

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdapat hubungan bermain game online dengan perilaku kekerasan. Penelitian yang dilakukan oleh Ronny Mardta (2015) mengenai hubungan bermain game online dengan perilaku kekerasan pada 52 responden anak sekolah dasar, menemukan terdapat hubungan bermain game online dengan perilaku kekerasan pada anak diakibatkan bermain game online. Indonesia banyak perilaku kekerasan pada anak diakibatkan oleh bermain game online. penelitian ini sebanyak (57,7%) anak yang bermain game online, (57,7%) mengalami perilaku kekerasan, terdapat hubungan bermain game online dengan perilaku kekerasan pada anak sekolah dasar. Faktor yang mempengaruhi perilaku kekerasan pada anak yaitu biologis, psikologis dan sosiokultular. Perilaku kekerasan yang dilakukan yaitu memaki, mengejek, mengancam, memukul dan sebagainya.

2.2 Game Online

2.2.1 Definisi Game Online

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer. Jaringan yang umum digunakan antara lain jaringan internet seperti modem dan koneksi kabel. Game online biasanya ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia

layanan online atau dapat dibuka langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan penyedia game (Surbakti, 2017).

Sebuah game atau permainan online terdiri dari aturan, budaya, dan permainan. Permainan, gamers berpartisipasi dalam permainan dan menaati aturan sesuai dengan permainan yang sudah ditetapkan dalam sebuah permainan rekayasa atau buatan. Game online juga terdapat aturan yang harus ditaati dan tidak boleh dilanggar oleh pemain (Safitri, 2020).

Game online menjadi gaya hidup baru bagi anak muda dan masyarakat di semua kalangan pelajar, anak-anak dan remaja. Saat ini, Anda dapat menemukan banyak warung internet (warnet) di kota-kota dan desa-desa yang mempromosikan keberadaan game online tersebut. Banyak dari kita menemukan berbagai jenis game online. Mulailah dengan game online dalam genre seperti perang, balap, dan olahraga. Permainan dapat dimainkan dengan aturan tertentu, jadi ada pemenang dan ada pula yang kalah, terutama dalam situasi yang tidak serius atau untuk tujuan mengisi waktu (Surbakti, 2017).

Game online merupakan permainan game yang dimainkan sekelompok orang di komputer pribadi mereka. Keadaan ini membuat terbitnya komunitas game online yang bisa disebut (MMORPG) *Multiplayer Online Role Playing Games* (Andriyas & Himawan, 2019 dalam Hermawann & Kudus, 2021). Game online adalah kegiatan yang mengandung unsur hiburan, dimana kegiatan tersebut mengisi waktu

luang dan memiliki kepribadian yang menarik (Ariati, 2017 dalam Hermawann & Kudus, 2021). Game online bisa menjadi masalah, ketika pelakunya mulai mengalami kecanduan.

2.2.2 Sejarah Game Online

Sejarah game online dimulai pada tahun 1969. Awalnya game ini dibuat untuk tujuan pendidikan. Namun, pada awal 1970-an, sistem pembagian waktu yang disebut Plato dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran online bagi siswa, memungkinkan banyak pengguna untuk mengakses komputer secara bersamaan berdasarkan waktu yang dibutuhkan. Dua tahun kemudian, Plato IV hadir dengan fitur grafis baru yang digunakan untuk membuat game multipemain. pada tahun 1995 game online benar-benar menjadi tersebar luas, terutama setelah pembatasan yang diberlakukan oleh *National Science Foundation Network* (NSFNET) dihapus dan akses ke semua area Internet dihapus. kesuksesan finansial dari perusahaan yang meluncurkan game tersebut, persaingan mulai meningkat dan game online terus berkembang hingga saat ini (Surbakti, 2017).

2.2.3 Jenis-Jenis Game Oline

1. Jenis-jenis game online berdasarkan alat yang digunakan
 - a. *Arcade Game*, atau yang biasa kita sebut dindong. *Arcade game* masih ditemui di beberapa *game center*, dengan game yang biasa dimainkan seperti *Street Fighter* dll.

- b. *PC Game*, merupakan game yang tersedia untuk dimainkan dikomputer atau laptop
 - c. *Konsul game*, merupakan alat game yang *portable*, bisa dibawa kemanapun. Contoh konsol game antara lain, *sega, Playstation, Xbox, Nintendo Wii*. Dalam permainannya diperlukan stick untuk mengontrol game yang ingin dimainkan pemain.
 - d. *Handheld games*, mengetahui bahwa alat game yang saat ini bisa dibawa keman-mana alias *portable*, ukurannya yang sesuai genggam tangan dengan sebuah monitor kecil ditengahnya. Contoh *Handheld game* yaitu *Nintendo DS, Sony PSP dan PS Vita*.
 - e. *Mobile games* adalah game yang hanya bisa dimainkan di handphone, Tablet, atau PDA (dikutip dari penelitian M.Albir Danara, 08 April 2015)
2. Jenis-jenis game onlie berdasarkan permainan yaitu sebagai berikut(Surbakti, 2017) :
- a. *Massively Multiplayer Online First- person shooter games* (MMOFPS), karena *game online* jenis ini menggunakan sudut pandang orang pertama, setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda seperti presisi dan refleks, dan seperti pemain ikut serta dalam permainan. Banyak orang yang bisa berpartisipasi dalam game ini, dan biasanya game ini mengambil adegan perang dengan senjata militer. Contoh dari jenis

permainan ini adalah *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, dan *Unreal*. Massively

