

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital saat ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat, teknologi digital ini turut mempengaruhi perkembangan pada media massa. Salah satu jenis media massa yang mempunyai pengaruh besar terhadap khalayak khususnya pada anak adalah media audio visual baik televisi, film maupun video *game*. Anak dan remaja menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk menonton televisi, film, bermain video *game* dan mengakses internet (Siregar & Muljono, 2017).

Game merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan remaja. Bermain *game* dapat berdampak pada perilaku remaja sehari-hari, karena pada usia remaja memiliki kecenderungan untuk meniru. Remaja akan merekam dan mengikuti kekerasan yang terdapat di dalam *game* tersebut kepada orang lain. Oleh karena itu, sarana bermain yang mendukung dan edukatif sangatlah penting. Namun *game* yang ada saat ini banyak mengandung konten pornografi dan kekerasan. Terdapat beberapa *game* yang dilarang untuk dimainkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang dianggap berbahaya bagi anak yaitu diantaranya *world of warcraft, call of duty, point blank, cross fire, war rock, counter strike, mortal Combat, future cop, carmageddon, shelshock, raising force, atlatica, conflic vietnam, bully, grand theft auto* dan *mobile legend* (medan.tribunnews.com.2018). Hal ini selaras dengan survei yang dilakukan oleh peneliti kepada remaja di kelurahan Munjul mengenai *game* berkonten kekerasan

yang populer di tahun 2018 ini yaitu diantaranya *Mobile Legend*, *PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds)* dan *Free Fire*. Ketiga *game* tersebut merupakan *game battle royale* yang saat ini dapat dimainkan dengan mudah menggunakan *handphone*. Di dalam *game* ini akan bertarung dengan banyak pemain untuk saling mengalahkan dan *game* tersebut biasanya ditempatkan di daerah yang luas, berusaha mengumpulkan senjata, serta mengalahkan semua pemain lain sampai hanya satu yang tersisa, *game* ini penuh dengan ketegangan karena terdapat serangan-serangan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pemain dalam *game* tersebut memiliki motivasi untuk menang dengan melakukan berbagai serangan kepada lawan yang kemudian memicu anak memperbolehkan semua cara agar memenangkan *game* tersebut dan membuat anak memiliki emosional yang tinggi. Hal ini selaras dengan survei yang dilakukan oleh makassar.tribunnews.com (2019) yang mengatakan bahwa ketiga *game* tersebut merupakan *game battle royale* yang terdapat unsur kekerasan yang berlebihan.

Game yang berkonten kekerasan dapat menyebabkan anak mengalami gangguan sosial emosional, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mathews (2011) telah membuktikan bahwa setelah bermain video *game* berkonten kekerasan selama 30 menit akan menyebabkan adanya peningkatan aktivitas bagian otak remaja yang berhubungan dengan reaksi emosional manusia (Siregar & Muljono, 2017), sedangkan Tanwir dan Priyanka (2016) mengatakan kekerasan di televisi, film, video dan *game* memiliki dampak jangka pendek pada pikiran, emosi dan meningkatkan perilaku kekerasan. Anak akan mudah depresi karena penggunaan *game* yang berlebihan membuat anak mengalami tingkat kemampuan bersosialisasi yang terus menurun, anak akan mudah gelisah, dimana perasaan gelisah ini timbul

ketika anak tidak bisa bermain dan tidak dapat menyelesaikan *game* yang dijalankan. Remaja yang kecanduan *game* akan lebih mudah menyerap apa yang didapatkan dan berisiko memiliki dampak hingga jangka panjang yang nantinya akan menimbulkan perilaku kekerasan (Henry, 2010: 29-45).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku kekerasan adalah kebiasaan bermain video *game* yang mengandung unsur kekerasan (KPAI, 2016). Proses imitasi atau meniru perilaku kekerasan yang terdapat di dalam video *game* pada penelitian ini menggunakan teori kognitif sosial oleh Albert Bandura, yang menjelaskan bahwa kita belajar dengan mengamati apa yang kita lihat. Proses peniruan ini terjadi dengan dua cara yaitu imitasi dan identifikasi. Imitasi yaitu proses peniruan secara langsung dari perilaku yang diamati sedangkan identifikasi adalah perilaku meniru yang bersifat khusus yang mana pengamat tidak meniru secara persis. Melalui belajar (*modeling* atau imitasi), secara kognitif merepresentasikan tingkah laku apa yang kita lihat seperti tingkah laku orang lain dan kemudian meniru tingkah laku tersebut (Santrock, 2003:53).

