

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia memang tidak akan pernah terlepas dari tindakan atau perilaku agresif dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Akhir-akhir ini banyak sekali kita jumpai berbagai bentuk kekerasan. Dalam berbagai media baik media cetak maupun media elektronik sering kali menyampaikan berita mengenai kekerasan seperti pembunuhan, perampokan, perkosaan, dan berbagai tindakan kasar dan tidak menyenangkan yang mengarah pada perilaku agresif yang tentunya perilaku-perilaku tersebut menjadi pusat perhatian kita dan masyarakat umum tentunya.

Media massa juga banyak memberitakan tindak kekerasan dan agresivitas yang tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, melainkan dilakukan oleh para remaja. Hal ini dapat dilihat bahwa meningkatnya tindak kekerasan yang dilakukan para remaja di berbagai daerah baik dilakukan secara individu maupun dilakukan secara berkelompok.

Agresivitas adalah istilah umum yang dikaitkan dengan adanya perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh (Ardi Ramadhani, 2013). Buss (1992) mengatakan bahwa agresivitas dapat terjadi

apabila ada kesempatan melukai korban sehingga didapat harapan melukai korban tersalurkan.

Perilaku agresi menurut Baron (Koeswara, 1988) adalah tingkah laku yang ditunjukkan untuk melukai dan mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Menurut Murray (dalam Hall dan Lindzey, 2005) agresi dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain. Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun psikologis. Dalam pengertian jika terjadi perilaku menyakiti orang lain tanpa unsur ketidaksengajaan, maupun adanya suatu tindakan medis secara fisik menyakiti, bukan termasuk tindakan agresif. Tetapi jika terdapat niatan dengan sengaja menyakiti orang lain, walaupun tidak berhasil, tergolong sebagai suatu tindakan agresif. Bentuk-bentuk agresivitas yang diarahkan keluar maupun kedalam merupakan gejala umum tingkah laku agresif, hal ini dapat diarahkan keluar maupun kedalam diri seseorang seperti bertindak kasar sehingga menyakiti orang lain, berkelahi, membuat onar di sekolah, mengolok-olok orang lain secara berlebihan, mengabaikan perintah dan melanggar peraturan. Bentuk lain yang sering muncul ialah berbohong untuk mempertahankan diri, sering memerintah, pendendam, sering melanggar kehormatan seks lawan jenis, dan menentang orang lain. Bentuk agresivitas yang mengarah kedalam antara lain kecenderungan putus asa, dan rasa tidak aman sehingga menarik diri dari kegiatan, dan cenderung tidak tertarik pada

kesenangan yang bersifat kelompok. Apatis terhadap kegiatan yang ada di sekolah maupun di masyarakat. Agresivitas juga melibatkan setiap bentuk penyiksaan psikologis maupun emosional seperti menakut-nakuti, mempermalukan, maupun mengancam (Breakwell, 1998)

Munculnya perilaku agresif para remaja sangat bisa terjadi dan hal itu dipengaruhi oleh banyak hal, seperti keluarga, lingkungan sosial, sekolah, juga media-media yang ada disekitar anak-anak tersebut. Pengaruh dari banyak hal tersebut sangat berpotensi mempengaruhi perkembangan remaja dalam berperilaku baik langsung maupun tidak langsung. Masa remaja merupakan salah satu tahap perkembangan sepanjang rentang kehidupan manusia yang paling unik, penuh dinamika, sekaligus penuh dengan tantangan dan harapan. Pada masa ini terjadi perubahan mendasar pada aspek biologis, kognitif, dan sosial (Steinberg, 1993). Pada masa ini jika remaja sudah mengenal perilaku agresi maka bisa menyebabkan meningkatnya perilaku agresi pada tahap perkembangan selanjutnya.

Pada tahap perkembangan seseorang, remaja mempunyai arti yang khusus namun begitu masa remaja mempunyai tempat yang tidak jelas dalam rangkaian proses perkembangan, menurut Monks (2004) remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa dimana pada diri remaja terjadi perubahan fisik, psikis, seksual, kognitif dan sosial (Kurniawati, 2010). Dapat disimpulkan bahwa remaja sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yaitu berkisar antara 12-18 tahun untuk remaja awal. Dan remaja akhir yang berkisar antara 18-21 tahun, dimana pada diri remaja mengalami perubahan fisik, psikis, seksual, kognitif

dan sosial yang dapat menyebabkan meningkatnya ketegangan emosi, suara hati yang menjadi berubah-ubah, mudah marah, kesal tidak menentu, menolak berbagai aturan yang ada dan menunjukkan sikap antagonis dan tingginya tingkat agresivitas akan memunculkan dampak negatif bagi diri anak. Efek jangka panjang dari perilaku agresif pada masa kanak-kanak akan mengalami kecenderungan meningkatnya kekerasan saat anak beranjak dewasa (Sarwono, 2002).

