

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. TINJAUAN PUSTAKA

1. *Game Online*

a. Pengertian Kecanduan *game online*

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 Frisilia, 2021).

Menurut WHO (*World Health Organization*) (2018), kecanduan *game online* merupakan suatu gangguan mental yang termasuk kedalam *International Clasification of Diseases* (ICD-11). Kecanduan *game online* berupa gangguan control dalam bermain *game* dengan meningkatnya jumlah waktu yang dihabiskan dalam bermain (Novrialdy, 2019).

Game online adalah suatu permainan yang bisa diakses oleh semua orang, dengan menghubungkan jaringan internet untuk bisa *login* dan memainkannya. *Game online* adalah suatu permainan yang bisa dimainkan oleh beberapa orang dalam satu waktu melalui jaringan internet. *Game online* tidak hanya untuk hiburan saja tetapi dapat menjadi tantangan tersendiri untuk memenangkan game tersebut dengan jangka waktu yang cukup lama ketika memainkannya. Hal ini bukan hanya menjadikan pemain *game online* sebagai pengguna *game online*

saja tetapi sebagai pecandu *game online* (Pratiwi, (2012 dalam Oktavianti, 2017).

Menurut Januar dan Turmudzi (2006 dalam Budiarti, 2019) *game online* merupakan sebuah *game* dalam *computer* yang bisa dimainkan oleh lebih dari 1 orang yang tersambung pada internet. Samuel (2010 dalam Budiarti, 2019) mengemukakan bahwa *game online* merupakan suatu permainan menggunakan jaringan yang dimainkan dengan beberapa orang dalam mencapai tujuan tertentu yaitu melakukan dan menyelesaikan misi dan memenangkan suatu tantangan di dalam *game* tersebut.

b. Jenis-Jenis *Game Online*

1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

Merupakan jenis *game online* yang cara bermainnya dengan memainkan suatu karakter di *game* tersebut dan berinteraksi sosial seperti di dunia nyata dengan tujuan membuat suatu alur cerita yang telah ditentukan. Setiap karakter di *game* tersebut memiliki kemampuan yang berbeda dan agar kemampuan tersebut meningkat yaitu mengharuskan pemain melakukan banyak misi di *game* tersebut. Adapun beberapa contoh *game online* jenis MMORPG yaitu *Ragnarok Online*, *Final Fantasy*, *Assassin Creed*, *Gashin Impact*, dan lainnya.

2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

Merupakan jenis *game online* yang bergenre peperangan yang mengharuskan para pemain memiliki keahlian dalam menyusun

strategi peperangan. Cara bermain di *game* ini yaitu pemain di fasilitasi wilayah untuk diolah, dibangun rumah atau bangunan lainnya untuk memperkuat teknologi dan mengolah sumber daya alam disekitar wilayah tersebut dengan sebaik-baiknya agar dapat menghindari serangan dari musuh. Terdapat beberapa contoh dari *game online* jenis MMORTS yaitu *WarCraft*, *Red Alert*, *Age of Empires*, dan lainnya.

3) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Merupakan jenis *game online* yang mengambil sudut pandang dari orang pertama. *Game* ini membuat seolah-olah kita berada di dalam *game* tersebut. Alat yang digunakan untuk bermain *game* ini yaitu dengan senjata api sebagai *weapon*-nya, lalu para pemain baik sendirian maupun berkelompok harus saling membunuh demi memenangkan sebuah misi di *game* tersebut. Dan para pemain dituntut untuk memiliki *skill* mumpuni dalam berperang, mampu membaca strategi dari lawan, dan memiliki penglihatan, pendengaran dan refleks yang baik. Contoh dari *game online* jenis MMOFPS yaitu *Point Blank*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike*, *PUBG* dan lainnya (Funk, (2013 dalam Ramadani, 2018)

c. Dampak *Game Online*

Penggunaan *game online* dapat memunculkan beberapa dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif bagi pemainnya sebagai berikut:

1) Dampak positif memainkan *game online* adalah dampak yang memberikan hal positif bagi pemainnya. Berikut ini beberapa dampak positif yang dimunculkan dari memainkan *game online*:

- a) Menambah konsentrasi dan fokus yang lebih tajam. Pada saat memainkan *game online* akan membutuhkan konsentrasi dan menyusun strategi dalam melawan musuh, dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.
- b) Membuat pemain memiliki ketajaman mata yang lebih cepat. Remaja yang bermain *game action* secara teratur akan memiliki ketajaman mata yang lebih baik dan cepat.
- c) Menambah kinerja otak dan memacu dalam menerima informasi. Sama halnya seperti belajar, memainkan *game* dengan waktu yang teratur juga dapat menambah kinerja otak dan memiliki kapasitas jenuh yang lebih minim dibanding dengan membaca buku.
- d) Menambah kemampuan membaca. *Game* bisa membantu remaja dalam menambah kemampuan membaca, karena ketika mereka bermain pasti memperhatikan dan focus pada intruksi dan petunjuk di dalam *game* tersebut.
- e) Menambah kemampuan dalam berbahasa Inggris. Tidak sedikit kalimat-kalimat yang muncul di *game* tersebut dalam bentuk Bahasa Inggris. Sehingga, membuat remaja yang sering memainkannya akan mudah menghafal dan memahaminya (Oktavianti, 2017)

f) Permainan *game online* bila dimanfaatkan akan membuka peluang bisnis dan lahan sehingga bisa menghasilkan penghasilan tambahan. Contohnya saja bisa membuka usaha *game center*, membuka konter khusus menyediakan layanan *top up voucher internet*, *top up voucher game* ataupun menyediakan layanan jual beli akun *game*.

g) Menambah pertemanan dan sosialisasi dengan pemain *game* yang lain karena terhubung pada saat bermain *game online* (Oktavianti, 2017).

2) Dampak negatif *game online*

Dampak negatif akibat bermain *game online* bagi para pemain adalah sebagai berikut:

a) Masalah Kesehatan

Remaja yang sudah kecanduan *game online* akan mengalami kelemahan pada daya tahan tubuhnya yang disebabkan karena kurang beraktivitas, kurang tidur, dan melupakan waktu makan (Manniko, Billieux, & Kaariainen, (2015 dalam Novrialdy, 2019).

b) Masalah psikologis

Adegan kekerasan dan kriminal yang di tampilkan pada *game online* akan mempengaruhi alam bawah sadar remaja dan akan menganggap wajar kekerasan yang di dalam *game* tersebut sehingga remaja akan menirunya di kehidupan nyata. Contoh perilaku remaja yang memiliki gangguan mental karena

pengaruh *game online*, yaitu emosional, mengucapkan kalimat kotor, mengumpat, dan mudah marah (Petrides & Furnham, (2000 dalam Novrialdy, 2019).

c) Masalah Akademik

Remaja yang masih dalam tahap usia sekolah jika sudah mengalami kecanduan *game online* maka dapat menurunkan perfoma dalam akademiknya dikarenakan remaja akan lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan dengan melakukan pekerjaan rumah dan belajar. Konsentrasi dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru akan terganggu karena yang dipikirkan hanya bermain *game online* (Lee, Yu, & Lin, (2007 dalam Novrialdy, 2019).

d) Masalah Sosial

Remaja yang sudah terbiasa dan sering memainkan *game online* akan lebih banyak membuang waktunya dengan bermain *game online* dan membuat interaksi sosialnya dengan orang-orang di sekitarnya berkurang dan sudah terlanjur nyaman dengan bersosialisasi dengan orang lain di *game* dibandingkan di dunia nyata (Marcovitz, (2012 dalam Novrialdy, 2019).

e) Masalah Keuangan

Remaja yang memainkan *game online* akan banyak mengeluarkan biaya untuk membeli *voucher internet*, dan membeli *skin* di dalam *game* tersebut. Remaja pada tahap usia sekolah tentu belum memiliki pekerjaan sehingga cara untuk

mendapatkan uang yaitu dengan meminta kepada orang tua, tetapi orang tua tentu tidak akan langsung memberikannya karena digunakan untuk suatu hal yang tidak terlalu penting. Maka untuk mendapatkannya, remaja akan berbohong kepada orang tua dan bahkan mengambil uang itu sendiri di tempat orang tuanya menyimpan uang (Novrialdy, 2019).

d. Aspek Kecanduan *Game Online*

Terdapat empat aspek kecanduan *game online* sebagai berikut:

- 1) *Compulsion* (dorongan) yaitu suatu dorongan dari dalam diri agar mau melakukan atau bermain *game online* secara terus-menerus.
- 2) *Withdrawal* (menarik diri) merupakan suatu usaha untuk menarik diri dan menjauhkan diri sendiri dari pengaruh *game online*. Seseorang yang sudah terkena pengaruh *game online* akan susah untuk menarik diri dan menjauhkan diri dari *game online*, seperti seorang perokok yang tidak bisa melepaskan diri dari kebiasaan merokoknya.
- 3) Toleransi adalah sikap menerima kondisi diri sendiri dalam melakukan suatu hal. Biasanya berhubungan dengan jumlah waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* dan tidak bisa berhenti sampai dirinya merasa puas dalam memainkan *game* tersebut.
- 4) Masalah hubungan *interpersonal* dan kesehatan. Bagi pengguna *game online* yang sudah mengalami kecanduan tidak mempedulikan bagaimana hubungannya dengan lingkungan sekitar dan cenderung

cuek karena hanya berfokus pada urusan *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatannya, remaja tidak mempedulikan kesehatan dirinya sendiri karena ketika sudah memainkan *game online* akan mengabaikan waktu tidur dan bisa memainkan *game* sampai berjam-jam bahkan sampai seharian penuh, juga mengabaikan pola makan dan kebersihan diri sendiri (Masya & Candra, 2016).

e. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

1) Faktor-faktor internal antara lain:

- a) Pengguna memiliki keinginan yang kuat dalam memperoleh nilai ataupun tingkatan yang tinggi di dalam permainan *game* onlinenya.
- b) Ketika pengguna *game online* berada di rumah atau di sekolah akan cenderung mengalami kebosanan
- c) Pengguna *game online* tidak bisa produktif melakukan kegiatan yang penting lainnya.
- d) Kurangnya kontrol diri sendiri untuk tidak memainkan *game online* secara berlebihan.

2) Faktor-faktor eksternal antara lain:

- a) Kurang terkontrolnya lingkungan teman sebaya, karena banyak teman-temannya yang memainkan *game online*
- b) Kurangnya hubungan sosialisasi yang baik, karena pengguna *game online* lebih menyukai memainkan *game online* sebagai kegiatan yang disenangi (Masya & Candra, 2016).

f. Klasifikasi Intensitas Kecanduan *Game Online*

Menurut Calvert dkk, (2009 dalam Rahman *et al.*, 2022) menyebutkan bahwa intensitas bermain *game online* lebih dari 4 hari atau minggu dengan rentang waktu bermain lebih dari 4 jam perhari dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan *game online* diklasifikasikan menjadi 3 yaitu, sebagai berikut:

- 1) Ringan, dengan durasi 30 menit perhari
- 2) Sedang, dengan durasi 3-4 jam perhari
- 3) Berat, dengan durasi 5 jam lebih perhari

2. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang artinya tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* sendiri memiliki arti yang luas yang dapat mencakup kematangan mental, emosional sosial, dan fisik. pada masa ini, remaja sendiri bukan termasuk golongan anak dan juga bukan golongan dewasa atau tua. Masa remaja merupakan suatu periode transisi di dalam rentang kehidupan manusia, yang di mulai dari masa kanak-kanak dan masa dewasa (Hurlock, (2011 dalam Wicaksana & Rachman, 2018).

Masa remaja merupakan peralihan manusia di mulai dari masa anak-anak menuju masa dewasa (Ismarozzi, (2015 dalam Wulanda, 2020). Masa remaja merupakan masa perubahan yang sangat cepat dalam segi fisik, psikis, dan psikososial (Ismarozzi, (2015 dalam Wulanda, 2020).

Menurut WHO (*World Health Organization*) batas usia remaja yaitu 10-19 tahun (Putri, (2017 dalam Wulanda, 2020).

b. Tahap Perkembangan Remaja

Menurut *Hurlock* (2011 dalam Rahmadani & Putri 2017), Tahap perkembangan remaja terdapat 3 tahapan perkembangan dalam proses menuju dewasa yaitu:

1) Remaja awal usia 11-13 tahun (*Early Adolescence*)

Pada tahap ini remaja masih bingung atau terheran-heran dengan proses perubahan-perubahan yang dirinya alami pada tubuhnya. Secara tidak sadar terjadi pengembangan pada pikiran-pikirannya dengan pemikiran baru, mudah tertarik dengan lawan jenis, dan cepat terpancing nafsu *erotis* nya. Contohnya yaitu ketika dipegang bagian tubuhnya misal di bahu oleh lawan jenis saja dia sudah berfantasi *erotis*. Dengan proses tersebut, remaja awal sedikit susah untuk dipahami oleh orang dewasa.

