

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini internet sudah seperti menjadi kebutuhan utama kehidupan manusia. Hal tersebut sangat bertolak belakang dengan saat pertama kali kehadirannya. Dulu, internet terkesan sebagai barang mewah karena untuk dapat mengaksesnya dibutuhkan biaya yang terhitung tidak murah. Namun kini tidak lagi, harga untuk mengakses internet sudah dapat lebih dijangkau oleh banyak kalangan masyarakat. Ini dibuktikan dengan semakin banyak bermunculannya warung internet (warnet) dan juga semakin banyaknya tempat-tempat makan ataupun area publik yang menyediakan *free access* untuk berinternet. Implikasi dari fenomena tersebut, di satu sisi semakin mempermudah dan mempercepat arus pertukaran informasi. Namun di sisi lain, kemudahan tersebut pun berimplikasi pada semakin banyaknya informasi yang sulit untuk dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Tidak hanya berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi, namun internet juga memiliki banyak jenis layanan lainnya, yang terdiri atas: 1) *www (World Wide Web)* merupakan sistem hypertext yang menghubungkan antara satu informasi dengan informasi lainnya di dalam internet), 2) *E-Mail* (aplikasi yang memungkinkan para pengguna internet untuk saling berkirim pesan melalui alamat elektronik di internet), 3) *Mailing List* (suatu wadah yang mengumpulkan e-mail dalam komunitas tertentu), 4) *Newsgroup* (ruang percakapan bagi para anggota yang memiliki kepentingan yang sama), 5) *Chatting* (fasilitas yang memungkinkan dua orang atau lebih melakukan komunikasi langsung melalui tulisan), 6) *File Transfer Protocol* (fasilitas yang memudahkan pengguna untuk dapat mengunduh ataupun memposting ke internet), 7) *Telnet* (bagian internet yang memungkinkan untuk mengakses data dari komputer lain jarak jauh melalui jaringan internet), 8) *Gopher* (bagian internet yang memungkinkan pemakai mengakses informasi di komputer lain), 9) *Search Engine* (mesin untuk

menelusuri topik-topik yang dibutuhkan pada web), 10) *Usernet News* (sistem diskusi dimana jutaan komputer saling bertukar informasi dalam banyak topik. Bedanya dengan milis adalah disimpan di komputer pusat (server) dan harus terhubung ke komputer tersebut untuk membaca atau men-download), dan 10) *Game Online* (permainan yang dimainkan secara *online* atau terhubung dengan jaringan internet), (Azzahra, 2015).

Fasilitas internet yang terakhir merupakan fasilitas yang digemari oleh para remaja. Menurut Alam M Fachrul (2015), *game online* jika diterjemahkan secara bebas adalah permainan *online*. Kata permainan memiliki arti sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan *online* (*game online*) adalah jenis permainan *video* atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet sebagai medianya. Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Suatu *server* pada prinsipnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan dan memakai kemampuan *server*.

Dalam suatu penelitian yang dilakukan pada penduduk Asia, Asia merupakan kawasan yang memiliki pendapatan terbesar dari industri *game* dan pendukungnya, yaitu sebesar 11.5 milyar dollar. Dengan penghasilan sebesar itu, maka Asia menduduki urutan pertama di industri *game* dunia diikuti Eropa sebesar 11.4 milyar dollar dan Amerika sebesar 10.7 milyar dollar. Pada saat ini jumlah pemain *games online* hanya sekitar 6 persen dari total keseluruhan jumlah masyarakat Indonesia. Akan tetapi, dengan melihat peningkatan jumlah pemain yang terjadi setiap tahun hampir 100 persen, maka dalam kurun waktu 10 tahun yang akan datang dapat diperkirakan jumlah pemain *games online* melonjak menjadi sekitar 60 juta orang. Secara demografi pengguna internet dari kalangan anak-anak dan remaja juga akan mencapai angka 30 juta (detikinet).

Kemudian dalam situs Kominfo Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian, Septriana Tangkary mengatakan bahwa Indonesia termasuk pengguna internet yang cukup tinggi, sebagai pengguna internet terbanyak ke 8 di dunia. Menurut survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) tentang jumlah pemakai internet, dan hasil survei menunjukkan bahwa pemakai internet di Indonesia terdapat 63 juta jiwa atau 24% dari jumlah penduduk Indonesia. Dari jumlah pemakai internet 10% atau 6 jutaan 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 pasif karena mereka jarang memainkan *game online*, namun mereka pernah mengakses *game online* melalui jejaring sosial. (ligagames.com).

Dunia anak dan remaja memang identik dengan dunia bermain. Fenomena yang terjadi saat ini adalah bermain *game online*, namun remaja cenderung bermain *game* agresif sehingga dapat memicu agresivitas anak pada kehidupan nyata. Dari hasil penelitian mayoritas remaja (82,98%) lebih memilih *game online* jenis agresif (Adriani, 2011: 70).

