengontrol emosi, kurangnya minat dalam belajar, tidak mampu mengontrol waktu dalam bermain dan menimbulkan rasa kecanduan (Ghuman & Griffiths 2012 dalam Novrialdy, 2019). Kecanduan *game online* merupakan dorongan dalam diri yang timbul untuk terus menerus memainkan *game online* yang menyebabkan remaja tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri dalam bermain *game online* (Lemmens, dkk. 2010 dalam Frisia, 2021).

Prevalensi terjadinya kecanduan *game online* di Indonesia, terjadi pada remaja dengan rentang usia 15-18 tahun, yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 77,5% pada remaja putra dan 22,5% pada remaja putri (Gurusinga, 2021 dalam Fembi *et al.*, 2022). Menurut Muhamad, (2023) berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa dari 8.510 jumlah orang yang di survei terdapat 23,29% yang bermain *game online*. Dari kelompok tersebut terdapat 42,23% yang menghabiskan waktu lebih dari 4 jam perhari dalam bermain *game online*, 27,46% menghabiskan waktu selama 3-4 jam perhari, 11,94% menghabiskan waktu 2-3 jam perhari dan 11,10% yang bermain *game online* selama 1-2 (Nabilah Muhamad, 2023).

Remaja merupakan masa terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat secara fisik, psikologis dan intelektual. Tujuan remaja bermain *game online* adalah mencari kesenangan, menghilangkan stress dan menyukai tantangan. Menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) rata-rata waktu yang dihabiskan oleh remaja untuk bermain *game* adalah 4 jam per hari, sehingga menyebabkan kecanduan. Remaja yang sudah kecanduan *game*

online ingin selalu bermain secara terus menerus, dan jika pada saat mengalami kekalahan secara berulang-ulang dapat memunculkan perasaan marah, mengamuk, kesal, berkata kasar, melampiaskan kemarahan dengan memukul teman dan tidak mampu mengontrol emosinya sendiri.

Berdasarkan penelitian Royan (2023), bahwa 5% remaja yang berusia 8-18 tahun menunjukkan gejala kecanduan video *game* yang merujuk pada perilaku risiko perilaku kekerasan. Risiko perilaku kekerasan adalah respon terhadap stressor yang tunjukkan oleh remaja yang melakukan perilaku kekerasan kepada diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar baik kekerasan verbal maupun nonverbal. Risiko perilaku kekerasan berupa kesal, mengamuk, marah, emosi yang tidak terkontrol, berkata kasar, mengumpat, dan dapat melakukan kekerasan fisik lainnya (Kio, Wardana & Arimbawa, 2020 dalam Yoon, 2022).

Risiko perilaku kekerasan dapat timbul akibat terlalu sering bermain *game online* yang bertema kekerasan sehingga membuat pikiran tentang kekerasan lebih mudah diserap dan dicerna oleh remaja yang memainkannya, dikarenakan sifat interaktif dari *game* tersebut dimana remaja yang memainkannya memegang kendali aktif didalam *game* dengan diberikan kemenangan atas tindakan kekerasan yang dimainkan di *game* tersebut (Terok, Tololiu, & Rompis 2018 dalam Trimawati & Wakhid, 2020). Salah satu bentuk perilaku kekerasan yang muncul pada remaja dikarenakan stimulus yang muncul pada *game* tersebut (Lestari, 2019 dalam Nurhalimah *et al.*, 2023). Jika terlalu sering melihat dan memainkan *game* dengan tema kekerasan dapat menumbuhkan keyakinan pada remaja bahwa hal tersebut wajar untuk diikuti. Hal inilah salah

satu faktor pemicu munculnya perilaku kekerasan (agresif) dalam diri remaja (Tanjung, 2016 dalam Nurhalimah *et al.*, 2023).

Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), jumlah anak atau remaja yang menjadi pelaku kekerasan setiap tahunnya mengalami peningkatan. Di Indonesia, kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak menjadi kasus yang paling banyak terjadi dari kasus anak yang lainnya. Tercatat sebanyak 4.885 kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak yang meliputi kasus kekerasan seksual, kekerasan fisik, dan kekerasan verbal contohnya tawuran, pencurian, *bullying* dan lain-lain. Dari semua kasus-kasus tersebut yang dilakukan oleh remaja dikarenakan sering melihat dan memainkan *game online* yang bertema kekerasan sehingga terinspirasi untuk melakukannya (Bararah, 2023).

