

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video games yang mengandung unsur kekerasan seperti *Mortal Combat* dan *Doom* telah populer dikalangan anak-anak dan remaja, sehingga menjadi perhatian khusus bagi orang tua, guru, dan pemerintah (Sherry, 2001). Perhatian semakin besar dalam menyikapi pengaruh bermain *video games* terhadap perilaku agresif saat terjadinya kasus penembakan 12 orang mahasiswa dan seorang guru oleh Eric Harris dan Dylan Klebold di *Columbine High School* pada tahun 1999 yang diketahui sebelum terjadinya peristiwa tersebut para pelaku juga memainkan *video games* berbasis *first person shooter*. Batelle & Johnstone (dalam Sherry, 2001) menambahkan bahwa diperkirakan terdapat 80% anak laki-laki berusia antara 8-16 tahun yang mengonsumsi *video games*.

Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2007).

Perilaku dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor internal dan eksternal (Notoatmodjo, 2007). Dalam hal ini *video games* digolongkan sebagai

faktor eksternal. Faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku yaitu, faktor-faktor yang berada diluar individu yang bersangkutan yang meliputi objek, orang, kelompok dan hasil-hasil kebudayaan yang disajikan sasaran dalam mewujudkan bentuk perilakunya (Notoatmodjo, 2007).

Menurut Buss dan Perry (1992) perilaku agresif adalah keinginan untuk menyakiti orang lain, untuk mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan Breakwell (dalam Priliantini, 2008) juga mendefinisikan bahwa agresivitas itu merupakan suatu bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau merugikan orang lain yang memiliki kemauan bertentangan dengan orang tersebut.

Sebuah meta analisis oleh Sherry (2001) menyebutkan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah kebiasaan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan, hal ini disimpulkan dari penelitian-penelitian sebelumnya oleh Anderson & Ford (1986), Ballard & Wiest (1995), Irwin & Gross (1995), Schutte, Malouff, Post-Gordon & Rodasta (1988), Silvern & Williamson (1987) yang menyatakan adanya hubungan antara bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif. Sherry (2001) juga mengungkapkan bahwa mekanisme yang sering dihubungkan dengan perilaku agresif pada penelitian sebelumnya adalah *social learning theory*.

Dalam *social learning theory* (Bandura, 1986) berhipotesis bahwa memainkan *video games* yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena

anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video games*.

Berdasarkan penelitian pada perilaku agresif, ditemukan bahwa perkembangan perilaku agresif terjadi sejak masa bayi, dilanjutkan dengan pada masa pra-sekolah, masa usia sekolah, remaja hingga dewasa, namun terdapat masa kritis dimana perilaku agresif dapat menjadi sebuah kecenderungan yang bertahan sampai masa dewasa, yaitu masa usia sekolah dan remaja. Pada masa usia sekolah, perilaku agresif dapat menjadi sumber kenakalan kronis dan kejahatan pada remaja, bahkan penelitian dari Leonard Eron menunjukkan bahwa dengan melihat perilaku anak pada saat berusia 8 tahun, maka dapat diketahui seberapa agresif anak tersebut pada saat dewasa (Kurniadarmi, 2010)

Menurut Feigelment (dalam Amanda, 2013) murid sekolah dasar, merupakan kelompok individu yang berada pada rentang usia antara 6 atau 7 tahun hingga 12 atau 13 tahun. Dalam rentang ini dapat di golongan murid sekolah dasar berada pada usia sekolah (*school age*) atau masa pertengahan kanak-kanak (*middle childhood*) yaitu usia 6-12 tahun. Erik Erikson dalam Nurdin (2011), pada usia sekolah 7-12 tahun anak semakin lama semakin menyadari dirinya sebagai individu, rasa tanggung jawab berkembang pada masa ini, dan anak mampu menyusun nilai-nilai moral (baik-buruk, benar-salah).

Penelitian oleh Khumas, dkk (2007) menyimpulkan pada usia sekolah, dalam perkembangan kognitifnya anak mampu melakukan fantasi. Fantasi banyak dipengaruhi oleh tontonan yang disaksikan anak. Melalui tontonan, anak-

anak mengetahui tokoh jahat dan tokoh baik dan timbul keinginan untuk berperilaku seperti tokoh yang mereka kagumi. Khumas menambahkan bahwa terdapat hubungan antara fantasi agresi dan perilaku agresi pada anak-anak.

