

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa kemajuan teknologi.

Masyarakat sebagai tempat remaja tumbuh dan berkembang memberikan pengaruh yang cukup penting bagi perkembangannya. Harapannya dapat membentuk kepribadian dan masa depan mereka. Hal ini dikarenakan remaja telah menjadi bagian dari kemasyarakatan yang lebih luas, sehingga perlu memahami segala bentuk masalah yang mempengaruhinya. Pada era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat dan tidak dapat dielakkan lagi.

Komputer adalah salah satu media elektronik yang sangat canggih. Pengguna komputer saat ini semakin meningkat karena adanya fasilitas internet. Berjuta orang menggunakan internet untuk berbagai keperluannya, mulai keperluan pribadi, organisasi, sampai keperluan dinas, karena dinilai internet ini

lebih praktis. Perkembangan internet pun semakin meningkat karena adanya fasilitas *games* yang tersedia baik secara *online* ataupun *offline*.

Melihat besarnya minat dan intensitas penggunaan interaktif *game online* dikalangan remaja maka harus dipersiapkan untuk menghadapi hal-hal baru seiring dengan perkembangan yang ada. Sejak dini remaja harus mulai mengenal manfaat dari penggunaan komputer. Hal ini sangatlah penting mengingat perkembangan komputer akan melahirkan dampak-dampak baik positif maupun negatif yang berpengaruh pada perkembangan anak.

Hall (dalam Santrock, 2003) menyebutkan adanya empat tahap perkembangan: masa balita, masa anak, masa pemuda dan remaja. Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1991). Menurut Hall (dalam Santrock, 2003), remaja adalah masa antara usia 12 sampai 23 tahun.

Secara psikologis, masa remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak (Hurlock, 1991).

Borring (dalam Daradjat, 1992) mengatakan bahwa masa remaja merupakan suatu periode atau masa tumbuhnya seseorang dalam masa transisi dari anak-anak ke masa dewasa, yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk dibangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online*, karena dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Remaja juga tidak memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas.

Hal ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif. Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk (Surya, 2008 dalam <http://etd.eprints.ums.ac.id>). Berikut kutipan hasil wawancara dari pemain *game online (point blank)*.

“Point blank menurut saya adalah game yang sangat menarik dan selalu dirindukan. Kalau ada waktu luang saya selalu sempatkan untuk bermain point blank soalnya bisa buang suntuk. Biasanya minimal tiga jam kalau bermain game online (point blank).”

Point Blank, sebuah *Online First Person Shooting Game* dengan tingkat realistik tinggi. Game ini mulai diperkenalkan di Indonesia pada April 2009 dan tidak lama langsung menjadi salah satu game favorit. Sebutan untuk pemain/karakter dalam game ini adalah *Trooper*.

Dalam *game* ini terdapat dua kubu yang berseteru, yaitu *CT Force* dan *Free Rebels*. Setiap *Trooper* dapat bermain sebagai *CT Force* maupun *Free Rebels*

sesuai selera masing-masing. Bahkan sejak beberapa bulan ini dimunculkan karakter baru berupa Dinosaurus.

Berdasarkan fakta yang sering terlihat, bermain *game online (point blank)* dapat membuat pemainnya itu berperilaku kasar (agresifitas). Memukul meja, mencaci atau memaki, menunjang sehingga banyak juga orang yang di sampingnya itu merasa tidak nyaman dengan tindakan itu. Berikut kutipan hasil wawancara dari pemain *game online (point blank)*.

“Ya, kalau kalah ne kan lagi bermain, mau la ku maki-maki lawannya, pake cakap-cakap kotor, atau mau ne mukul meja. Orang di sebelah aja kadang terkejut.... tapi ya biasa aja la aku bang....”

Dalam psikologi dan ilmu sosial lainnya (dalam www.wikipedia.com), pengertian agresi merujuk pada perilaku yang dimaksudkan untuk membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan. Agresi dapat dilakukan secara verbal atau fisik. Agresi adalah tingkah laku yang diarahkan kepada tujuan untuk menyakiti makhluk hidup lainnya yang ingin menghindari perlakuan semacam itu. Agresi dapat dilakukan secara verbal atau fisik. Berikut kutipan hasil wawancara dari pemain *game online (point blank)*.

