

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

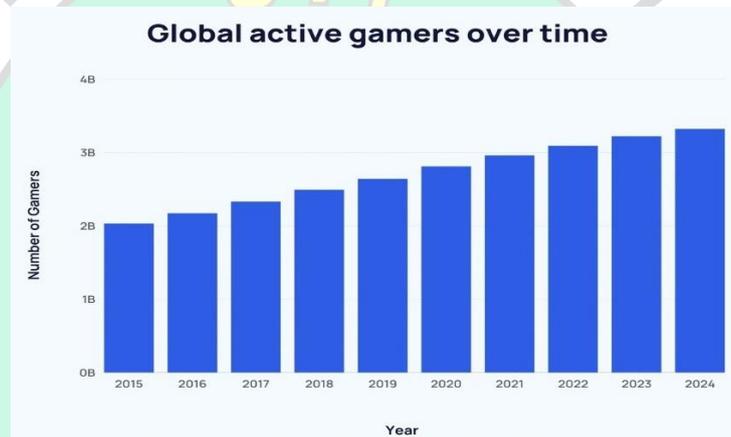
Bermain merupakan aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang, dan salah satunya adalah bermain *game*. Menurut Freud dan Eriksson, bermain dapat membantu orang menguasai kecemasan dan konflik. Individu dapat menghadapi masalah kehidupan saat ketegangan dalam permainan mengendur. Bermain dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk menghadapi masalah karena memungkinkan mereka mengeluarkan lebih banyak energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan.<sup>2</sup>

Dalam kurun waktu terakhir, permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan *game online* telah mengalami perkembangan yang pesat. *Game online* tidak hanya meluas di Kota-kota besar tetapi juga telah merambah di Pelosok pedesaan, hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warung internet). Tidak heran jika suasana di *game center* senantiasa ramai, terutama oleh kunjungan *gamer* laki-laki. Walaupun permainan tersebut ditujukan untuk anak-anak dan remaja tidak sedikit orang dewasa yang kerap memainkannya. Bahkan beberapa diantaranya menjadikan *game* sebagai pekerjaan dan media yang mendapatkan uang.

---

<sup>2</sup> John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 2009), 216.

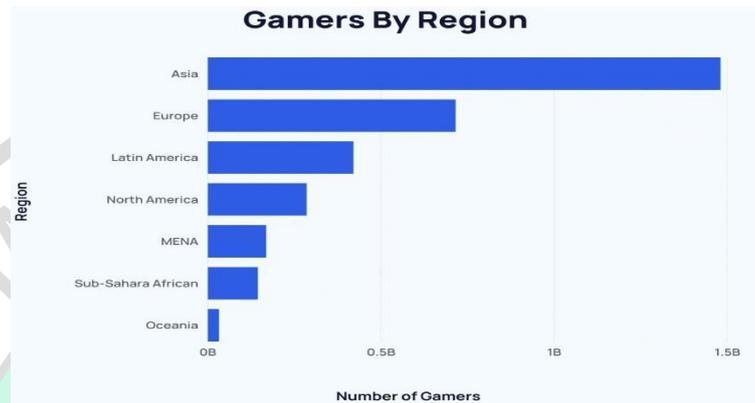
Adanya *video game* dan kemajuan teknologi di bidang elektronik harus dikaji dari berbagai sudut pandang karena memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Ini adalah cara tengah untuk menerima setiap perubahan di bidang teknologi karena sebagai bentuk modernisasi, kita sebagai manusia harus membatasi dampak negatifnya. Kita percaya bahwa kehadiran *video game* mempengaruhi perilaku anak maupun remaja.



**Gambar 1.1 Data Statistik Gamers di Dunia**

Menurut data terbaru yang mengacu pada gambar 1.1, jumlah pemain *game* dari tahun 2015 hingga tahun 2023 terus mengalami peningkatan. Terdapat 3,09 miliar *gamers* aktif di Seluruh dunia. Angka peningkatan tersebut telah mencapai lebih dari 1 miliar hanya dalam kurun waktu tujuh tahun. Jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat hingga mencapai 3,32 miliar pada tahun 2024. Asia memiliki peringkat pertama dalam jumlah pemain *game* terbanyak. Lebih dari 1,4 miliar

pemain *game* di Asia. Dibandingkan dengan jumlah pemain *game* Eropa, Amerika latin dan Amerika utara yang ke-tiganya hanya mencapai 1, 42 miliar seperti gambar 1.2:<sup>3</sup>



**Gambar 1.2 Jumlah Gamers Berdasarkan Negara**

Dengan kemajuan teknologi saat ini, tidak lagi perlu bagi anak-anak untuk bermain di luar ruangan bersama teman-temannya. Dengan memiliki koneksi internet di rumah atau memiliki *game* sendiri di rumah, seseorang dapat dengan mudah memainkan permainan yang mereka inginkan. Salah satunya adalah *video game grand theft auto san andreas*, yaitu *game* yang menggambarkan kehidupan *gangster*. *Game* tersebut mengandung tindakan-tindakan kriminal seperti mencuri, menganiaya, melawan aparat, hingga merusak fasilitas umum. Besar kemungkinan tindakan-tindakan yang ada dalam *game* tersebut akan diimitasi oleh siapa saja yang memainkannya.