- b. *Multiplayer Online Real- time strategy games (MMORTS)*, Jenis permainan ini menekankan pada strategi pemain yang baik. Game ini memiliki fitur yang dibutuhkan pemain untuk mengatur strategi permainan. RTS, tema permainan dapat berupa sejarah (seperti seri *Age of Empires*), fantasi (seperti *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (seperti *Star Wars*)
- c. *Massively Multiplayer Online Role- playing games (MMORPG)*, Jenis permainan ini biasanya bertindak sebagai karakter fiksi dan bekerja sama untuk menjalin cerita bersama. RPG biasanya lebih tentang kolaborasi sosial daripada kompetisi. Umumnya, dalam RPG, pemain termasuk dalam grup. Contoh genre game tersebut adalah *Ragnarok Online*, *Lord of the Rings Online: Shadow of Anma*, *Final Fantasy*, dan *DotA*.
- d. *Cross-platform online play*, Jenis permainan ini bisa dimainkan dengan online di berbagai perangkat. Saat ini, perangkat game konsol mulai berkembang menjadi komputer dengan jaringan open source berikut: B. *Dreamcast*, *PlayStation 2*, *Xbox* dengan fitur online. Misalnya, *Need for Speed Underground* dapat dimainkan secara online dari PC atau Xbox 360 Anda.
- e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*, Jenis permainan ini dimainkan di browser seperti *Mozilla Firefox*, *Opera* dan

Internet Explorer. Game pemain tunggal sederhana dapat dimainkan di browser menggunakan teknologi skrip HTML dan HTML (*JavaScript*, ASP, PHP, MySQL). Dengan perkembangan teknologi grafis berbasis web seperti *Flash* dan *Java*, permainan yang dikenal sebagai "*Game Flash*" atau "*Game Java*" menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti *Pac-Man* direproduksi dengan plugin di situs web. *Game browser* baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan interaksi multipemain.

- f. *Simulation games*, Jenis permainan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Ada berbagai jenis game simulasi seperti *game simulasi* kehidupan, game simulasi konstruksi/manajemen, dan game simulasi kendaraan, untuk simulasi kehidupan dalam permainan, pemain bertanggung jawab atas karakter atau karakter dan memenuhi kebutuhan karakter seperti di dunia nyata, tetapi seperti di dunia virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan hidup seperti orang-orang biasanya. Aktivitas kerja, Bersosialisasi, makan, belanja, dll. Biasanya karakter-karakter tersebut hidup di dunia maya yang penuh dengan karakter yang diperankan oleh pemain lain. Contoh permainannya adalah *Second Life*.
- g. *Massively multiplayer online games (MMOG)*, Bermain permainan di dunia yang besar (>100 gamers) dimana setiap

gamers dapat berkomunikasi langsung seperti halnya yang terjadi di dunia nyata. MMOG terbit seiringan dengan perkembangan akses internet broadband pada negara maju, memungkinkan ratusan bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama.

2.2.4 Bermain Game Online

1. Frekuensi bermain game online dalam penelitian ini disamakan penggunaan internet. Terdapat 3 intensitas penggunaan internet menurut Horigan (Ismayanti, 2013: 18) yaitu
 - a. *Heavy User* adalah penggunaan internet lebih dari 40 jam perbulan
 - b. *Medium User* adalah penggunaan internet antara 10 jam sampai 40 jam perbulan
 - c. *Light User* adalah penggunaan internet kurang dari 10 jam perbulan.
2. Penggunaan gadget dikategorikan intensitas tinggi jika menggunakan dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaian bekisar ≥ 75 menit. selain itu, sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan intensitas penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik yaitu dengan kategori rendah dengan durasi ≤ 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. (Sari & Mitsalia, 2016). Menurut Rosi Kusmawati, dkk (2017: 90) mengatakan seseorang yang mengalami kecanduan

biasa menggunakan waktu 2-10 jam/minggu untuk bermain game online.

3. Jenis game online pun terbagi menjadi dua jenis, jenis pertama game online *bergendre* kekerasan dan yang kedua non kekerasan. Game online kekerasan contohnya *mobile legend* dan *pugb* dalam permainan ini, para gamers dapat melakukan pukul memukul, tembak-menembak, dan kejar-mengejar dalam permainan tersebut. sedang kan jenis game online non kekerasan bersifat *fun games, strategic games, adventure game, dan simulation games* yang bersifat untuk mngolah otak saja dan tidak mengandung kekerasan.
4. Saat bermain game online, Ketika bermain lebih suka sendiri, Bersama teman-teman. Jika pemain bermain game online menggunakan handphone, di warnet, laptop, tablet, handphone milik orang tua.

2.2.5 Dampak Negatif Bermain Game Online

Dampak negative bermain game online menurut (Meutia et al., 2020)

1. Kesehatan pada remaja menurun
2. Gangguan mental pada remaja
3. Mempengaruhi prestasi belajar
4. Kurangnya berkomunikasi kepada orang lain

5. Kecanduan juga menyebabkan para pemain terlambat datang kesekolah dan juga mereka sering tidak datang kesekolah dikarenakan terlambat bangun karena tidur terlalu larut
6. Kerusakan pada mata pemain, tidur kurang, susah mendengar nasihat yang diberikan orang tua dan terjadi pikiran kosong pada pemain
7. Selain itu pola hidup pemain juga akan terganggu tidur, jam makan, belajar jadi terganggu semua sehingga membuat pemain malas untuk belajar
8. Komunikasi dilingkungan terhambat yang akan menyebabkan pemain kurang komunikasi pada lingkungannya.

2.2.6 Cara Mengatasi Dampak Negatif Game Online

1. Niat

Tujuan utama mengatasi kecanduan game online adalah memiliki niat yang kuat untuk mengurangi game online yang berlebihan. dengan memiliki niat psikologis yang kuat, yang membuatnya lebih mudah untuk ditangani.