Pada penelitian yang dilakukan Anderson dan Huesmann (2003) menyebutkan bahwa perilaku agresi lebih banyak dilakukan oleh pria dibandingkan wanita. Bjorkqvist (dalam Anderson dan Huesman) menyebutkan pada usia remaja wanita hanya melakukan perilaku agresi secara tidak langsung kepada orang lain, sebaliknya di usia remaja perilaku agresif secara fisik meningkat jauh pada remaja pria. Dari penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku agresi pada remaja lebih banyak dilakukan oleh remaja pria dibandingkan remaja wanita.

Pada tahun 2012 harian Surabaya Pagi memberitakan bahwa tawuran pelajar terjadi di daerah Perak Surabaya, kejadian tersebut berawal saat siswa salah satu SMP di Surabaya dikeroyok dua siswa lain yang entah datang dari mana. (“Tawuran di Perak”, Sabtu, 29 September 2012). Fakta yang ditemukan beberapa Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang tergabung dalam Telepon Sahabat Anak (TeSa) 129 Jatim. Dalam dua tahun ini persoalan-persoalan remaja di Surabaya mengalami peningkatan. Untuk pertengahan tahun 2012, temuan kenakalan kasus remaja sebanyak 90 persoalan. Kemudian pada tutup tahun 2012, jumlah masalah remaja meningkat menjadi 500 kasus (“Problem Remaja Surabaya Meningkat”, Jumat, 08

November 2013). Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di salah satu SMP kelurahan Kedung Asem Surabaya diketahui terdapat siswa yang berperilaku agresif sekitar 33% dari 146 siswa atau sekitar 23 siswa berperilaku agresif, perilaku agresif yang nampak yakni perilaku berkelahi, pemalakan, menghina, dan tindakan memukul. (Firdaus, dkk., 2013). Peneliti juga telah melakukan wawancara awal yang dilakukan kepada guru BK di salah satu SMP di Surabaya (Januari 2013) terkait dengan perilaku agresif yang dilakukan para siswa. Guru tersebut menyampaikan dalam wawancara bahwa beberapa siswa kerap melakukan tindakan memukul temannya atau melakukan tindakan mengolok dan setelah di panggil ke ruangan BK para siswa tersebut mengaku melakukan tindakan tersebut hanya untuk bercanda dan menirukan beberapa adegan dari *video game* yang sering mereka mainkan. Dari data diatas dapat diketahui bahwa perilaku agresif dan kekerasan masih banyak ditemukan pada remaja di kota Surabaya.

Remaja mempunyai kecenderungan untuk mengimitasi apa yang dilihatnya dari tayangan yang ditonton baik di televisi, *games*, film bioskop, internet dan lain sebagainya (Kurniawati. 2010). Imitasi atau meniru sendiri adalah suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan maupun aksi seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari rangsang dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik (Hurley, S. & Nick Charter. 2005).

Tayangan-tayangan kekerasan yang ada di berbagai media bisa menjadikan salah satu stimulus kecenderungan remaja melakukan tindakan agresi. Untuk sampai kepada perilaku tertentu terdapat sikap yang dilakukan remaja. Sikap berkontribusi terhadap proses evaluasi moral, terutama sikap terhadap kekerasan. Bajovic (2012) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian menemukan bahwa anak-anak yang banyak menghabiskan waktunya yang signifikan untuk melihat kekerasan di berbagai media lebih mungkin untuk menunjukkan perilaku agresif, dan memungkinkan untuk mengalami kecenderungan sikap positif terhadap perilaku agresif. Pembentukan sikap terhadap kekerasan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor termasuk jumlah paparan kekerasan dalam kehidupan nyata dan media, juga sikap dari teman-teman dan orang tua. Bagi kebanyakan orang, kekerasan jauh lebih lazim didapatkan dari media daripada di kehidupan nyata. Jika media menampilkan sikap bahwa kekerasan adalah tindakan yang normatif, maka mereka bisa menjadi peka dan tidak berperasaan terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata (Çitak, 2009).