Hasil studi pendahuluan terhadap 32 remaja kelas VII A di SMPN 3 Kesugihan, terdapat 13 remaja yang setiap harinya bermain *game online* selama 4 jam/hari, *game online* yang sering dimainkan yaitu *Mobile Legend*, 8 remaja sering marah dengan mengomel dan mengumpat apabila diganggu saat bermain *game* dan saat kalah dan saat signal buruk, dan 5 remaja sering memukul temannya ketika sedang mengalami kekalahan. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Risiko Perilaku Kekerasan pada Remaja di SMPN 3 Kesugihan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap risiko perilaku kekerasan pada remaja di SMPN 3 Kesugihan?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap risiko perilaku kekerasan pada remaja di SMPN 3 Kesugihan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran bermain *game online* pada remaja di SMPN 3 Kesugihan.
- b. Mengetahui gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja di SMPN 3 Kesugihan
- c. Mengetahui gambaran risiko perilaku kekerasan pada remaja di SMPN 3 Kesugihan
- d. Menganalisis dampak *game online* pada remaja di SMPN 3 Kesugihan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Akademisi (Praktik Klinik)

Manfaat bagi lahan praktik adalah untuk mengimbau para individu yang memiliki ketergantungan terhadap *game online* agar bisa lebih mengontrolnya dan penelitian ini bisa menjadi gambaran bahwa terlalu sering memainkan *game online* dapat membuat individu berisiko melakukan tindakan kekerasan.

2. Manfaat bagi pendidikan

Manfaat bagi pendidikan adalah untuk tambahan referensi dan meningkatkan perhatian kepada para remaja agar dapat mengurangi bermain *game online* dan perilaku kekerasan pada remaja di SMPN 3 Kesugihan.

3. Manfaat bagi masyarakat

Manfaat bagi masyarakat adalah sebagai bahan pengetahuan tentang seberapa besar pengaruh *game online* terhadap perilaku kekerasan pada remaja di SMPN 3 Kesugihan.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap risiko perilaku kekerasan pada remaja di SMPN 3 Kesugihan yang belum pernah dilakukan dengan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap risiko perilaku kekerasan pada remaja yang serupa diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Tujuan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan dan Persamaan Penelitian
1.	(Putra & Rusli, 2021) Hubungan Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Remaja	Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecenderungan perilaku agresif. Desain penelitian ini menggunakan metode <i>kuantitatif korelasional</i> . Dengan menggunakan sampel teknik <i>purposive sampling</i> sebanyak 70 orang. Teknik analisis data menggunakan Teknik <i>korelasi Product Moment</i> dari <i>Karl Pearson</i>	Hasil penelitian koefisien korelasi (r) antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecenderungan perilaku agresi sebesar 0.265 dengan sig (p) = 0.02 ($p < 0.05$). dari hasil diatas menunjukkan bahwa terdapat korelasi dari intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecenderungan perilaku agresif.	Perbedaan: 1. Lokasi, subjek, dan waktu penelitian 2. Variabel yang akan diteliti 3. Uji analisis data 4. Variabel bebas: intensitas bermain <i>game online</i> 5. Tujuan penelitian Persamaan: 1. Variabel terikat: perilaku agresif (risiko perilaku kekerasan) pada remaja

2.	<p>(Indriyana, 2019)</p> <p>Perilaku Agresif Pada Anak Sekolah Dasar</p>	<p>Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan bentuk-bentuk perilaku agresif pada anak sekolah dasar dan juga faktor yang menyebabkan perilaku agresif muncul</p> <p>Teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara semi terstruktur dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik <i>analisis deskriptif naratif</i>.</p>	<p>Hasil penelitian ini adalah bentuk perilaku agresif yang dilakukan oleh masing-masing anak itu berbeda-beda cara melakukannya contohnya dengan cara <i>verbal</i> yaitu berteriak-teriak, berkata kotor, mengancam, membentak, sibuk sendiri ketika orang lain berbicara. Sedangkan, dengan cara <i>nonverbal</i> yaitu dengan menjambak, mencubit, mendorong, memukul, melempar, menggelitiki, menginjak kaki, menampar, dan menjegal</p>	<p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi, subjek, dan waktu penelitian 2. Uji analisis data 3. Teknik pengumpulan data <p>Persamaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel: perilaku agresif (risiko perilaku kekerasan)
3.	<p>(Harun & Arsyad, 2020)</p> <p>Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik</p>	<p>Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa saja dampak dari <i>game online</i> terhadap motivasi belajar peserta didik di MI Al-Anshar Kecamatan Hulonthalangi.</p> <p>Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>kualitatif</i>. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.</p>	<p>Hasil penelitian ini yaitu <i>game online</i> berdampak pada motivasi belajar siswa. Terdapat dua dampak yang muncul yaitu dampak negative dan dampak positif.</p>	<p>Perbedaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi, subjek, dan waktu penelitian 2. Variabel bebas: motivasi belajar 3. Uji analisis data 4. Metode penelitian 5. Teknik pengumpulan data <p>Persamaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel terikat: <i>game online</i>