2. Mencari kesibukan lain

Carilah kegiatan positif lainnya, terutama kebiasaan favorit Anda seperti Olahraga, membaca buku, dan rekreasi. Karena itu, tidak ada waktu luang untuk bermain game online.

3. Mengatur jadwal bermain game online

Mulai atur waktu bermain dan jumlah hari permainan, dan pertahankan jadwal untuk mempersingkat waktu bermain. Tahap awal bermain 3 jam per hari dan beberapa hari berikutnya secara bertahap akan berkurang.

4. Menghitung jumlah uang yang dikeluarkan

Menghitung jumlah uang yang anda keluarkan untuk bermain game online di warnet akan membantu lebih berpikir untuk tidak menghabiskan uang untuk game online.

5. Mintalah bantuan teman

Setiap kali pergi ke warnet atau bermain game, mintalah pengingat sementara kepada orang terdekat . Sebaiknya bukan seorang *gamer* agar lebih mudah sangat mengingatnya.

2.2.7 Faktor-faktor bermain game online

1. gamenya *Variatif*, *game console* menawarkan banyak game menarik, bervariasi, mulai dari game bernuasa *quest*, *adventure*, hingga *simulasi*. Game-game tersebut disajikan dengan gambar-gambar dan warna yang menarik, serta dilengkapi dengan suara dan *music* yang seru. Terkadang ada juga game yang dikemas dengan teknologi tinggi dan sound *effect*.
2. Tertarik pada hal yang baru, melalui permainan game akan semakin tertarik untuk mencoba hal-hal baru.
3. Seru, selain menghibur dalam game biasanya terdapat target yang harus dilawan atau dibunuh, inilah yang semakin membuat para pemain penasaran dan tidak mau berhenti main jika targetnya belum selesai ia kalahkan.

4. Sebagai pelarian, game yang begitu *booming* ternyata sering dijadikan sebagai pelarian bagi para pemain yang sedang tertekan atau depresi. Dikala suasana hati sedang tidak enak akibat tertimpa suatu masalah, pemain akan berpaling ke game untuk menghibur diri.
5. Unsur kepahlawanan , pemain biasanya menyukai fitur atau sosok pahlawan yang dijadikan idola.

2.3 Kecanduan Game Online

2.3.1 Pengertian Kecandun game online

Kecanduan game online adalah salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game) (Novrialdy, 2019).

Menurut Adam (2012) komputer dan *game* adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja masa kini. Bagi kebanyakan anak remaja, bermain *game* di komputer adalah salah satu kegiatan rutin yang mereka lakukan setiap hari. Sebenarnya tidak masalah selama masih batas wajar.

2.3.2 Aspek Kecanduan game online

Kecanduan pada game online dapat berdampak negatif atau berbahaya bagi remaja yang menderitanya. Akibat dari kecanduan game online meliputi lima aspek yaitu aspek kesehatan, psikologi, akademik, sosial dan keuangan/materi (Novrialdy, 2019 dalam Sandy & Hidayat, 2019) yaitu :

1. Aspek Kesehatan

Yaitu kecanduan game online yang menyebabkan kesehatan remaja memburuk. Remaja yang mengalami kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang menurun akibat kurangnya aktivitas fisik, waktu tidur kurang, dan sering terlambat makan.

2. Aspek psikologis

Yaitu Banyak adegan game online yang menunjukkan tindakan kriminal dan kekerasan seperti pertempuran, merusak, dan pembunuhan secara tidak langsung dapat mempengaruhi alam bawah sadar. Seorang remaja yang mengatakan bahwa kehidupan nyata ini seperti sebuah game online. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan jiwa akibat pengaruh game online yaitu cepat marah, emosional, dan berbicara kotor.

3. Aspek akademik

Yaitu Remaja Usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan pada game online dapat mengganggu kinerja

akademik. Waktu luang yang ideal untuk belajar pelajaran di sekolah sering digunakan dalam latihan untuk menyelesaikan misi game online. Kemampuan anak muda untuk berkonsentrasi umumnya terhambat, sehingga kemampuan menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru tidak maksimal.

4. Aspek sosial

Yaitu Beberapa pemain merasa Temukan dirinya yang sebenarnya saat bermain game online melalui ikatan emosional dengan formasi Avatar dan benamkan dia dalam dunia fantasi ciptaannya sendiri. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya kontak dengan dunia nyata dan mengurangi interaksi. Sosialisasi online ditemukan meningkat, tetapi penurunan dalam soslasi dalam kehidupan nyata.

5. Aspek keuangan

Bermain game online biasanya membutuhkan materi, untuk membeli *voucher* saja supaya tetap dapat memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan uang yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk mencuri agar bisa memainkan game online. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al. (2005) yang menemukan bahwa banyak kejahatan game online ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini

juga mengemukakan bahwa usia pelaku kejahatan akibat game online adalah remaja usia sekolah.

2.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online

- a. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online
- b. Rasa bosan yang dirasakan remaja Ketika berada dirumah atau sekolah
- c. Ketidakmampuan untuk mengatur waktu aktivitas lainnya
- d. Kurangnya kemampuan *self control* dalam diri remaja
- e. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-teman yang lain bermain *game online*
- f. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game online
- g. Harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan, seperti kursus atau les (Deodo, 2015).
- h. gamenya *Variatif, game console* menawarkan banyak game menarik, bervariasi, mulai dari game bernuasa *quest, adventure*, hingga simulasi. Game-game tersebut disajikan dengan gambar-gambar dan warna yang menarik, serta dilengkapi dengan suara dan music yang seru. Terkadang ada juga game yang dikemas dengan teknologi tinggi dan *sound effect* yang megah.
- i. Tertarik pada hal yang baru, melalui permainan game akan semakin tertarik untuk mencoba hal-hal baru.