Dikarenakan pengawasan akan *game online* masih kurang, menjadikan hal tersebut sebagai media sarat kekerasan dan juga miskin pengawasan. Selain itu sifat *game online* itu mengikat, interaktif, serta linear (Carlsson, 2006), sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut akan hal ini.

Sedangkan berdasarkan publikasi tahun 2013 pada jurnal *Public Library of Science One* (PLoS ONE) yang ditulis oleh psikolog pendidikan, Dr. Sri Tiatri bersama koleganya dari Universitas Tarumanagara, menunjukkan bahwa 10.5 persen atau sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* di empat kota di Indonesia (Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta) dinyatakan mengalami adiksi *game online* (Arjadi, 2015).

Fakta lain membuktikan bahwa ada 15 permainan *game online* yang dilarang dimainkan karena mengandung kekerasan didalamnya : 1) World of Warcraft; 2) Grand Theft Auto (GTA); 3) Call of Duty; 4) Point Blank; 5) Cross Fire; 6) War

Rock; 7) Counter Strike; 8) Mortal Combat; 9) Future Cop; 10) Carmageddon; 11) Shelshock; 12) Rising Force; 13) Atlantica; 14) Conflict Vietnam; 15) Bully (Kemendikbud, 2016).

Dari data di atas membuktikan bahwa *game* Rising Force merupakan salah satu *game* yang mengandung kekerasan, hal ini menarik untuk di teliti lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh tingkat kecerdasan terhadap agresivitas pada remaja yang bermain *game rising force*.

Game online yang banyak dimainkan remaja saat ini adalah *Rising Force*, *game* tersebut bergenre RPG. RPG (*Rolling Playing Games*), adalah *game* yang memiliki unsur unik, karena biasanya tidak ada tamat dalam *game* seperti ini (Kalaupun tamat, hanya ceritanya saja, dan pemain masih bisa *leveling* atau *grinding* sesuka hati). Pemain akan menjalankan sebuah karakter utama yang dapat *dicostumize*, mencari uang, membangun koneksi dengan NPC (*non playable player*) dan sebagainya. Pada *game* tersebut, pemain disajikan *game* sebagai sudut pandang orang ketiga, pemain harus menyelesaikan misi / quest untuk mendapatkan hadiah dan juga harus menaikan tingkatan levelnya untuk menjadi yang terkuat, RF merupakan permainan *game online* yang mempunyai cerita tentang tiga bangsa yang memperebutkan sebuah tempat yaitu planet *Novus* dan daerah tempat pertambangan. Dalam *game* tersebut, pemain diminta untuk memperebutkan kedua hal tersebut, untuk mencapai target merebut kedua hal itu dibutuhkan level yang tinggi dan perlengkapan yang memadai untuk berperang. Dalam *game* ini juga memiliki sistem pemerintahan yang dipilih oleh pemainnya sendiri untuk memilih pemimpinnya yang disebut dengan *Archon* (www.rf.lytgame.com).

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti, pemecahan masalah dan logika (Perrone et al, 1996), perhatian dan motivasi yang lebih (Blumberg, 1998; Rosas et al, 2003), koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial (Greenfield et al, 1994; Beck et al, 2003).

Dalam sebuah permainan, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, dimana dia menuju, kecepatan mereka, dimana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh terkena, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses mengajarkan anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik, membuat analisa dan keputusan yang cepat, berfikir secara mendalam (Hong dan Liu, 2003), penalaran induktif dan pengujian hipotesis.

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan (Children Now, 2001), dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian (Children Now, 2001; Dietz, 1998; Dill, Gentile, Richter, & Dill, 2001). Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif. Antaranya, *game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah (Anderson & Bushman, 2001). Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan reward menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa *game* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif (Anderson & Dill, 2000; Gentile, Lynch & Walsh, 2004).

Seperti yang dijelaskan di atas bahwa bermain *game* mempunyai dampak yang negatif yaitu pemain bisa menjadi agresif dan akan melakukan agresinya ke

teman bermain *game online*-nya secara langsung maupun yang berada dalam dunia *game*. Perilaku tersebut terbukti dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya melihat pengaruh Kecerdasan emosional dengan Agresivitas akibat bermain *game online*.

Penelitian yang mengukur akibat *video game* terhadap perilaku agresif pada siswa kelas 5 dan 6. Mereka disuruh bermain *video game* yang mengandung kekerasan dan hasilnya para siswa setelah 4 sampai 6 bulan menunjukkan perilaku agresif mereka. Ini artinya *video game* kekerasan mempengaruhi perilaku agresif (Sakamoto, Kobayasi dan Kimura: 2003).