<sup>3</sup> Josh Howarth, Ada Berapa Banyak Gamer? (2023, Agustus 10). Artikel diakses pada 23 November 2023 pada: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

Imitasi sendiri yang berarti meniru, yang pertama kali dikenalkan oleh Miller dan Dollard, adalah proses belajar sosial yang paling penting, di mana seseorang belajar tentang peran dan posisi orang lain dalam aktivitas sosial. Meniru adalah teknik yang dipelajari seseorang dari peristiwa masa lalu atau yang pernah dialami. Implementasi model melalui penggunaan indra sebagai pengolah informasi dari perilaku dan bahasa.<sup>4</sup> Remaja akan lebih cepat menirukan apa saja yang pernah dilihat, terutama dalam tindakan-tindakan yang ditampilkan dalam video *game* yang mereka gemari.

Para orangtua mungkin percaya bahwa permainan yang dimainkan oleh anak-anak mereka, yang memungkinkan mereka untuk menghabiskan waktu lama di rumah hanya duduk dan bermain *game*, aman dan tidak akan mengganggu mereka jika dibandingkan dengan anak-anak lain yang bermain dengan bebas di luar rumah. Namun, dugaan mereka ternyata sangat tidak akurat. Sebab banyak *game* berkonten kekerasan yang mudah diakses oleh siapa saja termasuk anak-anak, remaja hingga orang dewasa yang kemudian mereka tirukan dalam kehidupannya.

Amerika Serikat, tempat industri *video game* berdiri, memiliki opini negatif yang kuat. Hal ini terlihat dari rencana terbaru yang dibuat oleh pemerintah kota Chicago di Negara bagian Illinois, AS. Pemerintah setempat dilaporkan berencana untuk memblokir *game* yang mengandung konten kekerasan. Langkah-langkah ini dianggap berkontribusi terhadap

---

<sup>4</sup> Rakhmat Jalaludin, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 216.

peningkatan kasus kriminal.<sup>5</sup> Di Amerika Serikat, ada lembaga yang menangani pemilahan *game* yang dimainkan oleh anak-anak, tetapi di Indonesia, belum ada lembaga resmi yang ditunjuk oleh pemerintah untuk menangani masalah ini. Akibatnya, peran orang tua sangat penting dalam mengontrol *game* yang dimainkan anak-anak.

Remaja yang senang bermain *game* kekerasan dapat menyimpulkan bahwa tindakan kekerasan adalah cara yang efektif dan tepat untuk menangani konflik dan kemarahan, menurut penelitian yang juga dipublikasikan di jurnal *Developmental Psychology*. Sebagai contoh, remaja perempuan yang bermain *game* dengan tema tersebut selama bertahun-tahun menunjukkan perilaku yang mirip dengan anak laki-laki yang bermain *game* dengan tema yang sama. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa pemain *game* kekerasan yang bertahan dalam jangka waktu yang lama memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk bereaksi dengan lebih agresif terhadap situasi yang tidak disengaja. Meskipun berasal dari sumber yang sederhana, seperti menabrak mereka tak sengaja.<sup>6</sup>

Sebuah penelitian terbaru yang diterbitkan dalam Jurnal Ilmu Sosial dan Kepribadian Psikologis edisi online, menyebutkan bahwa orang yang terlalu sering bermain *game*, khususnya *game* kekerasan, maka akan

---

<sup>5</sup> Cahyandaru, Kasus Kriminal Meningkat, Kota Chicago Mau Blokir Game GTAV. (2021, Februari 24). Artikel diakses pada 10 November 2023 pada: <https://www.medcom.id/teknologi/game/zNA3We8k-kasus-kriminal-meningkat-kota-chicago-mau-blokir-game-gta-v>

<sup>6</sup> Awas Video Game Kekerasan Bahaya Bagi Anak Anda. (2012, Oktober 9). Artikel diakses pada 9 November 2023 pada: <https://www.liputan6.com/tekno/read/443329/awas-video-game-kekerasan-bahaya-bagi-anak-anda>

mengalami banyak efek negatif. Beberapa efek negatif yang ditimbulkan tidak tanggung-tanggung seperti kecenderungan untuk tidak bisa mengontrol diri, menipu, hingga tindakan agresi atau merujuk pada perilaku yang dapat membahayakan orang lain.<sup>7</sup>

*Game* kekerasan memiliki dampak yang begitu besar pada perilaku remaja. Dengan konten kekerasan yang ada dalam *game*, remaja cenderung meniru apa yang dilihatnya dalam *game* kesayangannya. Pengaruh awal memang kecanduan *game* yang akut, tetapi itu bisa diatasi jika tidak menyebabkan masalah. Namun, jika itu menyebabkan masalah di kalangan remaja, hal ini juga harus dihindari. Karena *game* kekerasan mungkin menyebabkan perilaku imitasi remaja, yang dapat menyebabkan patologi remaja.