- j. Seru, selain menghibur dalam game biasanya terdapat target yang harus dilawan atau dibunuh, inilah yang semakin membuat para pemain penasaran dan tidak mau berhenti main jika targetnya belum selesai ia kalahkan.
- k. Sebagai pelarian, kehadiran game yang begitu booming ternyata sering dijadikan sebagai pelarian bagi para pemain yang sedang tertekan atau depresi. Dikala suasana hati sedang tidak enak akibat tertimpa suatu masalah, pemain akan berpaling ke game untuk menhibur diri.
- l. Unsur kepahlawanan , pemain biasanya menyukai fitur atau sosok pahlawan yang dijadikan idola.

2.3.4 Gejala kecanduan game online

- 1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam sekolah
- 2. Nilai anak disekolah terjadi penurunan
- 6. Tertidur di dalam kelas
- 7. Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman
- 8. Menjauhkan diri dari kelompok sosial
- 9. Berbohong soal waktu lama bermain game online
- 10. Sering melalaikan tugas
- 11. Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain

Sementara gejala-gejala fisik yang menimpa seseorang yang kecanduan game antara lain :

1. Gangguan dipergelangan tangan karena saraf tertekan, misalnya jari-jari tangan menjadi kaku
2. Mengalami gangguan tidur
3. Mata kering
4. Sakit kepala
5. Sakit punggung
6. Makan tidak teratur
7. Mengabaikan kebersihan pribadi seperti : malas mandi (Adam, 2012)

2.3.5 Intensitas kecanduan game online

Intensitas penggunaan permainan game online dalam kurun waktu lebih dari 4hari/minggu dan durasi bermain lebih dari 4jam/hari akan menimbulkan ketergantungan. Terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan game online, yakni frekuensi yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakes game online yang dilakukan oleh pengguna. *The Grapich, Visualization & Usabillity Center, The Georgia Institu of Thecnology* menggolongkan penggunaan game menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas pengguna :

1. Tinggi (lebih dari 40jam per bulan)
2. Sedang (antara 10-40jam per bulan)
3. Rendah (kurang dari 10jam per bulan)

Sedangkan Piyeke (2014) mengatakan durasi waktu bermain game online yaitu :

1. Kurang dari 3 jam : Normal

2. Lebih dari 3 jam : Tidak normal

2.3.6 Alat ukur kecanduan game online

Pengukuran kecanduan game online menggunakan Skala Likert, kuesioner yang digunakan adalah kuesioner kecanduan game online oleh (Lestari, 2018) dengan kategori :

1. Selalu (S) = 4
2. Sering (Sr) = 3
3. Jarang (Jr) = 2
4. Tidak pernah (Tp) = 1

Dengan hasil presentase diperoleh dengan rumus :

$$N = SP + \frac{N}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

n : nilai yang didapatkan

SP : skor yang didapatkan

SM : skor maksimal

Kriteria penilaian :

Tinggi : 50-100%

Rendah : 0-50%

2.3.7 Ciri-Ciri Kecanduan Game Online

1. Dalam satu hari hanya bermain game saja dengan lebih dari 3 jam bahkan seharian penuh
2. Rela mengeluarkan uang banyak demi bermain game dan membeli *vocer game* tersebut hanya untuk menguprade item dan karakter yang dimiliki
3. Lebih dari 1 bulan memainkan game yang sama dengan intensitas
4. Marah jika dihalang atau dilarang untuk main tersebut
5. Banyak teman dalam game tersebut bahkan masuk ke komunitas tersebut
6. Sangat antusias jika ditanya tentang game
7. Jika bermain di warnet, maka lebih lama waktu bermain diwarnet dari pada legiatan lainnya
8. Mulai menganggap diri sendiri adalah karakter
9. Mengatur waktu sendiri untuk bermain game
10. Isi dompet lebih banyak *vocer game online* bekas pakai atau bahkan *vocer* baru
11. Lebih menyisihkan biaya untuk ke warnet dan main game online dari pada kebutuhan lainnya yang mungkin lebih penting dari game online (Adam, 2012).

2.4 Perilaku Kekerasan

2.4.1 Definisi Perilaku Kekerasan

Perilaku kekerasan yang dialami remaja adalah tindakan yang sengaja yang menyebabkan luka fisik ataupun tekanan mental pada remaja. ada beberapa faktor dari perilaku kekerasan seperti faktor pengalaman psikologi, faktor spritual dan faktor lingkungan (Soeli et al., 2019). Tingkah laku kekerasan merupakan reaksi kemarahan yang tidak teradaptasi berupa tingkah laku yang merugikan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan (Priyanto & Permana, 2019). Perilaku kekerasan merupakan segala bentuk perilaku yang ditujukan untuk menyakiti diri sendiri atau orang lain secara fisik atau psikologis. Perilaku kekerasan ini dapat bersifat verbal dan dimaksudkan untuk menyakiti diri sendiri, orang lain, dan lingkungan, dengan menyakiti diri sendiri dan agitasi yang tidak terkendali (Dermawan, 2018 dalam Malfasari et al., 2020). Perilaku kekerasan dapat dilihat dari wajah tegang, tidak bisa diam, mengepalkan tangan atau memukulkan tangan , rahang mengencang, peningkatan pernafasan, dan kadang tiba-tiba seperti kataton. Respon (Malfasari et al., 2020). Risiko perilaku kekerasan adalah perilaku mereka yang menunjukkan bahwa mereka dapat merugikan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan, secara fisik, emosi, seksual, dan verbal. Risiko perilaku kekerasan yang tidak terkontrol dengan baik dapat membahayakan Anda, orang lain, dan orang-orang di sekitar Anda (Muda, 2022).

