

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Era perkembangan teknologi yang sangat pesat menghasilkan banyak produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari remaja adalah *game online*. Bermain *game online* didukung dengan banyaknya fasilitas yang menyediakan *game online*. Remaja yang tidak memiliki akses fasilitas *game online* dirumahnya, tersedia warung internet yang menyediakan fasilitas *game online*. Hal ini membuat remaja dapat bermain *game online* dimana saja dan kapan saja. Indonesia merupakan negara dengan jumlah *gamer* mencapai 60 juta pada tahun 2018 dan diperkirakan meningkat menjadi 100 juta di tahun 2020 (*Decision Lab & Mobile Marketing Association*, 2018).

Pitaloka (2013) mengatakan remaja yang bermain *game online* secara terus menerus akan menimbulkan perasaan senang yang kemudian ingin diulang-ulang sehingga menjadi adiksi. Individu yang adiksi terhadap *game online* mempunyai keadaan yang sulit untuk lepas dari permainannya. Seseorang dikatakan telah adiksi *game* karena selalu membiasakan diri dengan *game online* baik sadar ataupun tidak sehingga orang tersebut tidak dapat membedakan kehidupan nyata dengan kehidupan *virtual* (Ayu & Saragih, 2016)

Agama Islam mengajarkan bahwa setiap tindakan bersenang-senang dan menyia-nyaiakan waktu yang dilakukan seorang muslim adalah sesuatu kebatilan, kecuali memanah, belajar menunggang kuda, dan senda-gurau bersama keluarga.

Batil yang dimaksud adalah suatu tindakan yang tidak mendatangkan manfaat bagi agama. Sebagaimana sabda Nabi *shallallahu 'alaihi wa sallam*:

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ

“Di antara kebaikan islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat” (HR. Tirmidzi no. 2317, Ibnu Majah no. 3976)

إِضَاعَةُ الْوَقْتِ أَشَدُّ مِنَ الْمَوْتِ لِأَنَّ إِضَاعَةَ الْوَقْتِ تَقْطَعُكَ
عَنِ اللَّهِ وَالْآخِرَةِ وَالْمَوْتِ يَقْطَعُكَ عَنِ الدُّنْيَا وَأَهْلِهَا

Ibnu Qayyim *rahimahullah* dalam *Al-Fawaid* berkata,

“Menyia-nyiakan waktu itu lebih parah dari kematian. Karena menyia-nyiakan waktu memutuskanmu dari (mengingat) Allah dan negeri akhirat. Sedangkan kematian hanya memutuskanmu dari dunia dan penghuninya.”

Pada remaja yang mengalami adiksi *game online* menunjukkan beberapa aspek psikologis yang terpengaruh diantaranya adalah *compulsion* (dorongan terus menerus), *withdrawl* (penarikan diri), dan *tolerance*. *Compulsion* merupakan keadaan yang sengaja diciptakan oleh seseorang untuk terus melakukan suatu kegiatan. *Withdrawl* (penarikan diri) merupakan upaya menarik diri dari suatu hal yang dilakukan, pada siswa yang adiksi *game online* tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*. *Tolerance* berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan siswa untuk bermain *game online* hingga merasa puas (Edrizal, 2018)

Dalam skala adiksi *game online* remaja yang dikembangkan oleh Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009) terdapat tujuh kriteria diantaranya yaitu *salience* (pemain selalu berfikir tentang *game* sepanjang hari), *tolerance* (waktu yang

digunakan untuk bermain *game* semakin meningkat), *mood modification* (pemain bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya), *relapse* (kecenderungan pemain untuk bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (perasaan menjadi buruk saat tidak dapat bermain *game*), *conflict* (bermain secara berlebihan mengakibatkan pemain bertengkar dengan orang lain), *problems* (pemain mengabaikan kegiatan selain *game* yang mengakibatkan permasalahan).

Game online tidak hanya menyajikan visualisasi yang tampak nyata tetapi juga memungkinkan interaksi antar *gamers*. Interaksi antar pemain memungkinkan mereka mengumbar kebencian melalui *trash talk* (kata-kata kotor) baik dalam bentuk *verbal* maupun *non-verbal*. Bentuk *verbal* berupa komunikasi menggunakan *voice chat* (pesan suara) dan *non-verbal* berupa *chat* (tulisan) di dalam *game online* (Fariz, 2017). Interaksi seperti ini dapat menimbulkan perubahan karakter individu tersebut seperti perubahan emosional dan tindakan kenakalan remaja yang mengarah kepada kekerasan.