2) Remaja madya usia 14-15 tahun (*Middle Adolescence*)

Pada tahap ini remaja benar-benar membutuhkan teman-teman sebayanya. Remaja akan bahagia jika banyak teman yang menyukainya. Remaja memiliki kecenderungan *narsistik* atau mencintai diri sendiri. Remaja juga sedang dalam situasi yang membingungkan karena belum tahu harus memilih atau memutuskan sesuatu, misalkan tidak peka atau tidak peduli, memilih ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, *idealis* atau *matrealistik*, dan lainnya. Pada tahap ini remaja pria harus

melepaskan diri dari sifat *narsistik* untuk memperlambat hubungan dengan teman sebayanya ataupun dengan lawan jenis.

3) Remaja akhir usia 17-20 tahun (*Late Adolescence*)

Pada tahap ini remaja berada masa konsolidasi menuju masa dewasa dan bisa dilihat dengan pencapaian lima hal berikut:

- a) Remaja memiliki minat yang kuat terhadap fungsi-fungsi intelektualnya.
- b) Remaja memiliki ego yang sedang dalam mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang dan pengalaman-pengalaman yang baru.
- c) Bentuk identitas seksualnya sudah tidak mengalami perubahan lagi.
- d) Sifat *egosentrisme* atau sifat yang terlalu memusatkan kepada diri sendiri sudah berganti dengan menyeimbangkan diri diantara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- e) Membatasi diri dengan memisahkan diri pribadinya dengan lingkungan sekitarnya (*Hurlock*, (2011 dalam Rahmadani & Putri, 2017))

c. Tugas Perkembangan Remaja

Menurut *Hurlock* (1990 dalam Herlina, 2013), tugas perkembangan remaja adalah sebagai berikut:

- 1) Menjalin hubungan baru dengan teman sebayanya, baik perempuan maupun laki-laki dengan menerapkan etika dan moral yang berlaku.
- 2) Memiliki hak dalam bermain sesuai dengan perkembangannya.

- 3) Berperan sosial dengan teman sebaya sesuai dengan tuntutan sosial dan kultural masyarakat.
 - 4) Menerima apapun keadaan fisiknya dan digunakan secara efektif sesuai dengan kodrat masing-masing.
 - 5) Memiliki dan menerima tingkah laku sosial baik dan buruknya dan bertanggung jawab atas apa yang di perbuat.
 - 6) Memiliki hak kebebasan emosional dengan menjadi diri sendiri.
 - 7) Mempersiapkan diri dalam mencapai karir yang sedang ditekuni.
 - 8) Mempersiapkan diri dalam menjalani bahtera rumah tangga (pernikahan).
 - 9) Memperoleh nilai dalam pedoman bertingkah laku mencapai ideologi dalam kewarganegaraannya.
- d. Karakteristik Umum Perkembangan Remaja

Menurut *Potter & Perry* (2009 dalam Rahmadani & Putri 2017), karakteristik remaja lekat hubungannya dengan pertumbuhan atau perubahan-perubahan pada fisik remaja ditandai dengan adanya kematangan seks primer dan sekunder. Sedangkan dalam karakteristik yang relevan dengan perkembangan atau perubahan-perubahan dalam aspek psikologis dan sosialnya yaitu:

1) Perubahan fisik atau kematangan seks primer

Kematangan seks primer merupakan suatu ciri-ciri yang memiliki hubungan dengan kematangan fungsi reproduksinya. Kematangan seks primer yang dialami oleh remaja perempuan yaitu dengan datangnya menstruasi (*menarche*), tumbuh payudara, dan

pinggul membesar. Sedangkan contoh kematangan seks primer pada remaja laki-laki yaitu mengalami ejakulasi untuk mendapatkan sperma dan bisa melalui dengan mengalami mimpi basah (*noeturnal emission*) (Sarwono, (2011 dalam Rahmadani & Putri, 2017).

2) Pertumbuhan fisik atau kematangan seks skunder

Kematangan seks sekunder merupakan suatu ciri-ciri fisik yang dibedakan menjadi dua jenis kelamin. Perubahan ciri-ciri sekunder yang dialami oleh remaja laki-laki yaitu tumbuhnya jakun, kumis, jenggot, dan tumbuhnya rambut di daerah alat vital, ketiak, daerah lengan, kaki, dan dada, kulit menjadi lebih kasar, tumbuhnya jerawat dan suara membesar (Sarwono, (2011 dalam Rahmadani & Putri, 2017).