“kalau menang, pastinya senang lah, kadang mau juga tu lawan yang tadi di ejekin juga.... Kan ada *chat*-nya bang... Namanya Lagi menang, biar panas mainnya.. hehehe”

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, terlihat kalau pemain *point blank* melakukan perilaku agresif berupa serangan (verbal). Hal ini sejalan menurut Sears, Taylor dan Peplau (1997), perilaku agresif remaja disebabkan oleh dua faktor utama yaitu adanya serangan serta frustrasi. Serangan merupakan salah satu

faktor yang paling sering menjadi penyebab agresi dan muncul dalam bentuk serangan verbal atau serangan fisik.

Perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh frustrasi. Mereka yang frustrasi (merasa gagal mencapai tujuannya) adalah orang yang paling mudah melakukan tindakan agresi. Ahli psikologi sosial, yaitu Dollard dan Miller, menerangkan hal di atas dengan *frustration-aggression hypothesis* (dalam Santrock, 2003). Selain itu provokasi langsung, media, faktor biologis juga mempengaruhi agresifitas. Biologi, Diungkapkan oleh Buss dan Perry (dalam Santrock, 2003), Sigmund Freud meyakini bahwa manusia lahir dengan dua sifat dasar, sesuatu yang bersifat biologis atau ada sejak manusia dilahirkan, yaitu *eros* (dorongan hidup) dan *thanatos* (dorongan mati). Agresi dan kekerasan adalah salah satu wujud kehendak untuk mati.

Berdasarkan latar belakang masalah timbul permasalahan faktor apa yang mempengaruhi perilaku agresifitas remaja pemain *point blank*. Dalam hal ini berdampak langsung pada perilaku sehari-hari yang sekarang ini prakteknya sering terjadi dimana-mana, salah satunya di warnet 3-Net yang berada di Jalan Panglima Denai, Medan Amplas. Salah satu pengguna warnet yang sedang bermain *game online point blank* saat dia kalah, remaja tersebut mengeluarkan kata-kata kasar atau kata-kata yang seharusnya tidak dikatakan kepada pengguna game online lainnya. Atas dasar permasalahan tersebut, maka timbulah pertanyaan faktor apa yang mempengaruhi perilaku agresifitas remaja pemain *point blank*. Adapun judul penelitian ini adalah “Studi Identifikasi Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresifitas Remaja Pemain *Point Blank*”.

B. Identifikasi Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai game online. Sebagai media game online sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indra yakni melihat dan mendengar.

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 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.

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju kedewasaan karena pada masa ini remaja telah mengalami perkembangan fisik maupun psikis

yang sangat pesat, dimana secara fisik remaja telah menyamai orang dewasa, tetapi secara psikologis mereka belum matang.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif.

Berdasarkan uraian di atas, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti, sehingga peneliti ingin meneliti perilaku agresivitas remaja yang sering bermain *game online (Point Blank)*.

C. Batasan Masalah

Masa Remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Remaja yang banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online (Point Blank)* dapat menyebabkan meningkatnya perilaku agresivitas. Ini dapat terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif. Berdasarkan latar belakang, maka peneliti dalam kesempatan ini ingin meneliti **“Studi Identifikasi Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresivitas Remaja Pemain *Point Blank*”**.

D. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian, maka perlu dirumuskan masalah apa yang menjadi fokus penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

“Apakah faktor- faktor :

1. Frustrasi
2. Profokasi
3. Melihat model- model kekerasan
4. Suhu udara yang panas
5. Amarah
6. Serangan

mempengaruhi perilaku agresif pada saat bermain *game online (point blank)*”.

E. Tujuan Penelitian

Sebagaimana layaknya sebuah penelitian ilmiah harus memiliki tujuan, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor- faktor yang mempengaruhi agresifitas remaja yang sering bermain *game online (point blank)*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan dalam pengembangan teori psikologi sosial dan psikologi perkembangan

khususnya mengenai perilaku agresifitas. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan penelitian selanjutnya pada masa yang akan datang bagi para pembaca agar menjadikan masukan yang berguna dan menambahkan beberapa variabel lain yang dapat mempengaruhi perilaku agresifitas.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para orang tua, remaja dan elemen pendidikan lainnya dalam upaya membina perilaku remaja saat ini. Dapat memberikan manfaat secara praktis yaitu dapat memberikan informasi tentang faktor-faktor yang dapat menyebabkan perilaku agresifitas pada saat bermain *game online point blank*, memberikan informasi tentang agresif yang muncul saat bermain *game online point blank*, dan menjadi bahan masukan dan wawasan bagi remaja laki-laki yang sering maupun yang tidak pernah bermain *game online point blank*.