

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai produk dari kemajuan dunia teknologi tercipta dan diterima masyarakat dan kalangan remaja sebagai sesuatu yang pantas untuk diketahui dan diperdalam, tapi dalam kenyataannya produk – produk dunia teknologi tersebut bagi kalangan remaja (pelajar dan mahasiswa) menjadi sesuatu yang luar biasa, dan untuk menerimanya dalam berbagai kondisi dapat menimbulkan stres lebih banyak (Hardiman, 1998). Sementara itu tidak semua orang mampu menyesuaikan diri dengan masuknya produk-produk akibat dari kemajuan teknologi tersebut, yang pada gilirannya dapat menimbulkan ketegangan atau stress pada dirinya. Stress tersebut dapat merupakan faktor pencetus, penyebab atau akibat dari suatu penyakit, sehingga taraf kesehatan fisik dan kesehatan jiwa dari orang yang bersangkutan dapat menurun karena hal tersebut. Menurut Hawari (1997) hal diatas dapat mengakibatkan menurunnya tingkat produktifitas seseorang.

Salah satu hasil dari perkembangan teknologi ini adalah *video game*. Produk dari dunia teknologi ini dapat menghipnotis para penggunanya untuk masuk dalam kehidupan yang disebut *unrealistic* (kehidupan khayal/tak nyata). Berdasarkan kepentingan ilmu pengetahuan dan teknologi, produk ini memang menjadi kebanggaan karena dari satu produk ini dengan berbagai versi dan variasi dapat menghipnotis hampir seluruh pengguna teknologi di

dunia (BBC News, 2006). Berawal dari sebuah fasilitas teknologi rumahan, saat ini produk *video game* melebarkan sayapnya menjadi suatu sarana hiburan yang dapat digunakan orang banyak secara bersamaan dan dalam waktu yang bersamaan yang disebut dengan *on-line games*. *On-line games* merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan *personal computer* (PC) atau alat hiburan *digital* lain atau *games console* seperti Playstation 1, Playstation 2, Playstation 3, Playstation Portable (PSP), Xbox 360, Nitendo Wii, dan lainnya yang semuanya memiliki koneksi langsung ke jaringan internet. *On-line games* dapat berupa suatu *game* yang sederhana seperti hanya berupa teks saja atau berupa *virtual world* yang dapat mempertemukan para *gamers* di dunia maya tersebut (BBC News, 2006).

Saat ini tidak hanya *personal computer* saja yang dapat digunakan sebagai sarana *on-line games* tetapi media komunikasi yang dilengkapi dengan akses internet juga dapat digunakan sebagai sarana *on-line games*. Perusahaan comScore pada tahun 2007 mendata ada 217 juta pengguna *game* atau *gamers* diseluruh dunia dengan angka pertumbuhan 17% pertahun. Bahkan pada tahun 2007 dari jumlah yang telah didata, 8.5 % adalah tergolong kecanduan. Dari penelitian menyebutkan bahwa *on-line gamers* laki-laki lebih mudah mengalami kecanduan dari pada wanita (Stanford University School of Medicine, 2008). Sampai saat ini telah banyak para pengguna *on-line games* yang meninggal dunia dikarenakan kecanduan permainan ini. Kecanduan *video game* merupakan sesuatu yang dapat menghabiskan waktu dan didalam Islam hal semacam ini merupakan hal yang sia-sia dan banyak sekali

mudhorotnya dibanding manfaat yang didapat. Allah telah berfirman dalam surat Al-Mu'minun ayat 1-3 yang artinya :

“Sesungguhnya beruntunglah orang-orang yang beriman (yaitu) orang-orang yang khusyu' dalam sembahyangnya. Dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna.”

Dihubungkan dari penjelasan diatas mengenai dampak dan bahayanya seseorang pecandu *on-line games* , dan berdasarkan penelitian yang dilakukan Kim, dkk (2007), membuktikan bahwa awalnya mereka hanya menikmati fasilitas ini sebagai hiburan penghilang stress biasa tetapi mereka tidak menyadari dampak lebih lanjut dari fasilitas ini yang dapat berpengaruh terhadap kondisi baik fisik dan mentalnya. Tidak hanya itu saja, penelitian ini membuktikan bahwa pecandu *on-line game* dapat menjadikan pribadi-pribadi narsistik, agresif, dan kendali diri. Mengapa demikian, karena untuk dapat menikmati fasilitas ini tidak hanya dibutuhkan waktu saja, tetapi juga tenaga dan pikiran yang itu semua akan menimbulkan munculnya obsesi-obsesi yang nantinya juga dapat berpengaruh pada kondisi kejiwaan seseorang (Pearlin, 1989)

Dari obsesi-obsesi yang muncul serta ketidakpahaman seseorang penikmat fasilitas *on-line game* ini mereka tidak sadar bahwa fasilitas ini dapat menimbulkan *addict* atau kecanduan bagi para penggunanya. Hal ini menimbulkan masalah-masalah baru yang dapat mempengaruhi perilaku mereka. Demikian besar dampak yang ditimbulkan sehingga *American Psychiatric Association* (APA) ingin memasukan kecanduan *game* sebagai

salah satu gangguan kejiwaan yang akan dimasukkan dalam DSM generasi ke-5 yang akan diterbitkan pada tahun 2012 nanti.

