

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruhi oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive, contohnya perilaku kekerasan yang dapat merugikan orang lain dan diri sendiri (Indonesia dan Psikologi, 2016). Fase remaja dimulai dari usia 12 sampai 21 tahun, fase remaja awal usianya dari 12 sampai 15 tahun, fase pertengahan pada remaja yaitu usia 15 sampai 18 tahun, dan fase akhir pada remaja yaitu dari umur 18 sampai 21 tahun (Efrizal, 2020).

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia, salah satu contoh teknologi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*. Dikalangan remaja game online sangat diminati, karena game online sebagai media hiburan diwaktu senggang, biasanya mereka bermain game online kira-kira 3-4 jam ataupun lebih (Amanda, 2016). Remaja pada zaman sekarang tidak bisa terlepas dari

gadget. gadget tidak hanya digunakan untuk alat komunikasi, malah cenderung untuk kegiatan online, salah satunya *game online*.

Game online diminati dari segala kalangan usia. Berdasarkan penelitian di amerika, 70% remaja bermain game online personal komputer dan 65% diantaranya mereka adalah pemain game online yang menggunakan komputer yang menetap (Rahmayati, 2012). Di Indonesia peminat *game online* terbanyak juga terjadi pada remaja, dengan data-data remaja sebanyak 64,45% remaja lelaki dan 47,85% remaja perempuan berusia 12-22 tahun yang bermain game online (Kusumadewi, 2014).

Secara global, jumlah remaja (10-24 tahun) sebesar 25% atau 1,8 miliar dari penduduk dunia (CSIS, 2014), hasil sensus penduduk 2010 menunjukkan bahwa secara nasional jumlah remaja sampai 64 juta atau 27,6% dari total penduduk Indonesia menurut proyeksi penduduk pada tahun 2015 menunjukkan bahwa jumlah remaja (usia 10-24 tahun) Indonesia mencapai lebih dari 66,0 juta atau 25 % dari jumlah Penduduk Indonesia 255 juta (Bapenas, BPS, UNFPA 2013). Remaja adalah usia yang paling banyak bermasalah dalam menggunakan atau bermain game online dibandingkan anak-anak dan orang dewasa, Kaum muda mengalami berbagai perubahan selama periode ini, baik secara fisik dan psikologis, secara pribadi, atau dalam peran sosial mereka dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat (Novrialdy, 2019).

Teknologi internet saat ini selain untuk mencari informasi, internet juga digunakan sebagai sarana hiburan yaitu *game online*. Game online merupakan

permainan yang menjadi salah satu konten hiburan yang paling banyak diminati oleh orang Indonesia (APJII, 2018). Menurut survey APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) tentang jumlah pemakaian internet, dan hasil survey menunjukkan bahwa pemakai internet di Indonesia terdapat 63 juta orang atau 24% dari jumlah penduduk Indonesia. dari jumlah pemakai internet 10% atau 6 juta dari mereka adalah pemain game online aktif, pemain game online aktif adalah sebutan bagi mereka yang hampir setiap hari bermain game online ada 15 jutaan dari mereka adalah pemain game online pasif dikategorikan karena mereka jarang memainkan game online namun mereka pernah mengakses game online melalui jejaring sosial (dalam ligagames.com.diakses 20 april 2011 dalam jurnal Angela 2013).

Game online merupakan salah satu bentuk permainan yang harus tersambung ke jaringan, untuk mengakses game online harus menggunakan jaringan internet dan lainnya. dijamin serba internet sekarang, sangat mudah untuk mengakses game online saat ini bisa menggunakan handphone yang beragam seperti Iphone, Android dll (Hermawann & Kudus, 2021). Para remaja tertarik memainkan game online karena sebagai sarana hiburan setelah seharian melakukan aktivitas, ketertarikan terhadap teknologi dan jenis-jenis game online yang beragam, karena menyukai tantangan. Game online seperti di game adalah game yang gampang diakses oleh para gamers, permainan game online memerlukan suatu jaringan agar mesin-mesin nya bisa dimainkan oleh para pemain, umumnya game online harus memakai internet (Safari & Mulya, 2020).