Orang yang berisiko mengalami perilaku kekerasan ditandai dengan ancaman, kata-kata kasar, mengekspresikan keinginan mereka untuk dipukuli atau disakiti, dan memerah pada wajah. Tegang, tatapan tajam, rahang terkatup rapat, kepalan tangan mengepal, pidato murung, dan teriakan atau teriakan (Muda, 2022).

2.4.2 Tanda dan Gejala Perilaku Kekerasan

1. Menurut (Muhith, 2016 dalam Malfasari et al., 2020) tanda dan gejala perilaku kekerasan adalah sebagai berikut :
 - a. Muka merah dan tegang
 - b. mata melotot/ pandangan tajam
 - c. mengepalkantangan
 - d. mengatupkan rahang dengan kuat
 - e. Bicara kasar suara tinggi
 - f. menjerit atau berteriak
 - g. mengancam secara verbal dan fisik
 - h. melempar atau memukul benda/orang lain
 - i. merusak barang atau beda,
 - j. tidak mempunyai kemampuan mencegah/mengontrol perilaku kekerasan
2. Menurut (SDKI,2017 dalam Malfasari et al., 2020) ada 2 tanda dan gejala yaitu subjektif dan objektif pada pasien perilaku kekerasan seperti berikut :
 1. Subjektif

- b. Mengancam
 - c. Mengumpat dengan kata-kata kasar
 - d. Suara keras
 - e. Bicara ketus
2. Objektif
- a. menyerang orang lain
 - b. melukai diri sendiri/orang lain
 - c. merusak lingkungan
 - d. perilaku agresif/amuk
 - e. mata melotot atau pandangan tajam
 - f. tangan mengepal
 - g. rahang mengatup
 - h. wajah memerah
 - i. postur tubuh kaku
3. Menurut (Malfasari et al., 2020) Tanda dan Gejala Perilaku Kekerasan yaitu :
- a. mengepalkan tangan
 - b. bicara kasar
 - c. suara tinggi
 - d. menjerit atau berteriak

2.4.3 Penyebab Terjadinya Perilaku Kekerasan

Penyebab terjadinya perilaku kekerasan Menurut (Roufuddin & Hoiriyah, 2020) yaitu :

1. Frustasi

Seorang yang terkena hambatan untuk mencapai tujuan atau keinginan yang diinginkan menyebabkan dia menjadi frustrasi. Ia juga merasa ancaman dan kecemasan, namun ia tidak bisa menjalani rasa frustrasi itu dengan cara apa pun tanpa mengendalikan orang lain & keadaan yang ada disekitarnya, seperti kekerasan .

2. Takut

3. Manipulasi atau intimidasi

4. Emosi yang tidak terkontrol

5. Lingkungan sekitarnya yang tidak sesuai dengan keadaan atau perasaannya, Lingkungan di mana peristiwa yang mencerminkan perilaku kekerasan meliputi: Pembunuhan, kerusuhan, pembakaran, pemukulan, dan penyiksaan dapat menyebabkan peningkatan perilaku kekerasan.

2.4.4 Faktor-faktor perilaku kekerasan

Faktor-faktor perilaku kekerasan menurut Menurut (Kandar & Iswanti, 2019) yaitu:

1. Faktor Prediposisi

a. Factor genetic

menyebabkan pasien mengalami risiko perilaku kekerasan.

b. Faktor psikologis

Pengalaman marah merupakan respon psikologis terhadap stimulus eksternal, internal maupun lingkungan. Perilaku kekerasan terjadi sebagai hasil dari akumulasi frustrasi. Frustrasi terjadi apabila keinginan individu untuk mencapai sesuatu menemui kegagalan atau terhambat. Salah satu kebutuhan manusia adalah “berperilaku”, apabila kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi melalui berperilaku konstruktif, maka yang akan muncul adalah individu tersebut berperilaku destruktif (Utari, 2019)

c. Faktor sosial budaya

Meyebabkan pasien mengalami risiko perilaku kekerasan

2. Faktor Presipitasi

a. Factor biologis

Hal yang dikaji pada faktor biologis meliputi adanya faktor herediter yaitu adanya anggota keluarga yang sering memperlihatkan atau melakukan perilaku kekerasan, adanya anggota keluarga yang mengalami gangguan jiwa, adanya

riwayat penyakit atau trauma kepala, dan riwayat penggunaan NAPZA (narkoti, psikotropika dan zat aditif lainnya)(Utari, 2019)

b. Factor psikologis

Konsep diri; tidak diterima lingkungan sekitar sebagai pencetus pasien mengalami risiko perilaku kekerasan.

c. Factor sosial budaya

Ketidakharmonisan lingkungan tempat tinggal membuat diri ingin marah dan berbicara dengan kasar.

2.4.5 Aspek-aspek perilaku Kekerasan

(Medinus&Jhonson dalam Dayakisni&Hudaniah, 2012)

mengelompokkan beberapa bentuk perilaku kekerasan , yaitu :

1. Perilaku fisik seperti memukul, menendang, mendorong, meninju, memarahi, merampas dan lain-lain
2. Menyerang suatu objek, disini yang dimaksud adalah menyerang benda mati atau orang.
3. Perilaku verbal seperti. Mengancam dan mengolok-ngolok.
4. Melanggar hak milik atau hak orang lain seperti merebut barang teman dengan paksa, dan mencoret bangku dan meja teman.