Menurut Bushman et al dalam artikel *The effects of violent video games. Do they affect our behavior ?* Pada situs www.ithp.org, terdapat tiga alasan pengaruh negatif bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan,

1. *Video games* digolongkan menjadi sarana pembelajaran perilaku yang bersifat aktif, dalam hal ini sarana pembelajaran yang aktif akan menjadi metode yang lebih baik dalam mempelajari sesuatu. Jika dikaitkan dengan unsur kekerasan, berarti *video games* yang mengandung unsur kekerasan dapat menjadi sarana pembelajaran kekerasan yang bersifat aktif.
2. Seseorang yang bermain *video games*, akan mengidentikan dirinya sebagai karakter dalam permainan tersebut. Jika dalam permainan tersebut karakter yang dimainkan adalah seorang pembunuh, maka pemain *video games* juga secara tidak langsung juga mengidentikan dirinya sebagai pembunuh, karena ia yang mengendalikan tokoh dalam permainan tersebut.
3. Beberapa *video games* yang mengandung unsur kekerasan memberikan *reward* untuk setiap kekerasan yang dilakukan dalam permainan, sehingga pemain akan selalu termotivasi untuk melakukan kekerasan.

American Academy of Pediatric (2001) mengklaim hubungan antara bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif lebih besar jika dibandingkan dengan hubungan antara kebiasaan merokok dan

prevalensi penyakit kanker paru, dan media yang menampilkan unsur kekerasan merupakan sebuah faktor yang mempengaruhi setengah dari kejadian pembunuhan setiap tahunnya.

Survei di Amerika Serikat tahun 2008 dalam situs www.melindahospital.com pada 1178 anak menunjukkan bahwa hampir 9% anak yang bermain *video game* mengalami kecanduan. Sementara 23% anak usia 8-18 tahun merasa bahwa mereka sudah kecanduan bermain *video game*. Dari 44% anak kelompok usia tersebut juga melaporkan bahwa teman-teman mereka kecanduan *video game*.

Penelitian oleh Deviandri (2012) tentang dampak bermain *game online* di Kelurahan Gunung Pangilun, Kota Padang, menyimpulkan bahwa banyak murid sekolah dasar yang memainkan permainan bernama *Point Blank* (*game* perang), dan *Lost Saga* (*game* Perang).

Sekolah Dasar Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang merupakan salah satu SD yang berada di kota Padang. Dari data hasil ujian nasional (UN) sekolah dasar di kota Padang 2012, SD di kecamatan Pauh tercatat memiliki predikat nilai UN terendah dari 10 kecamatan di Kota Padang. Sekolah Dasar Negeri 02 Cupak Tangah Pauh berada pada lingkungan yang padat dengan warnet (warung internet) dan sarana penyediaan *video game* baik berupa rental *playstation* maupun *online game* (Amanda, 2013).

Berdasarkan penelitian oleh Amanda (2013) tentang perilaku bermain *video games* murid laki-laki kelas IV dan V SDN 02 Cupak Tangah Pauh,

didapatkan bahwa 65 responden (75,6%) memiliki tingkat kecanduan ringan terhadap *video games*, dan 21 responden (24,4%) memiliki tingkat kecanduan sedang. Dari penelitian tersebut juga didapatkan bahwa rata-rata responden dapat memainkan *video games* lebih dari 3 jam sehari.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Adakah hubungan antara perilaku kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif murid laki-laki kelas IV dan V di SDN 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang Tahun 2014 ?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan perilaku kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SDN 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang Tahun 2014.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengetahui gambaran agresivitas murid laki-laki kelas IV dan V di SDN 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang Tahun 2014.

1.3.2.2 Mengetahui gambaran perilaku kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan pada murid laki-laki kelas IV dan V di SDN 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang Tahun 2014.

1.3.2.3 Analisis hubungan kecanduan bermain *video games* yang mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SDN 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang Tahun 2014.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan peneliti, khususnya dalam bidang psikologi, perkembangan anak dan perilaku agresif serta ditujukan sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana kedokteran di Fakultas Kedokteran Universitas Andalas.

1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan pembaca dan dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan mengenai psikologi, perkembangan anak dan perilaku agresif.

1.4.3 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumber informasi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan psikologi perkembangan dan perilaku agresif.