Kurangnya pengawasan dan pendampingan dari orang tua menjadi salah satu faktor penyebab perilaku anak tidak terbandung. Kesalahan yang sering dilakukan oleh orang tua yaitu memberikan fasilitas dan kebebasan waktu serta tidak dibekali pemahaman dalam bermain *game*. Akibatnya remaja mengeksplorasi dan menyalurkan sendiri rasa ingin tahunya melalui *game*. Orang tua harus mengetahui dan memberikan penjelasan mengenai *rating game* yang dapat menjadi panduan orang tua dalam mendampingi anak-anak ketika bermain *game*.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *media use and attitudes report* pada tahun 2017 diketahui bahwa pada remaja awal dengan usia 12 sampai 15 tahun

memiliki intensitas bermain *game* yang lebih tinggi dibandingkan dengan usia lainnya dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini dikarenakan anak dengan usia remaja awal memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap perkembangan yang ada, sehingga mereka tertarik untuk bermain *game*. Kasus kekerasan anak di Indonesia merupakan fenomena yang tidak ada habisnya, kasus dan korbannya selalu meningkat setiap tahunnya. Hal tersebut ditunjukkan melalui data yang didapat melalui bank data Komisi Perlindungan Anak Nasional (KPAI) yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kasus Pengaduan Berdasarkan Klaster Perlindungan Anak Tahun 2011-2016

No	Klaster / Bidang	Tahun						Total
		2011	2012	2013	2014	2015	2016	
1.	Sosial dan Anak Dalam Situasi Darurat	92	79	246	191	174	148	930
2.	Keluarga dan Pengasuhan Alternatif	416	633	931	921	822	571	4.294
3.	Agama dan Budaya	83	204	214	106	180	171	958
4.	Hak Sipil dan Partisipasi	37	42	79	76	110	65	409
5.	Kesehatan dan Napza	221	261	438	360	374	227	1.881
6.	Pendidikan	276	522	371	461	538	267	2.435
7.	Pornografi dan <i>Cyber Crime</i>	188	175	247	322	436	314	1.709
8.	Anak Berhadapan Hukum (ABH)	695	1.413	1.428	2.208	1.221	733	7.698
9.	<i>Trafficking</i> dan Eksploitasi	160	173	184	263	345	181	1.306
10.	Lain-lain	10	10	173	158	82	56	489
Jumlah		2.178	3.512	4.311	5.066	4.309	2.733	22.109

Sumber : Data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI)

KPAI memaparkan data kasus tertinggi adalah kasus anak yang berhadapan hukum baik sebagai pelaku maupun korban. Kasus anak berhadapan hukum yang dicatat oleh KPAI terdiri dari anak sebagai pelaku dan korban kekerasan fisik, anak sebagai pelaku dan korban kekerasan psikis. Kasus tersebut rata-rata mengalami peningkatan dari tahun 2011 hingga tahun 2014 dan mengalami penurunan pada tahun 2015 hingga tahun 2016. Kasus pengaduan anak terdapat di setiap daerah di seluruh Indonesia, salah satunya yaitu Provinsi DKI Jakarta. Berdasarkan data dari UPT P2TP2A (Unit Pelayanan Teknik Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak) pada tahun 2018 Kasus kekerasan tertinggi di DKI Jakarta pada tahun 2018 yaitu di wilayah Jakarta Timur dengan 211 kasus, bentuk kekerasan yang sering terjadi yaitu kekerasan fisik.

Tabel 1.2 Data Kasus Kekerasan Terhadap Anak di DKI Jakarta Tahun 2018

No	Bulan	DKI Jakarta					
		Jakarta Pusat	Jakarta Timur	Jakarta Barat	Jakarta Utara	Jakarta Selatan	Lain nya
1.	Januari	31	41	33	29	30	0
2.	Februari	31	44	30	32	32	0
3.	Maret	35	52	37	35	44	2
4.	April	21	39	31	24	32	0
5.	Mei	20	17	17	20	31	0
6.	Juni	13	18	20	14	12	0
	Jumlah	151	211	168	154	181	2

Sumber : data UPT P2TP2A

Berdasarkan data kasus di atas, peneliti akan melakukan penelitian di daerah Jakarta Timur, daerah ini dipilih karena Jakarta Timur merupakan daerah dengan kasus kekerasan tertinggi di DKI Jakarta dan berdasarkan survei yang peneliti lakukan kelurahan Munjul yang dipilih sebagai tempat penelitian karena terdapat

kasus kekerasan seperti penganiayaan sehingga peneliti memilih salah satu RW di kelurahan Munjul untuk dijadikan tempat penelitian.

Hasil wawancara dengan beberapa remaja awal berusia 12 sampai 15 tahun yang memiliki saudara kandung di RW 006 Kelurahan Munjul menjelaskan bahwa mereka gemar bermain *game* setiap hari dengan durasi bermain satu sampai dua jam perhari dan dengan frekuensi bermain yang tinggi, mereka lebih senang bermain *game* di rumah melalui *gadgetnya* bersama dengan adik atau kakak dan teman bermainnya dibandingkan bermain di *game center*, hal ini dikarenakan banyaknya *game* yang berkembang saat ini merupakan *game battle royale* yang memang dapat dengan mudah dimainkan bagi *mobile gamers*. Mereka tertarik untuk memainkan *game* yang berkonten kekerasan diantaranya *mobile legend*, *PUBG* dan *free fire*. 3 dari 10 anak lebih menyukai bermain *game mobile legend* karena *mobile legend* merupakan *game* yang memiliki karakter yang bervariasi sehingga remaja tertarik untuk memainkannya. Selanjutnya 4 dari 10 anak lebih menyukai *game* *PUBG* karena di dalam *game* tersebut terdapat unsur kekerasan dengan visual yang realistis sehingga remaja tertarik untuk memainkannya. Kemudian 3 anak lainnya menyukai *game free fire* karena di dalam *game* tersebut mempertemukan banyak pemain dan remaja merasa tertantang untuk menjadi pemenang dalam *game* tersebut. Remaja awal lebih sering bermain *game* yang berkonten kekerasan karena dianggap lebih menantang, namun ketika kalah dalam bermain *game* mereka merasa emosi bahkan melampiaskan emosinya kepada orang sekitar seperti lawan bermainnya terutama adik atau kakak (saudara kandung) yang memiliki kegemaran bermain *game* bersama. Mereka juga mengatakan bahwa orang tua menyediakan fasilitas bermain *game* dan ketika mereka bermain *game*