Agresivitas adalah segala bentuk perilaku bertujuan untuk menyakiti orang lain secara fisik maupun mental Berkowitz (2003). Pendapat lain menyatakan bahwa menyakiti bukan satu-satunya tujuan, karena agresi dapat juga bertujuan untuk melindungi diri sendiri untuk menunjukkan patriotisme ataupun alat untuk mendapatkan dukungan sosial. Agresivitas menurut Baron berkowitz maupun Aronson (dikutip Koeswara, 1988, h.5) adalah tingkah laku individu yang ditunjukan untuk melukai atau mencelakakan individu yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Namun, menurut Dimitri Williams dan Marko Skoric (2005) mengatakan bahwa agresi muncul setelah bermain *game online* bervariasi tergantung pada lama dan tipe *gamenya*. Menurutnya *game* yang memunculkan agresi lebih besar adalah permainan yang mengandung kekerasan. *Game Rising Force* merupakan salah satu *game* yang menggandung kekerasan didalamnya, maka dari itu *game* tersebut dikatakan sebagai sumber yang memunculkan perilaku agresif.

Pada penelitian yang mengukur tentang frekuensi bermain *game online* terhadap agresi. Pada penelitian tersebut menghasilkan bahwa dari 100 responden 63 diantaranya mempunyai frekuensi bermain yang tinggi yaitu > 6 kali dalam seminggu dan dari sebagian besar sampel yang memainkan *game online* yang mengandung kekerasan meningkatkan tingkat agresinya. Hal itu menunjukkan bahwa pengamatan terhadap tingkah laku model dalam hal ini *video game* akan membentuk tingkah laku pada sang pengamat (Bandura, 1988), semakin sering seseorang memainkan *game* kekerasan maka semakin tinggi tingkat agresi (Ellen Trisnawati 2010).

Kecerdasan Emosional adalah kemampuan - kemampuan yang mencakup pengendalian diri, semangat, ketekunan serta kemampuan untuk memotivasi diri sendiri (Goleman 2006). Salovey dan Mayer (dalam Stein & Book, 2002) mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai kemampuan untuk mengenali perasaan, meraih dan membangkitkan perasaan untuk membantu pikiran, memahami perasaan dan maknanya serta mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga membantu perkembangan emosional dan intelektual. dapat dilihat dari teori kecerdasan emosi di atas bahwa kecerdasan emosi memiliki peran penting dalam perkembangan manusia. Dengan memiliki kecerdasan emosi yang tinggi manusia dapat mengendalikan emosinya termasuk juga kemampuan seseorang untuk mengendalikan perasaannya sendiri sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilakunya (Goleman, 2000).

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi mampu menguasai dirinya untuk tidak melakukan agresivitas. Peneliti memilih kecerdasan emosi pada remaja karena keadaan emosi remaja yang masih labil, emosi remaja lebih kuat dan lebih menguasai diri mereka daripada pikiran yang realistis (Zulkifli : 2005). Tetapi, penelitian lain mengatakan bahwa terdapat hubungan negatif -0,212 antara kecerdasan emosional terhadap agresivitas (Rifa Kurnia : 2011). Hal tersebut bertolak belakang dengan penelitian diatas, dengan demikian peneliti merasa tertarik untuk meneliti hal tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah.

- 1.2.1. Bagaimanakah dampak agresivitas bermain *game online* pada remaja?
- 1.2.2. Apakah permainan *game rising force* berpengaruh terhadap agresivitas para pemainnya?
- 1.2.3. Apakah agresivitas bermain *game online* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional para pemainnya?
- 1.2.4. Apakah ada pengaruh antara kecerdasan emosional dengan agresivitas pada remaja yang bermain *game rising force*?

1.3. Pembatasan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini akan dibatasi pada masalah : apakah ada pengaruh antara tingkat kecerdasan emosional dengan agresivitas pada remaja yang bermain *game* rising force.

1.4. Rumusan Masalah.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh antara kecerdasan emosional dengan agresivitas pada remaja yang bermain *game* rising force?”

1.5. Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara tingkat kecerdasan emosional dengan agresivitas pada remaja yang bermain *game* rising force.

1.6. Manfaat Penelitian.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk :

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi mahasiswa khususnya di bidang Psikologi
- 2) Memberikan sumbangan yang bermanfaat terhadap pengembangan ilmu Psikologi
- 3) Menjadi referensi maupun data tambahan bagi penelitian terkait di masa mendatang

1.6.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Remaja : Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat remaja mengerti dan mengetahui pengaruh dari bermain *game online* terhadap tingkat kecerdasan emosional dan agresivitasnya dan kemudian mampu mengurangi jumlah remaja yang kecanduan *game online*.

- 2) Bagi Orangtua : Dengan berhasilnya penelitian ini orang tua menjadi mengetahui mana *game* yang baik di berikan dan mana *game* yang tidak baik diberikan.
- 3) Bagi Masyarakat : Dengan berhasilnya penelitian ini masyarakat jadi mengetahui dampak negatif dan positif dari bermain *game online*.
- 4) Bagi Pemerintah : Dengan Berhasilnya penelitian ini diharapkan akan ada kebijakan baru mengenai pembatasan jumlah *game online* yang masuk ke Indonesia dan menanggulangi jumlah remaja yang meningkat penggunaan *game online*.