Jenis game online saat ini berbagai macam, tetapi yang banyak diminati saat ini yaitu game Mobile Legend, PUBG, Free Fire. Game online tersebut merupakan game yang sangat banyak diminati oleh kalangan remaja, anak-anak, dan dewasa (Hermawann & Kudus, 2021). Bermain game online dengan penggunaan waktu lama dapat berdampak pada Kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, aktivitas belajar jadi terganggu, sedangkan dampak psikologis dari game online yaitu pikiran jadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan, perilaku kekerasan, dan gangguan interaksi sosial (Fitriya, 2015).

Kecanduan game online adalah salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder* (berlebihan bermain game) (Novrialdy, 2019). Faktor-faktor kecanduan game online yaitu keinginan kuat dari diri sendiri, rasa bosan, tidak mampu mengatur waktu, lingkungan, dan kurang hubungan sosial (Deodo, 2015).

Gejala kecanduan game online yaitu sakit kepala, mata kering, makan dan tidur tidak teratur, melalaikan tugas dan sebagainya (Adam, 2012). Intensitas bermain game online dalam kurung waktu lebih dari 4 hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4jam/hari akan menimbulkan ketergantungan. menurut Piyeke (2014) mengatakan durasi waktu bermain game online yaitu kurang dari 3 jam adalah normal namun jika lebih dari 3 jam tidak normal. Lingkungan game didasari dengan plot kekerasan, agresi, bahkan intimidasi gender.

Game online juga mengeluarkan game yang bergenre kekerasan dan pornografi,. sebab itu pemain yang kecanduan game biasanya lebih sensitif dalam berbagai hal (Safari & Mulya, 2020 dalam Khabibur Rohman. Vol 02 no 01. 2018-158). para pemain game online biasanya susah untuk mengontrol emosinya, pemain game tersebut biasanya mengeluarkan perilaku kekerasan bermacam-macam cara seperti menendang, memukul, marah, berkata kasar, melempar handphone dll (Erofonina et al., 2020).

Perilaku kekerasan merupakan suatu kondisi di mana seseorang terlibat dalam perilaku yang secara fisik dapat membahayakan dirinya sendiri atau orang lain, dengan serangan kemarahan dan kesal yang tak terkendali (Malfasari et al., 2020). Perilaku kekerasan merupakan reaksi kemarahan berupa intimidasi, menyakiti orang lain, atau merusak lingkungan. Rasa ancaman ini dapat muncul dari stresor eksternal (serangan fisik, kehilangan orang penting, kritik dari orang lain) dan internal (kegagalan tempat kerja, kekurangan, ketakutan akan penyakit fisik) (Keliat, Helen, dan Nurheni, 2012 dalam Pardede, 2019).

Tanda dan gejala umumnya orang yang berisiko melakukan perilaku kekerasan seperti tangan terkepal, ucapan kasar, suara bernada tinggi, teriak atau menjerit. (Malfasari et al., 2020). perilaku kekerasan bisa diamati dari wajah yang tegang, ketidakmampuan untuk tetap diam, mengenggam tangan atau memukulkan tangan, dagu terkepal, nafas cepat, dan kadang-kadang sensi katatonia yang tiba-tiba (Stuart, 2009 dalam Malfasari et al., 2020). Ada dua tanda dan gejala perilaku kekerasan yaitu subjektif dan objektif, perilaku

kekerasan subjektif yaitu intimidasi, berbicara kasar, suara keras, berkata kasar, selanjutnya objektif yaitu menyerang orang lain, menyakiti diri sendiri atau orang lain, membahayakan lingkungan mata melotot, menggenggam tangan, dagu terkepal, memerah wajah, postur tubuh yang kuat (SDKI, 2017 dalam Malfasari et al., 2020).