orang tua tidak ikut mengawasi anaknya bermain sehingga mereka merasa bebas untuk memilih *game* yang akan dimainkan tanpa mengetahui batasan usianya. Mereka meniru perilaku yang ada dalam *game* yang dimainkan kemudian mempraktikkan apa yang dilihatnya kepada orang terdekat seperti adik atau kakak yang kemudian memicu pertengkaran dan timbulah perilaku kekerasan antar saudara kandung.

KPAI menilai maraknya kasus kekerasan akibat ada pilar masyarakat yang belum berfungsi dengan benar, yakni pilar masyarakat dan pemerintah setempat. *Game* dianggap sebagai penyebab anak sebagai pelaku kekerasan, berdasarkan survei tersebut terlihat perilaku kekerasan akibat *game* semakin meningkat, perilaku tersebut dapat terjadi dalam lingkup keluarga, terutama antar saudara kandung yang memiliki kegemaran bermain *game* bersama.

Hubungan antar saudara kandung memiliki pengaruh yang besar pada suasana rumah dan seluruh anggota keluarga, apabila hubungan antar saudara kandung baik, suasana di rumah menyenangkan dan bebas dari perselisihan. Sebaliknya, bila hubungan antar saudara kandung penuh perselisihan dan ditandai rasa iri, permusuhan dan gejala ketidakharmonisan lainnya, hubungan ini merusak hubungan keluarga dan suasana rumah (Hurlock, 1999). Saudara kandung didalam keluarga akan memiliki perilaku berbeda meskipun dibesarkan oleh orang tua dan lingkungan yang sama, dalam penelitian ini saudara kandung yang dimaksud yaitu saudara kandung yang berusia remaja awal 12 sampai 15 tahun.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh intensitas penggunaan media *game* terhadap perilaku kekerasan antar saudara kandung (*sibling*).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah:

1. Kurangnya pemahaman serta pendampingan orang tua kepada anak mengenai penggunaan *game* sesuai dengan usia
2. Banyaknya *game* yang berkonten kekerasan sehingga anak berpotensi untuk menirunya
3. Munculnya kasus perilaku kekerasan yang tinggi pada anak usia remaja awal yaitu 12 sampai 15 tahun akibat kebiasaan bermain *game*
4. Kurangnya pengawasan dari orang tua untuk mengendalikan perilaku anak dalam bermain *game*

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang diidentifikasi maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah hanya pada “Pengaruh intensitas penggunaan media *game* terhadap perilaku kekerasan antar saudara kandung (*sibling*) dengan usia remaja awal yaitu 12 sampai 15 tahun dan peneliti membatasi *game* kekerasan yang dimainkan anak yaitu *game Mobile Legend, PUBG* dan *Free Fire*”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan maka peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan media *game* terhadap perilaku kekerasan antar saudara kandung (*sibling*).

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran intensitas penggunaan media *game* pada remaja awal yang memiliki saudara kandung
2. Untuk mengetahui gambaran perilaku kekerasan pada remaja awal yang memiliki saudara kandung
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan media *game* terhadap perilaku kekerasan antar saudara kandung

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk referensi bagi penelitian terkait di masa mendatang dan memberikan pengetahuan bagi Ilmu Keluarga, khususnya terkait dengan intensitas penggunaan media *game* terhadap perilaku kekerasan antar saudara kandung.

1.6.2 Kegunaan Praktisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang tertarik untuk mengkaji masalah keluarga, seperti:

1. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mengkaji lebih dalam ilmu keluarga mengenai intensitas penggunaan media *game* terhadap perilaku kekerasan antar saudara kandung (*sibling*).

2. Kalangan akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur dalam mengkaji intensitas penggunaan media *game* terhadap perilaku kekerasan antar saudara kandung (*sibling*).

3. Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan para pembaca dan menambah informasi mengenai seberapa jauh *game* mempengaruhi perilaku kekerasan dalam keluarga terutama saudara kandung (*sibling*).

4. Keluarga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi keluarga terutama orang tua tentang intensitas penggunaan *game* terhadap perilaku kekerasan antar saudara kandung agar orang tua lebih mengawasi anaknya dalam bermain *game*.