Pada tahun 2014 diberitakan adanya pemukulan remaja siswa SMP karena perselisihan usai bermain *game*. Seorang pelajar SMP berinisial MA (15), menjadi korban pemukulan. Kejadian itu akibat perselisihan usai bermain *game Point Blank*. Kejadian itu terjadi di kawasan Andalas I, Padang Timur, Kota Padang, Sabtu (15/3) malam. Akibatnya, MA mengalami luka lebam dibagian wajah dan kepalanya. (“Akibat Game On Line, Seorang Pelajar Dipukuli”, Kamis 16 Oktober 2014). Produk hiburan yang mengandung kekerasan seperti *game*, film, dan siaran televisi mendapat kritikan keras bahkan tuntutan hukum. Dalam teori belajar sosial, Bandura

dan Walters menyatakan bahwa sesuatu tingkah laku dapat dipelajari oleh anak-anak hanya dengan “melihat” saja (Monks, 1991)

Saat ini remaja lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *video games* dari pada menonton siaran televisi. Survei yang dilakukan universitas Michigan menyebutkan bahwa mahasiswa yang berada di universitas tersebut lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dari pada menonton televisi dan lebih lanjut para anak laki-laki lebih banyak bermain *game* dua kali dibanding anak perempuan yang bermain *game* (Wagner & Cynthia G, 2004). Penulis juga telah melakukan survey sederhana yang dilakukan di sekolah menengah pertama (SMP) di Surabaya, dari hasil yang ada menunjukkan bahwa 33 orang dari 50 orang yang mengisi survei mengaku sedang memainkan *game* yang bertema kekerasan.

Laporan Hexavianto (dalam Wijayanti) dijelaskan bahwa setiap tahun jumlah pemain *game* di Indonesia terus menerus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain *game* hingga 33% setiap tahunnya, dan sampai tahun 2012 di Indonesia terdapat 30 juta pengguna *game* dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun. Pada penelitian yang dilakukan Lynch, Dkk (2001) menyebutkan bahwa remaja pria dalam seminggu lebih banyak bermain *video game* dibandingkan dengan remaja wanita. Selain penelitian diatas terdapat penelitian lain yakni Funk, dkk (2003) yang juga menyebutkan bahwa remaja pria memiliki durasi lebih lama dalam bermain *video game* dibandingkan remaja wanita.

Tidak seperti media lain, *video game* merupakan media yang penggunanya kebanyakan adalah remaja dan anak-anak. *Video game* juga membutuhkan keaktifan

dari penggunaannya, terjadi kegiatan interaktif, konsentrasi dan atensi yang permanen. Jika dalam *video game* tersebut mengandung tema kekerasan maka atensi dari pemain *video game* akan terfokus pada kegiatan kekerasan dan agresi pada permainan tersebut oleh sebab itu dikhawatirkan bahwa *video game* yang mengandung tema kekerasan lebih mengancam remaja dan anak-anak dibandingkan siaran televisi dikarenakan siaran televisi lebih pasif dibandingkan *video game* yang lebih aktif dan interaktif pada penggunaannya (Ferreira, P.A. dan Ribeiro, J. L. P., 2001). Koop dan Zimbardo (1982) menyebutkan salah satu masalah utama yang terus-menerus diangkat terhadap *video game* ini adalah bahwa sebagian besar dari permainan *video game* diklaim menampilkan unsur kekerasan, hal ini menyebabkan beberapa orang mengklaim bahwa anak-anak menjadi lebih agresif setelah bermain *game* tersebut (Griffiths, 1998). Para kritikus *video game* yang bertema kekerasan juga berpendapat bahwa bermain *video game* yang bertema kekerasan menjadikan anak-anak yang memainkannya melakukan kekerasan di kehidupan nyata dan bertanggung jawab untuk peningkatan *bullying*. *Video game* kekerasan yang aktif memfokuskan pengguna *gamenya* pada kegiatan kekerasan dan agresi dapat mempengaruhi seorang untuk melakukan tindak kejahatan.

Video game sebagai salah satu bentuk media ternyata memiliki hubungan dengan perilaku remaja, maka penelitian ini akan dilihat apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *video game* bertema kekerasan dengan sikap terhadap perilaku agresi pada remaja pria ?

1.2 Identifikasi Masalah

Dapat dikatakan bahwa secara idealnya (Das Sollen) media dimana dalam penelitian ini ialah *video game* menjadi sebuah sumber informasi dan hiburan yang sangat penting bagi masyarakat (Rakhmat, 1996). Akan tetapi data – data *factual* (Das Sein) yang didapat dari literatur – literatur penelitian sebelumnya yang dilakukan Nielsen dan smith (2003) menemukan bahwa ada tingkat kekerasan, tingkat kecemasan dan memburuknya hubungan sosial yang signifikan, ditemukan pada para pemain *game* (Kurniawati, 2010). Penelitian lain yang dilakukan Bajovic (2012) menyebutkan bahwa dalam beberapa penelitian menemukan bahwa anak-anak yang banyak menghabiskan waktunya yang signifikan untuk melihat kekerasan di berbagai media lebih mungkin untuk menunjukkan perilaku agresif, dan memungkinkan untuk mengalami kecenderungan sikap positif terhadap perilaku agresif. Koop dan Zimbardo (1982) menyebutkan salah satu masalah utama yang terus-menerus diangkat terhadap *video game* ini adalah bahwa sebagian besar dari permainan *video game* diklaim menampilkan unsur kekerasan, hal ini menyebabkan beberapa orang mengklaim bahwa anak-anak menjadi lebih agresif setelah bermain *game* tersebut (Griffiths, 1998). Pada penelitian yang dilakukan Lynch, Dkk (2001) menyebutkan bahwa remaja pria dalam seminggu lebih banyak bermain *video game* dibandingkan dengan remaja wanita. Hal ini diperkuat dengan wawancara awal yang dilakukan kepada guru BK di salah satu SMP di Surabaya (Januari 2013) terkait