Hal selanjutnya yang dapat mempengaruhi karakter pemain *game online* adalah *genre game* tersebut. *Game online* dengan *genre* kekerasan merupakan *game* yang memiliki konten seperti perkelahian, kanibalisme, bahkan pembunuhan. Menurut KEMKOMINFO (2016) terdapat klasifikasi dalam permainan interaktif elektronik dimana setiap usia seseorang memiliki batasan untuk mengakses *game online* dengan konten tertentu. *Game* dengan *genre* kekerasan yang dilakukan secara bertubi-tubi, penggunaan persenjataan yang menyerupai realistis hanya diperbolehkan untuk diakses pada usia 18 tahun atau lebih.

Wibowo (2017) menjelaskan terdapat beberapa *genre* dalam *game online* diantaranya; *Real-Time Strategy* (RTS) yang menekankan kemampuan dan kehebatan strategi pemain, *First Person Shooter* (FPS) yang mengambil latar setting peperangan dengan menggunakan senjata-senjata militer, *Role Playing Game* (RPG) dalam *genre* ini pemain membuat avatar dan memilih senjata yang disediakan seperti pedang, gergaji mesin dan tombak. Ketiga *genre game* tersebut mengharuskan pemain untuk menyakiti bahkan membunuh musuh dalam *game* untuk dapat memenangkan permainan.

Situasi menyakiti musuh yang dihadapi setiap hari, sedikit demi sedikit akan memberikan dampak kepada remaja untuk berfikir bahwa hal yang dilakukan itu menyenangkan dan biasa untuk dilakukan. Hal seperti ini yang akhirnya menjadi panutan remaja di kehidupan sehari-hari. Handoko, Psikologi, & Gadjah, (2017) mengatakan bahwa salah satu cara pembentukan identitas diri seseorang adalah melalui identifikasi tokoh yang menjadi idola. Melihat adegan kekerasan dalam *game* yang dilakukan oleh tokoh yang disenangi, dapat dijadikan remaja sebagai proses belajar dari model perubah perilaku kekerasan.

Perkembangan kekerasan remaja kini sudah mengarah pada tingkat kejahatan, tidak hanya sekedar mengganggu dengan konvoi sepeda motor, melakukan pelanggaran ringan seperti mencuri tetapi juga melakukan pelanggaran berat yaitu pembunuhan. *The New York Time*, pada tanggal 15 Maret 2019 melaporkan terdapat penembakan di Selandia Baru yang menewaskan 49 orang akibat termotivasi dari *game First Person Shooter*. Dalam introgasi yang dilakukan, pelaku menjawab bahwa *game Spyro the Dragon 3* mengajarnya *Etno-*

Nasionalisme dan *Fortnite* melatihnya menjadi pembunuh dan melakukan gaya pamer di depan mayat musuh. Kejadian lain terjadi di kota Quezon, Filipina, pada Maret 2014 remaja 17 tahun tanpa sadar membunuh neneknya setelah bermain *game* Dota. Pada tanggal 7 Juni 2013 di kota Fayette, Alabama terdapat kasus pencurian mobil yang menewaskan 3 orang, pelaku mengaku terinspirasi oleh *game Grand Theft Auto*.

Di Yogyakarta kasus kekerasan remaja terjadi setiap tahunnya. Berdasar pada laporan Polda Yogyakarta pada tahun 2016 terdapat 43 kasus kriminalitas yang dilakukan oleh remaja dalam bentuk tawuran dan aksi *klitih* (Wahyono,2016). Selain itu pada tahun 2017 kekerasan bersenjata dilakukan remaja di jalanan Yogyakarta. Pelaku adalah tujuh remaja dengan usia di bawah 18 tahun yang kemudian membunuh korbanya. Pelaku tidak memiliki motivasi khusus dan alasan yang mendasari kejadian itu bukan merupakan perampokan atau perampasan dan bukan pula dendam pribadi (Sucahyo,2017).