3) Perkembangan aspek psikologis dan sosial

Aspek psikologis dan sosial mengalami perubahan yang ditandai dengan:

a) Emosional

Perkembangan emosi pada remaja masih belum matang dan cenderung masih labil dan remaja belum mampu untuk mengontrol dan mengendalikan perkembangan emosinya sendiri (Sarwono, (2011 dalam Rahmadani & Putri, 2017)

b) Kognitif

Remaja mampu berfikir logis dan abstrak dalam menghadapi masalah secara efektif, remaja mampu mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah dan remaja

mampu mempertimbangkan segala masalah dan solusi yang akan dihadapi (*Potter & Perry*, (2009 dalam Rahmadani & Putri, 2017).

c) Psikososial

Remaja akan berada pada fase memiliki ketertarikan terhadap lawan jenis pada teman sebaya. Hal tersebut membuat remaja lebih memperhatikan penampilannya dan sudah memiliki kesadaran terhadap perubahan fisiknya terutama jika remaja memiliki berat badan yang berlebih dan membuat remaja merasa malu dan cenderung tidak percaya diri (*Potter & Perry*, (2009 dalam Rahmadani & Putri, 2017).

d) Kegelisahan

Remaja memiliki keinginan atau angan-angan yang akan dicapainya di masa depan. Tetapi sebenarnya remaja belum memiliki persiapan atau kemampuan yang cukup untuk mencapai angan-angan tersebut, sehingga muncul perasaan gelisah.

e) Pertentangan

Perbedaan pendapat menyebabkan pertentangan dengan lingkungan, khususnya dengan orang tua sehingga menimbulkan kebingungan di dalam diri remaja itu sendiri ataupun pada orang lain.

f) Menghayal

Remaja akan berpetualang atau menjelajah segala sesuatu hal tetapi tidak bisa semuanya tersalurkan. Karena terdapat hambatan dari segi biaya, sehingga mencari kepuasan dengan cara menghayal. Menghayal sesuatu tidak selalu bersifat negatif tetapi bisa menjadi sesuatu yang konstruktif misalnya memunculkan ide-ide yang cemerlang.

g) Keinginan mencoba segala sesuatu

Remaja memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi, sehingga akan menjelajah dan mencoba segala sesuatu yang baru diketahui (Muhammad Ali & Muhammad Ansori, (2011 dalam Rahmadani & Putri, 2017).

3. Risiko Perilaku Kekerasan

a. Pengertian Risiko Perilaku Kekerasan

Risiko perilaku kekerasan merupakan suatu respon marah dengan melakukan tindakan mengancam, mencederai diri sendiri ataupun orang lain, dan merusak segala sesuatu yang ada di sekitarnya. Tanda dan gejala dari perilaku kekerasan sendiri yaitu berupa mengalami perubahan fungsi kognitif, afektif, perilaku, dan sosial. Seseorang yang melakukan perilaku kekerasan sering kali mengalami tekanan darah yang meningkat, mudah tersinggung, marah, mengamuk, dan dapat mencederai diri sendiri ataupun orang lain (Keliat & Akemat, (2016 dalam Pardede et al., 2021).

Perilaku kekerasan merupakan suatu bentuk kekerasan yang dilakukan baik secara fisik maupun verbal yang ditujukan kepada diri sendiri maupun orang lain. Seseorang yang melakukan tindakan perilaku kekerasan akan cenderung memiliki sifat yang agresif terhadap sesuatu yang dapat memancing amarahnya dan berujung pada perasaan emosi, benci, dan frustrasi contoh tindakan perilaku kekerasan pada lingkungan yaitu dengan merusak lingkungan, melempar batu, kaca dan lainnya (Afnuhazi Ridhyalla, (2015 dalam Putri *et al.*, 2018).

b. Rentang Respon Risiko Perilaku Kekerasan



Bagan 2. 1 Rentang Respon Marah (Stuart, 2006 dalam Mulyani, 2013)

Menurut Stuart, (2006 dalam Mulyani, 2013) penjelasan dari rentang respon diatas sebagai berikut:

- 1) Asertif: tindakan mengungkapkan kemarahan tanpa melakukan kekerasan dan menyalahkan orang lain.
- 2) Frustrasi: tindakan gagal mencapai keinginan pada saat marah dan tidak mampu menemukan alternatif.
- 3) Pasif: tindakan seseorang yang tidak mampu mengekspresikan kemarahannya untuk melindungi hak-haknya.
- 4) Agresif: tindakan melakukan permusuhan dan ancaman kepada orang lain tetapi masih mampu untuk mengontrol emosinya.

