

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa diharapkan dapat menggantikan generasi-generasi dan juga pemimpin terdahulunya dengan memiliki kualitas kinerja dan mental yang lebih baik. Kenyataannya terdapat beberapa kendala dalam masalah berteman antara mahasiswa, sekarang ini mahasiswa tidak sedikit melakukan hal-hal yang melanggar norma dan aturan yang berlaku di masyarakat terutama dalam pertemanan. Mahasiswa sering terlihat melakukan kegiatan perundungan kepada teman-teman mahasiswanya yang lain yang biasanya terjadi dalam kegiatan bermain *game* antar mahasiswa dan mahasiswa lainnya yang merupakan teman yang berujung pada kekerasan dan sebagian besar menunjukkan perilaku agresif. Fenomena perilaku agresif mahasiswa dalam bermain *game* ini akan menjadi fokus penulis untuk dilakukan penelitian.

Perilaku agresif seringkali menjadi tajuk utama dalam pemberitaan media baik media cetak maupun media elektronik. Dari berbagai pemberitaan tersebut, perilaku agresif ini dilakukan oleh berbagai usia baik itu anak-anak, remaja, maupun dewasa, bahkan oleh lansia. Perilaku agresif ini pula dilakukan oleh perseorangan maupun kelompok. Selain berdasarkan informasi dari media, tidak jarang kita melihat sendiri perilaku agresif tersebut. Bahkan mungkin kita sendiri yang menjadi pelaku perilaku agresif atau korban dari perilaku agresif orang lain tersebut.

Kita juga sering melihat atau membaca berita mengenai perilaku agresif seperti maraknya ulah “begal” di kawasan jabodetabek, tawuran warga yang terjadi di Manggarai, Jakarta Selatan, ada berita mengenai perkelahian atau penyerangan antar pemain sepak bola yang sering kita lihat di televisi, dan berita-berita mengenai perilaku agresif lainnya. Bahkan terkadang terjadi perkelahian di tengah jalan hanya karena hal sepele yang terjadi di jalan yang jika pengguna jalan dapat tenang dan berpikiran jernih maka perkelahian tersebut tidak akan terjadi. Sarwono (2012) menanggapi terhadap maraknya pemberitaan mengenai perilaku agresif tersebut

menunjukkan bahwa perilaku agresif yang terjadi saat ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas, tak hanya sekadar menyakiti atau melukai tetapi juga menghilangkan nyawa korbannya. Penyebabnya pun kadang-kadang sangat sepele; misal, hanya gara-gara ditegur bermain *game online* oleh istrinya, seorang suami tega membunuh istrinya.

Berkowitz (dalam Sobur, 2003) mendefinisikan perilaku agresif sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Teori yang dikemukakan Berkowitz mengandung makna segala bentuk perilaku yang menyakiti orang lain baik secara fisik maupun mental tergolong perilaku agresif. Moore dan Fine (dalam Koeswara, 1988) memandang perilaku agresif sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun verbal terhadap individu atau objek-objek lain.

Teori lama dari para psikolog sosial (Crick & Grotpeter, 1995) menyetujui agresi dibagi menjadi dua komponen, yakni agresi fisik dan agresi non fisik. Agresi fisik merupakan tindakan agresi yang berdampak melukai fisik (contoh: memukul, menendang, menampar), sedangkan agresi nonfisik meliputi agresi verbal (contoh: membentak, mengolok-olok, melecehkan) dan agresi relasional/sosial (contoh: menggosipkan seseorang, mengisolasi sosial, menyindir berbaur SARA). Sejalan dengan berkembangnya zaman, agresi menjadi lebih luas lagi dan seringkali menggunakan media elektronik (Hinduja & Patchin, 2009).

Sesuatu yang dilakukan secara berlebihan tentunya membuat suatu permasalahan. Penelitian yang dilakukan di Amerika oleh Gentile (2009), menyimpulkan bahwa 8,5% *gamer* berusia 8 – 18 tahun memperlihatkan kecanduan *video game* yang mengarah pada perilaku patologis. Anak yang telah kecanduan akan dapat menghabiskan waktu dua kali lebih banyak untuk bermain *game* dibandingkan dengan anak lain. Selain itu, dari penelitian tersebut diketahui bahwa anak yang menghabiskan waktu bermain *video game* memiliki resiko lebih tinggi mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran di sekolah, mendapatkan nilai yang buruk, memiliki banyak masalah kesehatan dan kesulitan untuk mengontrol rasa kecanduan bermain *video game*.

Berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari mahasiswa. Intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* mengakibatkan mahasiswa melupakan waktu untuk belajar, makan, dan juga mengerjakan tugas baik tugas kuliah maupun tugas di rumah. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan maka akan berpengaruh pada kemampuan berinteraksinya, seperti pengendalian emosi yang buruk yang dapat mengarah kepada perilaku agresif. Intensitas yang merupakan suatu bentuk dukungan berupa kekuatan yang dapat menguatkan suatu dukungan tersebut. salah satu teori mengenai intensitas yaitu *intensity is the strength of power of a message in a direction* (Neuman, 2006). Yuniar dan Nurwidawati (2013) mendefinisikan intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang di dasarkan rasa senang terhadap kegiatan yang dilakukan. Pengertian tersebut dapat pula dimaksud bahwa seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan yang disenangi dalam satu waktu. Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan mahasiswa dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya*. Semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan mahasiswa dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya*.

Beberapa media massa banyak melaporkan berita tentang perilaku agresif yang disebabkan oleh bermain *Game online*. Hal tersebut dapat terlihat pada kasus penikaman yang dilakukan seseorang terhadap temannya sendiri hanya karena kalah bermain game yang dilaporkan oleh harian *online* tribunnews edisi (Selasa, 28/5/2019, 23:20 WIB) yang terjadi di negara Ukraina pada bulan mei 2019 yang dilakukan oleh seorang remaja bernama Vasya Turda (14) kepada temannya bernama Vasya Pop (14). Turda menusuk Pop sebanyak 27 kali hanya karena kalah dalam bermain *game*.

Kasus lain juga dilaporkan oleh harian *online* Tribun Jateng (Kamis, 23/7/2015 20:08 WB) menunjukkan bahwa terjadi pembunuhan di Bogor pada Rabu 22 Juli 2015 pukul 03.30 WIB, kasus tersebut terjadi ketika korban ingin meleraikan kakak dan ayahnya yang berkelahi disebabkan sang ayah menegur kakaknya karena terlalu sering bermain *Game online*, sang kakak tidak terima dengan teguran Ayahnya

sehingga terjadi keributan. Korban yang melihat kakaknya memegang senjata tajam berusaha meleraikan. Namun, upaya meleraikan perkelahian kakak dan ayahnya tersebut membuat korban tertusuk pisau di perutnya. Korban akhirnya tewas di rumah sakit akibat terlalu banyak kehilangan darah.

Tanggal 15 Mei 2019, media elektronik SindoNews edisi (Rabu, 15/5/2019, 19:03 WIB) melaporkan terjadinya kasus suami membunuh istri dikarenakan sang istri menegur dan menyuruh suami saat sedang bermain *Game online*. Kasus tersebut terjadi di Tangerang dimana korban yang merupakan ibu muda berinisial AS (23), warga Jatiuwung, Kota Tangerang, tewas dianiaya suaminya DS (24). Pembunuhan dilakukan lantaran pelaku kesal korban kerap menyuruhnya saat sedang asyik bermain *Game online*.

Menurut Eddy Liem Direktur Indonesia *Gamer* dalam Kompas cyber media (14 November 2003), sebuah komunitas pencinta *game* di Indonesia, internet *game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via Internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol *game* biasa (seperti PS2, X Box, dan sejenisnya). Hampir setiap hari kita melihat banyaknya mahasiswa bermain *game* khususnya *Game online* yang bisanya dimainkan bersama teman-teman sesama mahasiswa, tidak jarang juga kita melihat beberapa mahasiswa melakukan tindakan seperti mengejek dan memukul teman bermain *Game onlinenya* dengan apapun alasan yang berkaitan dengan *game* yang dimainkan tersebut. Perilaku agresif tersebut bisa menyebabkan banyak masalah kepada pelaku dan korbannya, banyak dari tindakan tersebut menyebabkan pelaku tidak lagi menjadi bagian dari pertemanan mahasiswa tempat dia biasa melakukan kegiatan bermain *game* tersebut dan juga menyebabkan ketidakpercayaan diri pada korbannya. Moore dan fine (Koeswara, 1988) menjelaskan bahwa agresi adalah tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau terhadap objek.

Game online saat ini telah menjadi tren baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu

jaringan (Adams & Rollings, 2007), umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak.