Beberapa tindakan yang tampaknya agresif dilakukan oleh anak laki-laki selama bermain game online yaitu seperti, berteriak atau bersuara keras, Mengganggu pemain game online yang lain, dan memainkan game lebih agresif, melempar mouse, pukulan, tendangan perangkat komputer, memukul meja, dan merusak peralatan yang ada di warnet, (Pitakasari et al., 2019). Contoh kasus perilaku kekerasan yang terjadi akibat game online yaitu penembakan diselandia disebabkan karena terinspirasi dan meniru game dengan konten kekerasan, dua remaja merampok penjual nasi goreng untuk mendapatkan uang dipakai untuk main game online, tujuh remaja mencuri uang, rokok, dan tabung gas di toko untuk bermain game online, anak mencuri uang neneknya untuk bermain game online dll sumber dari E book. Penelitian yang dilakukan oleh (Akbar, 2016) pada 96 remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja, dalam penelitian ini intensitas bermain game online remaja memperlihatkan intensitas rendah berjumlah 30 remaja (31,2%), intensitas sedang berjumlah 40 remaja (41,7%), dan intensitas yang tertinggi berjumlah 26 remaja (27,1%), perilaku agresif pada remaja memperlihatkan perilaku yang rendah berjumlah 19 orang remaja (19,8%), agresif sedang berjumlah 55 remaja (57,3%), dan agresif tinggi berjumlah 22

remaja (22,9%). Diketahui responden yang bermain game online untuk durasi waktu normal yaitu 22 orang (33,3%) dan yang bermain game online yang berlebihan yaitu 44 orang (66,7%) (Piyeke et al., 2014).

Berdasarkan data dari *we are social*, Indonesia ,menjadi Negara dengan jumlah pemain game online terbanyak ke tiga di dunia, laporan tersebut tercatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang bermain game online perjanuari 2022. Hasil survey *decion lab* tahun 2018 mencatat bahwa pemain game online terbanyak di Indonesia rata-rata berusia 16-24 tahun, yaitu dengan presentase 27% (Lokal data, 2018). Menurut survei Jansz, sebagian besar pengguna game online adalah remaja. Hal ini sesuai dengan Bakker yang menemukan bahwa rata-rata berusia 13-30 tahun dan 80% berusia 13-25 tahun. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Media Analysis Institute. Menurut survei ini, sebagian besar pengguna game online berusia 12-15 tahun atau remaja awal, yang setara dengan siswa sekolah menengah pertama (SMP) (Pitakasari et al., 2019). Menurut dokter Kristina siste menyatakan angka survey yang diperoleh dari 34 provinsi di Indonesia, hasilnya 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda yang kecanduan internet Juli 2020.

Penelitian yang dilakukan oleh (Akbar, 2016) mengenai hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku agresivitas pada 96 remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja, menemukan terdapat hubungan intensitas bermain game online dengan perilaku agresivitas pada remaja diakibatkan bermain game online. Indonesia banyak perilaku kekerasan pada remaja

diakibatkan oleh bermain game online. Penelitian ini intensitas bermain game online remaja memperlihatkan intensitas rendah berjumlah 30 remaja (31,2%), intensitas sedang berjumlah 40 remaja (41,7%), dan intensitas yang tertinggi berjumlah 26 remaja (27,1%), perilaku agresif pada remaja memperlihatkan perilaku yang rendah berjumlah 19 orang remaja (19,8%), agresif sedang berjumlah 55 remaja (57,3%), dan agresif tinggi berjumlah 22 remaja (22,9%).

Penelitian yang dilakukan oleh Safan dan Mulya (2020) mengenai hubungan bermain game online dengan perilaku agresif pada 32 anak usia 10-11 tahun disekolah dasar kelas IV dan V, menemukan terdapat hubungan bermain game online dengan perilaku agresif verbal pada anak diakibatkan bermain game online. Indonesia banyak perilaku kekerasan pada anak diakibatkan oleh bermain game online. Penelitian ini sebanyak (81,2%) anak yang mengalami kecanduan game online, (69,4%) mengalami perilaku agresif fisik dan mengalami perilaku agresif sedang, (52,8%) mengalami perilaku agresif verbal dan sebagian besar mengalami perilaku agresif sedang, terdapat hubungan bermain game online dengan perilaku agresif fisik pada anak kelas IV dan V. Faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada anak yaitu faktor internal seperti frustrasi, stres, dan kepribadian, kemudian faktor eksternal yaitu lingkungan, sosial, interaksi, teman sebaya, dan lingkungan keluarga.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di desa Mekarsari dengan cara wawancara dan penyebaran kuesioner ke 19 remaja, yaitu dari umur 12-18