- 5) Amuk: tindakan menakut-nakuti orang lain dan mengancam akan melakukan tindakan kekerasan kepada orang lain

Berikut adalah hirarki risiko perilaku kekerasan yang biasa dilakukan (Athorik, 2022):

Tabel 2.1
Hirarki Risiko Perilaku Kekerasan

Rendah		No	Hirarki Risiko Perilaku Kekerasan
		1	Memperlihatkan permusuhan rendah
		2	Keras menuntut
		3	Mendekati orang lain dengan ancaman
		4	Memberi kata-kata ancaman tanpa niat melukai
		5	Menyentuh orang dengan menakut-nakuti
		6	Memberi kata-kata ancaman dengan melukai
Tinggi		7	Melukai dengan tingkat ringan tanpa membutuhkan tindakan medis
		8	Melukai dengan tingkat serius dan memerlukan tindakan medis

c. Faktor Penyebab Perilaku Kekerasan

Perilaku kekerasan tidak hanya disebabkan oleh satu faktor saja, tetapi banyak faktor, seperti keluarga, teman, lingkungan sekitar, media sosial, *game online*, dan faktor biologis. Konsekuensi yang ditimbulkan dari perilaku kekerasan yaitu psikosis, kecemasan, kehilangan kepercayaan, kecenderungan bunuh diri, depresi, rendah diri, perasaan tidak berdaya dan isolasi sosial (Putri, *et al*, (2020 dalam Yoon, 2022)). Perilaku kekerasan merupakan hasil yang didapatkan dari suatu masalah emosional yang belum terselesaikan dari diri individu tersebut. Perilaku kekerasan dimulai dari saat mengungkapkan perasaannya merasa tidak aman, perasaan membutuhkan perhatian, dan memiliki ketergantungan dengan orang lain. Perubahan sensorik yang dapat menimbulkan

perilaku kekerasan yaitu berupa halusinasi, auditori, visual, dan lainnya. Faktor yang mendorong individu untuk melakukan perilaku kekerasan yaitu melalui suara atau bayangan yang mereka lihat, atau tersinggung oleh suara atau bayangan yang menurut dirinya mengolok-olok (Hulu, (2021 dalam Yoon, 2022). Berikut adalah faktor predisposisi dan presipitasi dari risiko perilaku kekerasan.

1) Faktor Predisposisi

a) Faktor Psikologis

Menurut teori *Psychoanalytical Theory*, perilaku kekerasan merupakan akibat yang disebabkan dari *instinctual drives* (dorongan naluriah). Pentingnya peran dari perkembangan atau pengalaman hidup merupakan pandangan psikologi mengenai perilaku kekerasan. Terdapat beberapa contoh dari pengalaman hidup yaitu:

- (1) Terjadi kerusakan otak dan retardasi mental yang menyebabkan otak tidak mampu menyelesaikan secara efektif.
- (2) Rejeksi atau penolakan yang berlebihan pada saat masa kanak-kanak
- (3) Akibat terpapar kekerasan selama masa perkembangan.

b) Faktor Sosial Budaya

Learning Theory, menyatakan bahwa perilaku kekerasan tidak jauh berbeda dengan respon-respon lain yang muncul, kultural juga dapat mempengaruhi perilaku kekerasan.

c) Faktor Biologis

Neurotransmitter, merupakan suatu hal yang sering dikaitkan dengan perilaku kekerasan yang mana faktor pendukungnya adalah masa kanak-kanak yang tidak menyenangkan yang dilewati oleh individu, sering mengalami kegagalan, kehidupan yang penuh dengan tindakan agresif dan lingkungan yang tidak baik.

d) Perilaku

Reinforcement atau penguatan yang didapatkan pada saat melakukan tindakan kekerasan dan sering melihat perilaku kekerasan di dalam rumah dan di luar rumah, semua aspek ini yang menyebabkan individu memelihara perilaku kekerasan tersebut.