Menurut (Buss dalam Dayakisni dan Hudaniah, 2012)

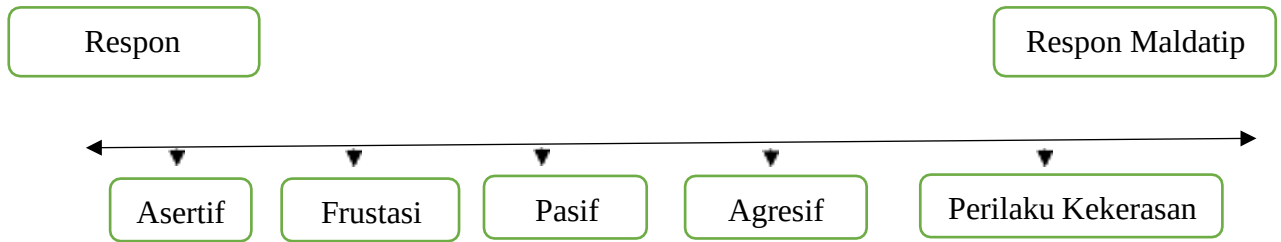
mengelompokkan kekerasan dalam 8 jenis, yaitu sebagai berikut :

- a. kekerasan fisik aktif langsung, tindakan kekerasan fisik yang dilakukan individu tau kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu tau kelompok yang menjadi targetnya dan terjadi kontak fisik.
- b. Kekerasan fisik pasif secara langsung, tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh seseorang dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi tergetnya, namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti demonstrasi, aksi mogok, dan aksi diam.
- c. Agresif fisik aktif tidak langsung : tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti merusak harta korban, membakar rumah, menyewa tukang pukul.
- d. Agresif fisik pasif tidak langsung : tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain dengan cara tidak berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi tegetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti tidak peduli, apatis, masa bodoh.
- e. Agresif verbal aktif langsung : tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain, seperti menghina, memaki, marah, dan mengumpat.

- f. Agresif verbal pasif langsung : tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti menolak bicara.
- g. Agresif verbal aktif tidak langsung : tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu.kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi target nya, seperti menyebar fitnah, mengadu domba.
- h. Agresif verbal pasif tidak langsung : tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan individu.kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberikan dukungan, tidak menggunakan hak suara.

2.4.6 Rentang Respon perilaku kekerasan

Perilaku kekerasan adalah rentan marah yang dapat dilihat dari gambaran seperti berikut dari respon adaptif sampai ada respon maladaptif (Putri et al., 2018)



1. Asertif Ketegasan mengekspresikan kemarahan tanpa menyakiti, menyakiti, atau merusak harga diri orang lain.
2. Frustrasi adalah reaksi yang terjadi ketika suatu tujuan atau keinginan tidak tercapai. Frustrasi dapat dialami sebagai ancaman dan ketakutan. Konsekuensi dari ancaman ini dapat menyebabkan kemarahan.
3. Pasif adalah reaksi ketika seseorang tidak mampu mengungkapkan emosi yang dialaminya.
4. Agresif adalah perilaku marah yang masih dalam kendali individu. Orang yang agresif biasanya tidak ingin tahu hak orang lain, Dia berfikir bahwa setiap orang harus berjuang untuk keuntungan mereka sendiri dan mengharapkan perlakuan yang sama dari yang lain.
5. Kekerasan adalah perasaan marah dan permusuhan yang intens dengan hilangnya kontrol diri. Situasi ini, seseorang dapat membahayakan dirinya sendiri atau orang lain.

2.4.7 Rentang Perilaku Kekerasan

Memahami dan membedakan perilaku yang ditunjukkan klien, klien dapat menggunakan perbandingan berikut untuk melakukan analisis yaitu :

Table 2.1 rentang perilaku kekerasan

Pasif	Aspek	Agresif	Asertif
Negative : Pesimis dan merendahkan diri	Isi pembicaraan	Sombongkan diri, meremehkan orang lain	Positif : Memperkenalkan diri yaitu saya mampu dan saya bisa
Mengeluh dan melambat	Tekanan pada suara	Keras kepala	Sedang
Kepala ditundukan	Lokasi tubuh	Canggung dan maju ke depan	Santai dan tegap
Membatasi jarak dengan sifat acuh	Jeda/jarak	Posisi menyerang dan mengancam	Tetap pada jarak aman
Tidak semangat dan gelisah	Penampilan klien	Posisi seperti menyerang dan mengancam	Santai/tenang

Sedikit	Tatapan mata	Dipertahankan	Mempererat
		dan melotot	kontak mata
			seperti dengan
			hubungan

2.4.8 Akibat Perilaku Kekerasan

1) Resiko mencederai diri sendiri

Menurut Stuart dan Laria, hal-hal yang membuat klien mencederai dirinya sendiri yakni : perilaku emosional, marah, mudah tersinggung, dan menentang, merasa paling berkuasa tidak bermoral.

2) Resiko mencederai orang lain

Resiko mencederai orang lain adalah hal yang paling sering dilakukan oleh orang yang mengalami perilaku kekerasan biasanya orang melakukan hal seperti memperlihatkan permusuhan, mengamuk, mengancam, berkata kasar, berteriak, pandangan tajam dan tangan terkepal.

3) Merusak lingkungan

Orang dengan perilaku kekerasan juga sering membahayakan juga merusak lingkungan, baik lingkungan diluar rumah maupun lingkungan didalam rumah.