tahun, yang terdiri dari remaja SMP dan SMA, ditemukan bahwa terdapat hubungan bermain game online dengan perilaku kekerasan pada remaja di Desa Mekarsari, dikarenakan para remaja sering melakukan aktivitas bermain game dengan konten kekerasan seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, *AOE*. Perilaku kekerasan yang terjadi antara lain kekerasan fisik yaitu berkata kasar, memukul teman jika kalah bermain dan jika kesal, melempar barang, merusak barang, dan marah-marah, selain perilaku kekerasan fisik remaja juga menunjukkan perilaku kekerasan verbal seperti mengeluarkan kata-kata kotor berupa makian dalam bahasa daerah dan berteriak, sesuai dengan hasil kuesioner. Perilaku tingkat stress pada remaja bisa dilihat Ketika saat remaja bermain game online, karena merasa takut kalah saat bermain game online.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA dengan cara penyebaran kuesioner dan wawancara ke 15 orang sampel, terdapat perilaku kekerasan saat bermain game online. Karena para remaja sering bermain game online dengan genre kekerasan dan peperangan yaitu *mobile legend*, *free fire*, dan *pubg*, pemain *game mobile legend* sebanyak 9 orang, *pugb* sebanyak 2 orang dan *free fire* sebanyak 4 orang. Kekerasan yang dilakukan para remaja saat bermain *game online* yaitu berkata kasar, berteriak, mengeluarkan kata-kata kotor, melempar barang, merusak barang, dan memukul teman saat kalah bermain game online. Remaja akan melakukan perilaku kekerasan saat bermain game online disaat remaja kalah bermain game, saat jaringan tidak bagus dan saat tim bermain tidak kompak, Saat itu biasanya mereka

melakukan perilaku kekerasan seperti berteriak, marah-marah, berkata kasar, memukul teman, melempar barang, merusak barang.

Berdasarkan fenomena yang didapatkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Kekerasan pada Remaja di SMA Negeri 1 Majalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka rumusan masalah peneliti ini adalah “Apakah ada Hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku kekerasan di SMA Negeri 1 Majalaya”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku kekerasan pada remaja di SMA Negeri 1 Majalaya.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan bermain Game online pada remaja di SMA Negeri 1 Majalaya.
2. Mengidentifikasi perilaku kekerasan pada remaja di SMA Negeri 1 Majalaya.
3. Menganalisis hubungan kecanduan bermain game online dengan perilaku kekerasan pada remaja di SMA Negeri 1 Majalaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk bidang ilmu keperawatan yang dapat memberikan cerminan tentang bermain game online dengan perilaku kekerasan pada remaja.

1.4.2 Manfaat Praktik

1. Manfaat Bagi Bidang Keperawatan

Diharapkan perawat dapat memberi edukasi pada remaja tentang bahayanya bermain game online yang berlebihan dan bermain game online yang bergenre kekerasan dan peperangan yang mengakibatkan perilaku kekerasan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menyempurnakan skripsi ini dengan menggunakan metode lain, seperti quasi eksperimen dengan menggunakan instrumen penelitian wawancara serta meneliti tentang pengaruh kecanduan game online dengan terjadinya perilaku kekerasan pada remaja SMA.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh siswa dan kegiatan yang positif sehingga siswa bisa teralihkan dari bermain game online dan lebih fokus belajar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini masuk kedalam penelitian keperawatan komunitas dan jiwa yang dilakukan untuk mengetahui Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Kekerasan pada Remaja di SMAN 1Majalaya. Adapun alasan penulis melakukan penelitian ini karena banyak ditemukan fenomena remaja melakukan tindakan kekerasan saat bermain game online. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja SMAN 1 Majalaya dengan populasi 216 orang dengan sampel 140 orang, jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dengan metode penelitiannya adalah lembar kuesioner dan observasi dengan alat ukur *Skala Likert*.