2) Faktor Presipitasi

Faktor-faktor yang memicu terjadinya perilaku kekerasan ada menurut Pangaribuan, dkk (2022 dalam Yoon, 2022) adalah :

- a) Individu : mengalami kelemahan fisik, keputusan, ketidakberdayaan, dan kurang percaya diri.
- b) Lingkungan : sering terlibat atau melihat keributan yang terjadi disekitarnya, mengalami kehilangan seseorang yang disayang, kehilangan barang berharga, dan terjadi konflik interaksi sosial

d. Tanda dan Gejala Perilaku Kekerasan

Perilaku individu yang memiliki gangguan perilaku kekerasan dapat melakukan tindakan yang berbahaya bagi orang lain, dirinya

sendiri dan lingkungan sekitarnya (Sutejo, (2019 dalam Sefiyan, 2020). Tanda dan gejala dari perilaku kekerasan sendiri yaitu individu mengalami perubahan fungsi kognitif, afektif, perilaku, dan sosial. Seseorang yang melakukan perilaku kekerasan sering kali mengalami tekanan darah yang meningkat, mudah tersinggung, marah, mengamuk, dan dapat mencederai diri sendiri ataupun orang lain (Pardede & Hulu, (2020 dalam Sefiyan, 2020). Beberapa tanda dan gejala dari perilaku kekerasan yang biasa dilakukan, yaitu:

1) Menyerang atau menghindari

Pada kondisi ini respon fisiologis terjadi karena kegiatan sistem syaraf otonom yang bereaksi terhadap sekresi *epinephrin* yang mengakibatkan tekanan darah meningkat, takikardi, wajah memerah, pupil melebar, mual, sekresi HCL meningkat, peristaltik, gaster menurun, pengeluaran urin dan saliva meningkat, konstipasi, kewaspadaan meningkat disertai dengan ketegangan otot seperti rahang terkatup, tangan mengepal, tubuh menjadi kaku, dan reflek yang cepat.

2) Menyatakan secara asertif

Perilaku yang sering dilakukan individu dalam meluapkan kemarahannya, yaitu perilaku pasif, agresif, dan asertif. Perilaku asertif merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu dalam meluapkan kemarahan dengan cara yang baik tanpa melukai dan menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Dari perilaku tersebut, individu dapat melakukan pengembangan diri.

3) Memberontak

Perilaku yang timbul disertai dengan kekerasan yang diakibatkan konflik yang dialami oleh individu dengan tujuan menarik perhatian orang lain.

4) Perilaku kekerasan

Tindakan kekerasan yang dilakukan oleh individu yang ditujukan kepada diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.

e. Mekanisme Koping

Mekanisme koping merupakan suatu upaya yang dilakukan individu dalam menyelesaikan masalah dan suatu pertahanan untuk melindungi diri sendiri (Nurhalimah, (2018 dalam Sefiyan, 2020)). Terdapat beberapa mekanisme koping yang digunakan individu untuk melindungi diri ketika marah, yaitu:

1) Sublimasi

Merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh individu untuk mengurangi rasa marah dengan cara melampiaskan pada suatu benda mati untuk mengurangi ketegangan yang diakibatkan oleh rasa marah. Contohnya, meremas-remas adonan kue, memukul tembok, menendang benda mati, dan memukul bantal. Mekanisme koping ini masih dalam batas normal yang dilakukan oleh individu dalam meluapkan kemarahan.

2) Proyeksi

Merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu untuk mengurangi kemarahan dengan cara memutar balikkan fakta bahwa

apa yang menjadi keinginannya dilemparkan kepada orang lain. Contohnya, seorang wanita tidak mengakui bahwa dirinya memiliki ketertarikan seksual kepada rekan kerjanya tetapi dirinya berbalik menuduhkan hal tersebut bahwa rekan kerjanya yang mencoba menggoda dirinya.

3) Represi

Merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh individu untuk mengurangi kemarahan dengan cara mencegah pikiran yang negatif terhadap orang lain di alam bawah sadarnya. Contohnya, seorang anak yang sedang marah dan membenci anggota keluarganya tetapi orang tuanya mengajarkannya dari kecil untuk tidak membenci orang lain karena itu bukanlah hal yang baik sehingga dirinya menekannya kuat-kuat pikiran tersebut agar tidak membenci anggota keluarganya.