2.4.9 Alat ukur

Alat ukur perilaku kekerasan yang dipakai peneliti adalah Skala Likert. Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Kuesioner yang dipakai adalah kuesioner perilaku kekerasan oleh (Mardta, 2015). Disediakan lima pilihan skala dengan format seperti ini (Taluke, 2019) dengan nilai skor :

6. Sering (Sr), jika responden setuju dengan pertanyaan kuesioner diberi skor 3
7. Kadang-kadang (kk), jika responden jarang dengan pertanyaan kuesioner diberi skor 2
8. Tidak pernah (Tp), jika responden tidak setuju dengan pertanyaan kuesioner diberi skor 1

Dengan penilain skor sebagai berikut :

1. Tidak terjadi : $\leq$ dari 20
2. Terjadi : $\geq$ dari 20

2.5 Konsep Remaja

2.5.1 Definisi Remaja

Remaja merupakan seseorang yang dapat mengumpulkan informasi dengan cepat, tapi ada banyak cara untuk mengumpulkan informasi tersebut (Natalia et al., 2020 dalam Suwandi & Malinti, 2020). Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, ciri yang dapat kita lihat yaitu adanya perubahan psikis ataupun fisik yang terlihat. yang dapat kita lihat dari perubahan fisik yaitu adanya perubahan karakteristik seksual pada remaja contohnya pembesaran payudara, pembesaran pada pinggang untuk perempuan sementara pada remaja pria yaitu tumbuhnya kumis, janggut, dan pergantian suara lebih dalam, perubahan mental pada remaja juga berkembang (Diananda, 2019).

Menurut *world health organization (WHO)* remaja merupakan orang yang usia rentangnya 10 sampai 19 tahun, dikutip dari peraturan menteri kesehatan Republik Indonesia nomor 25 tahun 2014, bahwa remaja merupakan masyarakat yang usia rentang nya dari 10 sampai 18 tahun, ada pula menurut (BKKBN) badan kependudukan dan keluarga berencana bahwa usia rentang pada remaja yaitu usia 10 sampai 24 tahun dan remaja belum menikah. Fase remaja merupakan fase pergantian atau peralihan dari fase kanak-kanak menuju fase dewasa. saat fase ini, mereka mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, baik secara mental maupun fisik (Diananda, 2019). Fase remaja dimulai dari usia 12 sampai 21 tahun hingga usia 12 samapai 15 tahun

pada fase remaja awal, fase pertengahan pada remaja yaitu pada usia 15 sampai 18 tahun, dan fase akhir pada remaja yaitu dari umur 18 sampai 21 tahun Efrizal (2020).

Masa remaja bisa dikatakan masa peralihan atau transisi lantaran terjadinya perkembangan, pertumbuhan, dan perubahan psikologis dan biologis. ciri-ciri pertumbuhan pada masa biologis yaitu pertumbuhan dan perkembangan seks primer, pada psikologis perubahannya ditandai seperti perubahan sikap, emosi dan penurunan emosional. Fase peralihan ini disebut juga fase badai dan setres, krena emosi yang bergejolak, kecemasan, dan risih karena remaja perlu menerima perubahan yang terjadi dan beradaptasi (Barriyyah Hidayati & ., 2016 dalam Suwandi & Malinti, 2020).

2.5.2 Tahap Pada Masa Remaja

Menurut Diananda (2019) Tahap remaja dikelompokkan menjadi 3, yaitu :

a. Tahap Pra Remaja (usia 11-14 tahun)

Tahap praremaja ini memiliki priode yang kurang lebih sangat singkat yaitu hanya 1 tahun, anak pria usia 12 sampai 13 tahun atau 14 tahun, fase ini disebut juga fase negatif karena tingkah laku fase ini cenderung negatif. Masa-masa sulit untuk berkomunikasi antara anak dan orang tua, perkembangan fungsi fisik mengalami hambatan oleh perubahan seperti perubahan pada hormonal yang bisa mengakibatkan perubahan pada suasana hati

yang tidak terduga, masa remaja menunjukkan peningkatan intropeksi yang mengubah, memperkuat, dan dikaitkan dengan apa yang orang lain pikirkan tentang mereka.

b. Tahap Remaja Awal (usia 13 sampai 17 tahun)

Tahap perubahan tahap ini dicapai dengan sangat cepat dan tercapai pada puncaknya, ketidakimbangan emosional dan banyak ketidakstabilan ada di era ini. Mencari identifikasi diri karena priode ini berubah-ubah, pola pada hubungan sosial sudah mulai berubah, seperti orang dewasa muda, seperti remaja mulai bisa memiliki hak untuk mewujudkan keputusannya sendiri. saat tahap perkembangan ini berfokus pada pada perolehan kemandirian dan identitas yang terlihat, membuat berpikir lebih logis, abstrak dan idealis, dan menghabiskan lebih banyak waktu di luar keluarga

c. Tahap Remaja Lanjut (usia 17 sampai 21 tahun)

Tahap ini remaja ingin terlihat menjadi pusat perhatian, dia ingin diperhatikan, berbeda caranya dengan diawal masa remaja, dia idealis, sangat ambisius, memiliki energi yang besar dan bersemangat. Mencoba untuk membangun identitasnya dan ada kemauan mencapai kemandirian emosional.

2.5.3 Perubahan-Perubahan Pada Remaja

Menurut (Jajha, 2011 dalam Karlina, 2020) ada beberapa macam perubahan pada masa remaja yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan emosi terkait dengan stres, perubahan emosi yang terjadi dengan lancar pada fase awal remaja dikenal sebagai tahap badai dan impuls, pada tahap ini, kaum muda dihadapkan dengan banyak tekanan dan tuntutan, contohnya remaja tidak harus berperilaku seperti kanak-kanak, tetapi harus bisa melakukan dengan sendiri, dan mempunyai rasa tanggung jawab.
- 2) perubahan pada fisik yang cepat juga bisa dikaitkan dengan kematangan seks, perubahan tersebut terjadi cepat, perubahan tersebut seperti perubahan internal contohnya sistem peredaran darah, sistem pencernaan, sistem pernapasan, maupun perubahan yang terjadi eksternal contohnya badan yang mulai meninggi, penambahan berat badan, dan proporsi tubuh, berdampak kuat pada konsep remaja meningkat.
- 3) Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungannya dengan orang lain, remaja diharapkan untuk fokus pada apa yang lebih penting karena tanggung jawab yang lebih besar dari fase remaja, bahwa remaja diperlukan agar bisa menempatkan ketertarikan remaja pada hal lebih penting lagi. Dalam hal ini, orang-orang muda akan bersentuhan tidak hanya dengan orang-orang dari jenis kelamin yang sama, tetapi juga orang-orang dari lawan jenis dan orang dewasa.
- 4) Perubahan nilai, disaat kita menganggap hal penting pada fase anak-anak jadi tidak sangat penting, saat kita mendekati dewasa.