dengan perilaku agresif yang dilakukan para siswa. Guru tersebut menyampaikan dalam wawancara bahwa beberapa siswa kerap melakukan tindakan memukul temannya atau melakukan tindakan mengolok dan setelah di panggil ke ruangan BK para siswa tersebut mengaku melakukan tindakan tersebut hanya untuk bercanda dan menirukan beberapa adegan dari *video game* yang sering mereka mainkan. Perilaku yang dilakukan oleh siswa tersebut termasuk dalam pengaruh paparan adegan kekerasan dalam *video game* yang mempengaruhi sikap pro kekerasan karena dalam permainan tersebut kekerasan tidak hanya dibenarkan dan dihargai namun disajikan sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan. Dengan bermain *video game* akan membuat seseorang untuk berfantasi tentang agresi dan latihan kognitif tindakan agresif yang tidak hanya memperkuat sikap pro kekerasan namun juga meningkatkan aksesibilitas perilaku agresi di dunia nyata.(Funk, dkk., 2003). Bajovic (2012) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa permasalahan utama dari bermain *video game* bertema kekerasan adalah saat pemain diberikan *reward* saat melakukan aksi kekerasan akan meningkatkan perilaku agresi dari pemainnya.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *video game* bertemakan kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresifitas dan sikap pro kekerasan. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *video game* bertema kekerasan dengan sikap terhadap agresi pada remaja pria di Surabaya. Apakah bila individu memainkan sebuah permainan *video game* terlebih dimana kekerasan diberikan *reward* dengan intensitas tertentu akan mempengaruhi sikapnya terhadap perilaku agresi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah pada penelitian ini hanya dibatasi pada:

1. Agresi

Perilaku agresi menurut Baron (Koeswara, 1988) adalah tingkah laku yang ditunjukkan untuk melukai dan mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut.

2. Remaja

Piaget (Hurlock, 1991) yang mengatakan bahwa secara psikologis remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Dalam penelitian ini remaja pria yang akan dijadikan subjek

3. Intensitas

Intensitas adalah besarnya atau kekuatan suatu tingkah laku, jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu indera atau ukuran fisik dari energi atau data indera (Chaplin, 2005).

4. Sikap

Sikap menurut Fishbein dan Ajzen (dalam Funk, dkk., 1999) diakui sebagai konstruksi hipotesis atau *variable laten* yang ditentukan oleh sistem internal. Sikap dipengaruhi oleh sejumlah keyakinan individual akan akibat jika melakukan perilaku tersebut dan dipertimbangkan berdasarkan sejumlah penilaian individu akan hasil yang diperoleh jika ia melakukan hal tersebut.

5. Media *video game*

Video game adalah sebuah permainan yang kita mainkan berkat peralatan *audio visual* dan yang dapat didasarkan pada cerita (Esposito, 2005)

6. Kekerasan

Kekerasan dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai perbuatan seseorang atau kelompok orang yang menyebabkan cedera atau matinya orang lain atau menyebabkan kerusakan fisik atau barang orang lain

1.4 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang diatas peneliti memiliki pertanyaan dalam penelitian ini yakni apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *video game* bertema kekerasan dengan sikap terhadap perilaku agresi pada remaja pria?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris adanya hubungan antara intensitas bermain *video game* bertema kekerasan dengan sikap terhadap perilaku agresi pada remaja pria.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini kiranya dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya khususnya mengenai kekerasan yang terdapat pada media *video game* dengan hubungannya pada agresi pada remaja pria. Kemudian, manfaat penelitian ini dari segi teoritis diharapkan dapat menyumbang referensi teoritis dalam bidang Psikologi, khususnya di bidang psikologi sosial.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai referensi edukasi bagi individu agar tidak terpengaruh dengan kekerasan yang terdapat pada media baik itu film maupun yang lainnya.
2. Sebagai referensi bagi orang tua agar bisa membatasi apa yang ditonton dan dimainkan oleh anak-anaknya baik didalam maupun diluar rumah