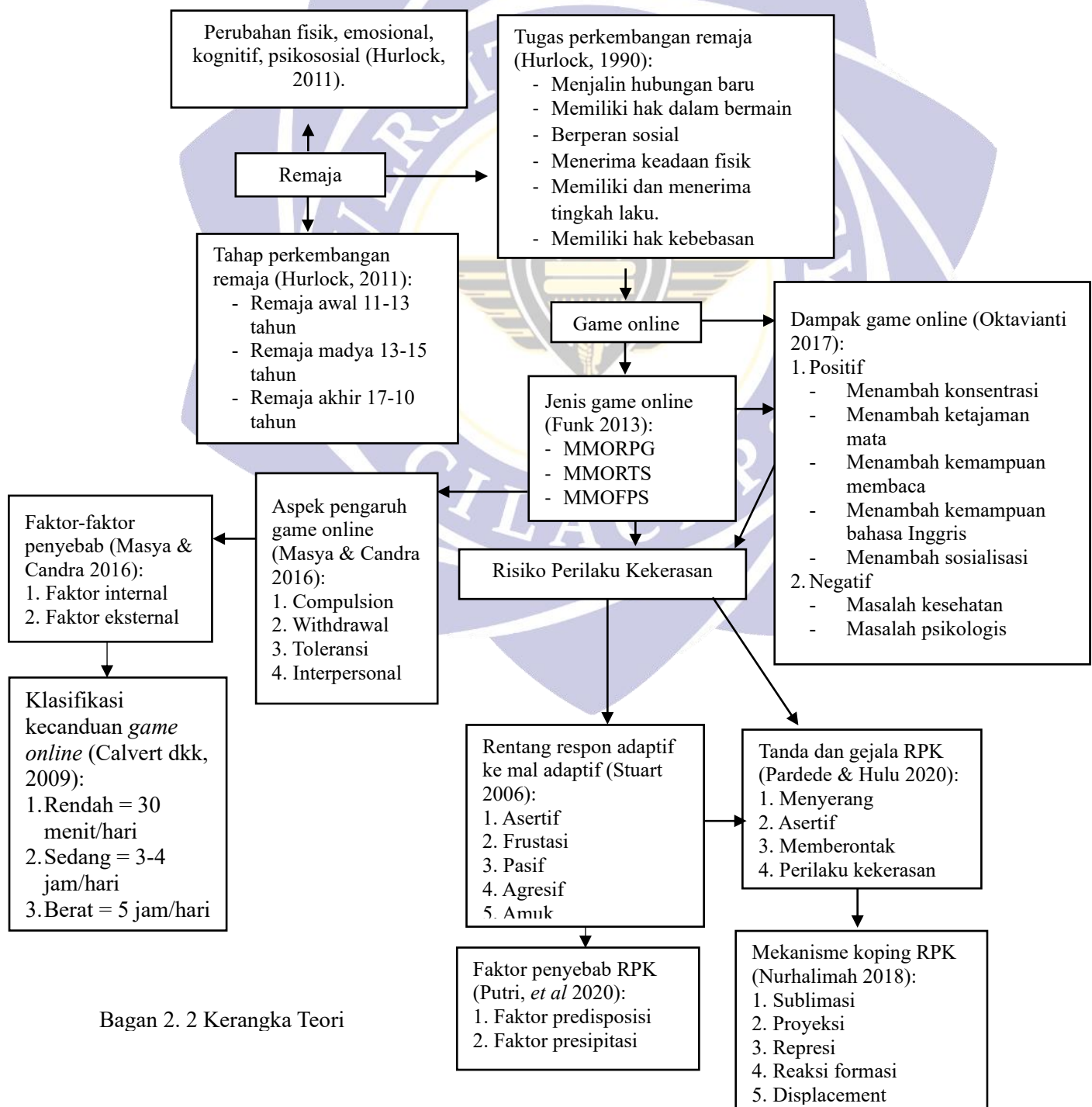
4) Reaksi formasi

Merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu untuk mengurangi kemarahan dengan cara mencegah keinginannya yang tidak baik jika dilakukannya dan dapat merugikan orang lain. Contohnya, seorang wanita muda yang menyukai suami sahabatnya sendiri, akan tetapi hal tersebut dirinya sadar bahwa itu sesuatu yang tidak baik dan dirinya tekan kuat-kuat agar tidak berubah menjadi obsesi dan dapat merusak persahabatannya.

5) Displacement

Merupakan suatu tindakan yang dilakukan individu untuk mengurangi kemarahan dengan cara melakukan permusuhan kepada orang yang membuat dirinya marah. Contohnya, seorang anak yang marah kepada ibunya karena dirinya mendapat hukuman akibat mencoret-coret tembok.

B. KERANGKA TEORI



Bagan 2. 2 Kerangka Teori