- 5) Biasanya anak muda bersikap ambigu tentang perubahan yang mereka hadapi, namun di sisi lain mereka juga ingin kebebasan, tapi mereka juga ada rasa takut dengan tanggung jawab yang disertai dengan kebebasan, remaja juga ragu akan tanggung jawab yang menyertainya dan meragukan kemampuan mereka sendiri untuk menanggungnya.

2.5.4 Ciri-Ciri Pada Fase Remaja

Menurut (Karlina, 2020) Ciri-Ciri pada remaja sebagai berikut :

- 1) Fase yang penting

Fase masa remaja hasil jangka pendek dan jangka panjang tetap penting. Perkembangan tubuh yang pesat dibarengi dengan perkembangan mental yang pesat, pertama pada fase remaja awal. Semua pertumbuhan tersebut mengeluarkan perlunya koordinasi mental dan pembentukan nilai, sikap, dan minat baru..

- 2) Fase peralihan

Fase tahap ini remaja tidak lagi anak-anak, tidak juga menjadi orang dewasa. ketika remaja kelakukannya seperti orang dewasa, mereka sering dituduh terlalu tinggi untuk berperilaku menjadi orang dewasa. Status ambigu remaja, disisi lain bermanfaat bisa memberi mereka untuk bereksperimen dengan gaya hidup yang beda dan mengidentifikasi pola perilaku, sifat optimal mereka dan nilai.

3) Fase perubahan

Kemajuan saat perubahan perilaku dan sikap pada fase remaja setara dengan kemajuan perubahan pada fisik. Pada masa remaja awal, saat perubahan fisik menjadi sangat cepat, perilaku dan sikap bisa berubah dengan cepat. saat perubahan fisik berkurang, demikian juga perubahan sikap dan perilaku.

4) Fase Usia bermasalah

Meskipun setiap tahap perkembangan memiliki masalahnya sendiri, masalah remaja seringkali sulit untuk diselesaikan baik oleh para laki-laki ataupun perempuan. Banyak remaja akhirnya menemukan bahwa solusi tidak selalu memenuhi harapan mereka karena tidak dapat menyelesaikan masalah mereka sendiri dengan cara yang mereka yakini..

5) Fase mencari identitas

Fase awal fase remaja, adaptasi kelompok sangat berguna bagi anak laki-laki dan perempuan. Lama-lama mereka mulai ingin identitas dan dan tidak lagi senang bahwa teman-teman mereka sama dalam segala hal, keadaan mereka yang ambigu ini mengakibatkan dilema yang mengarahkan remaja sehingga mengalami "identitas kritis" atau masalah identitas ego remaja.

6) Usia yang memberikan ketakutan

Stereotip budaya adalah bahwa remaja ingin melakukan apa yang ingin mereka lakukan, yaitu “apa yang ingin saya lakukan”.

Orang dewasa perlu bertanggung jawab dan mengawasi kehidupan remaja yang takut tidak peduli karena cenderung tidak dapat diandalkan dan destruktif.

7) Fase yang tidak realistic

Orang-orang muda cenderung melihat kehidupan melalui kaca mata merah. Dia melihat dirinya sendiri dan orang lain seperti yang dia inginkan, terutama dalam hal harapan dan aspirasi, tetapi dia tidak. Harapan dan cita-cita yang tidak realistis ini menyebabkan tingginya emosi yang menjadi ciri remaja awal, tidak hanya untuk dirinya sendiri, tetapi juga untuk keluarga dan teman-temannya. Remaja terluka dan kecewa ketika orang lain kecewa atau tidak dapat mencapai tujuan mereka.

8) Fase ambang dewasa

Saat kedewasaan yang matang mendekat, kaum muda adalah remaja dan mencoba untuk meninggalkan stereotip bahwa mereka terlihat hampir seperti orang dewasa. Berdandan dan bertingkah seperti orang dewasa saja tidak cukup. Akibatnya, remaja mulai fokus pada perilaku yang berhubungan dengan status dewasa: merokok, penggunaan alkohol, penggunaan narkoba, dan seks bebas. Mereka berasumsi bahwa jenis perilaku ini menyampaikan citra yang memenuhi harapan mereka.

2.5.5 Tugas Perkembangan Remaja

Menurut (Saputro, 2017) tugas perkembangan remaja sebagai berikut :

1. Remaja mulai bisa terima fisik sendiri seperti keragaman kualitas
2. Menggapai kemandirian emosi dari orang tua dan otoritas
3. Memperluas keterampilan hubungan interpersonal dan berteman dengan teman yang seumurannya, dengan cara sendiri atau kelompok.
4. Remaja menemukan orang yang bisa menjadikan model identitas pribadinya.
5. Remaja mulai bisa menerima dirinya dan percaya diri dengan kemampuannya
6. Mempererat pengendalian diri (kemampuan untuk menjalankan pengendalian diri) berdasarkan seperangkat nilai, prinsip, atau pandangan dunia.
7. Remaja mengabaikan reaksi dan remaja mulai menyesuaikan sikap/perilaku kekanak-kanakan.

2.6 Kerangka Teori

Bagan 2.1 Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku

Kekerasan Pada Remaja