Selain *klitih*, aksi tawuran juga sering terjadi di Yogyakarta. Petugas Kepolisian Resort Kota Yogyakarta pada bulan Desember 2017 mengamankan delapan remaja yang terlibat dalam kasus tersebut. Pelaku tawuran meningkat pada tahun 2018, Polresta Yogyakarta mengamankan 25 remaja sekolah yang akan melakukan tawuran menggunakan senjata tajam (Edi, 2018; Hartato, 2017)

American Psychological Association (2015) melaporkan bahwa hanya ada satu dari 31 penelitian yang meneliti tentang pengaruh adiksi *game online* dengan *delinquency* (kenakalan remaja) dan kekerasan. Peneliti juga belum menemukan

penelitian yang membahas tentang adiksi *game online* kekerasan dengan perilaku kekerasan remaja. Penelitian terkait hubungan adiksi *game online* kekerasan dengan perilaku kekerasan remaja perlu dilakukan untuk mengetahui psikologis remaja, karena bermain *game online* sudah ditetapkan sebagai salah satu penyakit gangguan kesehatan mental dalam *International Classification of Disease* (World Health Organization, 2018).

B. Rumusan Masalah

Bermain *game online* dalam jangka yang panjang dan secara terus-menerus dapat mempengaruhi pribadi pada seorang remaja sesuai dengan model karakter yang mereka mainkan. Selain itu pemikiran dan perilaku kekerasan muncul akibat bermain *game* dengan *genre* kekerasan dan dapat ditimbulkan pula dari kata-kata kotor yang diucapkan antar pemain di dalam permainan, Berdasar pada hal tersebut peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Adakah hubungan adiksi *game online* bergenre kekerasan terhadap intensitas perilaku kekerasan yang dilakukan remaja ?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan tingkat adiksi *game online* dengan *genre* kekerasan terhadap intensitas perilaku kekerasan remaja di Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

a) Mengetahui tingkat adiksi *game online* kekerasan remaja di Yogyakarta.

b) Mengetahui intensitas perilaku kekerasan remaja di Yogyakarta.

- c) Mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* dengan *genre* kekerasan terhadap perilaku kekerasan remaja di Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Individu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada individu atau *gamers* untuk mengetahui efek negatif dari adiksi *game online* dan dapat mengambil efek positif dari *game online*.

2. Bagi Institusi Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang keperawatan jiwa khususnya perilaku kekerasan remaja yang diakibatkan oleh adiksi *game online*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi *referensi* untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

E. Penelitian Terkait

1. Ulfa (2017), dengan judul penelitian “*Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa di Mabes Center Jalan Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru, dan tanggapan orang tua terhadap perilaku anak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif menggunakan teknik *accidental sampling*. Hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel atau

$4032.276 \geq 0.195$, yang artinya ada pengaruh antara kecanduan *game online* (X) terhadap remaja (Y). Kemiripan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang adiksi *game* terhadap perilaku remaja menggunakan metode penelitian kuantitatif dan teknik *accidental sampling* dalam menentukan sampelnya. Perbedaan dengan penelitian terdapat pada lokasi penelitian dan variabel penelitian.

2. Nurazmi, Elita, & Dewi (2018), dengan judul penelitian “*Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan kecanduan *game online* terhadap regulasi emosi pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode korelasional deskriptif dengan teknik *stratified random sampling proporsional*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner yang telah dimodifikasi dan diperiksa dengan uji *validitas* dan *reliabilitas*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan antara kecanduan *game online* dan regulasi emosi remaja. Kemiripan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti terkait pengaruh adiksi *game* dan menggunakan metode penelitian yang sama yaitu kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada lokasi penelitian dan variabel yaitu regulasi emosi pada remaja.
3. Satria, Nurdin, & Bachtiar (2015), dengan judul penelitian “*Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan perilaku

kecanduan bermain *video games* yang mengandung *genre* kekerasan terhadap perilaku agresif. Penelitian ini menggunakan desain *cross sectional*. Hasil penelitian menunjukkan persentase responden yang memiliki perilaku agresif lebih tinggi pada responden yang mengalami kecanduan bermain *video games* yang mengandung *genre* kekerasan jika dibandingkan dengan responden yang tidak mengalami kecanduan bermain *video games* yang mengandung *genre* kekerasan. Kemiripan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang adiksi *game* kekerasan dan perilaku kekerasan menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Perbedaan penelitian ini adalah populasi dalam penelitian ini yaitu anak-anak dan lokasi penelitian.