Sama seperti kejadian di Dunia dan di Indonesia mengenai kecanduan *on-line games* yang tentunya dapat berpengaruh *negative* bagi mereka dan bagi orang-orang disekitarnya, di Yogyakarta, hal ini pun menjadi sesuatu yang harus diperhatikan dan diketahui oleh semua orang. Karena tidak sedikit kalangan muda terutama pelajar dan mahasiswa menggunakan fasilitas ini yang pastinya tanpa kontrol.

Merebaknya tempat-tempat yang menyediakan fasilitas *on-line games* ini juga perlu diawasi, karena tidak menutup kemungkinan juga penyebaran tempat ini semakin memperburuk keadaan para pengguna fasilitasnya yang karena penggunaannya adalah kalangan muda yang terdiri dari pelajar dan mahasiswa, yang dikhawatirkan akan muncul kecenderungan perilaku agresif karena kecanduan *on-lines games*. Untuk itu, berdasarkan semua hal di atas maka dilakukan penelitian dan observasi untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara kecanduan *on-lines games* dengan kecenderungan perilaku agresif, khususnya di Yogyakarta. Karena jelas hal ini perlu mendapat perhatian dan perlakuan khusus dari semua pihak.

Hasil dari meta analisis Anderson dan Bushman tahun 2001 adalah lima dampak negatif *video game* bertema kekerasan yaitu tingkah laku agresif, kognitif yang agresif, prososial (kooperatif), afek agresif, dan peningkatan emosi psikologis. Selain itu juga ditemukan bahwa paparan yang singkat pada video game kekerasan berhubungan dengan peningkatan tingkat agresivitas

pada semua subyek yang sangat signifikan. Di tahun 2004, Anderson meningkatkan metodologi penelitiannya sehingga benar-benar yakin adanya hubungan antara *video game* bertema kekerasan dengan agresivitas. Dua penelitian tambahan Sheese, dan Graziano (2005)., Vastag (2004) menemukan juga adanya peningkatan tingkah laku agresif dan penurunan tingkah laku prososial dalam interaksi sosial. Menurut *American Psychological Association* merangkum bahwa penelitian dibidang psikologis menegaskan tentang kekerasan *video game* dapat meningkatkan agresivitas anak-anak dan dampak negatif untuk orang tua dalam tingkat sedang.

B. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang penelitian yang diuraikan diatas, maka muncul pertanyaan penelitian : Apakah ada hubungan antara kecanduan *on-line games* dengan kecenderungan perilaku agresif ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum :

Menganalisis hubungan antara kecanduan *on-line games* dengan kecenderungan perilaku agresif di Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

2. Tujuan khusus :

- a. Mengetahui adanya kecenderungan perilaku agresif pada pecandu *on-line games* di Kabupaten Sleman, Yogyakarta .
- b. Mengetahui sejauh mana tingkat kecenderungan perilaku agresif yang ada pada pecandu *on-line games* di Kabupaten Sleman , Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi sumbangan di dunia pendidikan terutama ilmu pengetahuan dibidang kesehatan jiwa.

2. Praktis

- a. Bagi pelajar dan mahasiswa : diharapkan penelitian ini dapat membantu memberikan tambahan informasi mengenai bahaya dan berbagai macam dampak yang muncul dari bermain dan menjadi pecandu *on-line games*.
- b. Bagi para orang tua : diharapkan penelitian ini dapat memberikan pelajaran dan pengajaran bagi para orang tua agar lebih mengawasi dan lebih *care* terhadap putra-putrinya terutama dalam memilih fasilitas permainan.
- c. Bagi Pemerintah : diharapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi penting yang harus segera ditindaklanjuti dan diperhatikan agar para kalangan muda sebagai *asset* negara dalam pembangunan bisa tetap berkarya dan produktif tanpa harus mengalami hal-hal diatas.

E. Keaslian Penelitian

Bahwa penelitian tentang “Hubungan Kecanduan *On-Lines Games* dengan kecenderungan perilaku agresif di Kabupaten Sleman, Yogyakarta“ merupakan penelitian pertama yang akan dilaksanakan di Yogyakarta, tetapi penelitian ini ada kemiripan dengan penelitian beberapa mahasiswa di negara Korea (Kim, dkk) pada tahun 2007 yang berkaitan dengan “Hubungan antara

pecandu *on-line games* dengan gangguan agresifitas, kendali diri dan narsistik“ beda dengan penelitian yang akan dilakukan ini antara lain : *sample* yang diteliti dalam penelitian ini tidak sebanyak *sample* yang diteliti oleh kim,dkk , dan alat ukur berupa kuisisioner yang digunakan berbeda dengan alat ukur yang digunakan kim,dkk.