Timbulnya adrenalin, seperti luapan emosi, teriakan, untuk mengekspresikan bagaimana ketegangan, keasyikan, maupun kesalahan dalam bermain terkadang menjadi suatu keasyikan tersendiri dalam bermain *game*. Tetapi jika teriakan dan luapan emosi itu berubah menjadi tindakan negatif seperti cacian dan makian yang cenderung tanpa kendali dan ditunjukkan oleh pemain *game* kepada orang sekitar maupun lawan bermain, dengan mengabaikan norma dan etika, dan kegiatan tersebut juga terkadang masih terbawa dalam kegiatan sehari-hari beberapa saat setelah bermain *game*. Maka hal ini merupakan dampak negatif yang sangat destruktif yang secara tidak langsung, tidak disadari oleh pengguna *game*. Perilaku agresif yang ditimbulkan dan kebiasaan berbicara tanpa kendali seperti mencaci, adalah dampak negatif dari permainan *Game online* tersebut pada diri pemainnya.

Dampak negatif dari *game* tidak bisa diabaikan. Salah satunya adalah dari kemungkinan remaja yang tanpa sepengetahuan orang tua “mengonsumsi” *game* yang menonjolkan unsur-unsur seperti kekerasan dan perilaku agresif. Ditambah lagi dengan lingkungan tempat bermain yang tidak bisa dikontrol oleh orang tua yang bisa menyebabkan individu bersangkutan dapat mengeluarkan tindakan-tindakan kekerasan dan agresivitas yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain di sekitarnya.

Tammy (2014) melakukan penelitian tentang Hubungan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Remaja. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa frekuensi bermain *Game online* dan jenis *Game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja. Para remaja yang menjadi responden 95 di antaranya menjadi heavy users karena frekuensi bermain *Game online* lebih dari 40 jam dalam sebulan. 44 remaja lainnya termasuk dalam medium users karena frekuensi bermain *Game online* 10 sampai 40 jam perbulan, sedangkan 22 orang lainnya termasuk dalam light users karena bermain *Game online* kurang dari 10 jam perbulan.

Penelitian tentang hubungan *online game* dengan agresivitas remaja awal yang dilakukan oleh Akbar (2016) menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *Game online* pada remaja maka semakin tinggi pula tingkat Agresivitasnya.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Utami dan Retnaningsih (2007) mengenai dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *video game* pada beberapa remaja, didapatkan hasil bahwa dari segi positifnya *video game* dapat meningkatkan rasa bangga dan lebih bersemangat jika *gamer* berhasil memecahkan tantangan pada setiap level *video game* yang dimainkan. Namun pada beberapa semester terakhir terlihat adanya penurunan kinerja sekolah akibat kurangnya konsentrasi saat belajar di sekolah maupun di rumah. Hal ini terjadi karena konsentrasi *gamer* terbagi antara *video game* yang belum mereka selesaikan dengan pelajaran. *Gamer* menjadi suka lupa waktu jika sedang asik bermain *video game*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin memahami hubungan intersitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada mahasiswa. Pemilihan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebagai subjek penelitian didasarkan pada keinginan penulis untuk mendapatkan informasi mengenai hubungan antara *Game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Penulis telah melakukan beberapa wawancara dengan lima mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dan juga melakukan observasi di kampus bahwa terdapat banyak mahasiswa yang bermain *Game online* dengan *gadget* pribadinya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *Game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta?”

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan hubungan intensitas bermain *Game online* dengan perilaku agresif.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

- 1.4.1.1. Bagi peneliti sendiri dengan adanya penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai intensitas bermain *Game online* dan hubungan dengan perilaku agresif.
- 1.4.1.2. Menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi mahasiswa khususnya di bidang Psikologi.
- 1.4.1.3. Memberikan sumbangan yang bermanfaat terhadap pengembangan ilmu Psikologi khususnya bidang klinis, sosial, dan perkembangan.
- 1.4.1.4. Menjadi referensi maupun data tambahan bagi penelitian terkait di masa mendatang.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi mahasiswa tentang adanya hubungan intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif pada mahasiswa sehingga dapat lebih mengurangi dan mencegah terjadinya perilaku agresif pada mahasiswa.
- b. Bagi Universitas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan terhadap intensitas bermain *game online* dalam memunculkan perilaku agresif sehingga lebih dapat memberi perhatian mahasiswa agar mahasiswa dapat mengontrol perilaku yang mengarah pada perilaku agresif.