Di sini, peneliti menemukan bahwa *game* berkonten kekerasan memiliki dampak besar terhadap perubahan perilaku imitasi remaja. Remaja cenderung meniru apa yang mereka lihat dalam video game, membuat mereka terinspirasi untuk meniru apa yang terjadi di dunia nyata. Setelah melakukan pra-survey, peneliti mendapatkan beberapa remaja di SMPN 6 Kota Kediri yang memainkan *game grand theft auto san andreas*. Dengan memainkan *game* ini memungkinkan mereka menirukan apa yang dilihatnya dalam *game* tersebut. Sebanyak 63 remaja dijadikan peneliti sebagai populasi dalam penelitian ini.

---

<sup>7</sup> Jangan Terlalu Sering Bermain Game Kekerasan. (2014, November 27). Artikel diakses pada 10 November 2023 pada: <https://www.merdeka.com/teknologi/jangan-terlalu-sering-bermain-game-kekerasan.html>

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti “**Pengaruh *Game Grand Theft Auto San Andreas Terhadap Perilaku Imitasi Peserta Didik di SMP Negeri 6 Kota Kediri***”. Dengan melihat seberapa besar pengaruh *game* berkonten kekerasan terhadap perilaku remaja, penelitian ini penting karena sebagai orang tua atau orang yang lebih tua dari remaja di sekitar kita, kita dapat menjadi teladan dan dapat membatasi intensitas bermain *game* berkonten kekerasan sehingga mereka dapat meredam perilaku agresif anak. Selain itu, mereka dapat berfungsi sebagai acuan atau wacana bagi orang tua untuk lebih memperhatikan apa yang dimainkan anak-anak atau remaja mereka.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik di SMP Negeri 6 Kota Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik di SMP Negeri 6 Kota Kediri.

#### D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

##### 1. Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan baru pada mata kuliah komunikasi penyiaran islam. Bisa membantu penelitian tentang masalah sosial khususnya tentang pengaruh *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik dan dapat membantu perkembangan penelitian serupa.

##### 2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya kepada orangtua tentang bagaimana mengawasi bagaimana anak-anaknya menggunakan teknologi dan bagaimana hal itu mempengaruhi perilaku imitasi mereka.

#### E. Hipotesis Penelitian

Untuk melakukan uji hipotesis, ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan yaitu merumuskan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan harus disertai pula dengan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).<sup>8</sup> Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0 : \beta_0 = 0$  Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik.

$H_a : \beta_0 \neq 0$  Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game grand*

---

<sup>8</sup> Santoso Singgih, *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, (Jakarta: Penerbit PPM, 2002), 22-23.

*theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik.

## F. Definisi Operasional

Penjabaran variabel-variabel yang diteliti dalam suatu penelitian hingga mereka dapat diukur dengan alat ukur penelitian disebut definisi operasional. Definisi operasional bertujuan untuk memudahkan dan memastikan bahwa peneliti dapat melakukan pengumpulan, pengukuran, dan analisis data dengan efisien, serta membatasi luas variabel.<sup>9</sup>

**Tabel 1.1 Definisi Operasional Penelitian**

Definisi Operasional	Dimensi	Indikator
<i>GTA San Andreas</i> merupakan <i>game</i> petualangan. (Variabel X)	Pengetahuan responden tentang <i>game GTA San Andreas</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Game GTA San Andreas</i> adalah <i>game</i> petualangan</li> <li>2. <i>Game GTA San Andreas</i> dapat dimainkan di PS 2 atau di komputer</li> <li>3. <i>Game</i> ini dikarakterisasi oleh Carl Johnson</li> </ol>
Imitasi adalah segala macam perilaku	Imitasi fisik / tingkah laku	Melibatkan aksi berupa memukul, mendorong,

<sup>9</sup> Abdillah Karimudin, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 56.

dengan menirukan sesuatu yang telah dilihat sebelumnya. (Variabel Y)		menendang, melempar benda.
	Imitasi bahasa	Membentak, mengancam, membentak, mencela.
	Imitasi emosi / pengendalian emosi	Emosi meluap dan tak terkendali

## G. Penelitian Terdahulu

### 1. Pengaruh *Game Online PUBG (Playerunknown's Battleground)*

Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Oleh Ach Fauzi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini mencari tahu bagaimana pengaruh *game online PUBG* terhadap prestasi belajar siswa. Menurut penelitian ini, setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi belajar siswa menurun. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang saya lakukan, yaitu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan mencari pengaruh *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi remaja. Yaitu apakah dengan memainkan *game GTA san andreas* akan mempengaruhi perilaku imitasi remaja.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Ach Fauzi, "Pengaruh *Game Online PUBG (Playerunknown's Battleground)* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", *Jurnal ScienceEdu* Vol. II, No. 1 Juni 2019.

2. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar oleh Andi Akbar dan M. Ridwan Said Ahmad Fakultas Ilmu Sosiologi Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini mencari tahu seberapa besar pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar. Menurut penelitian ini, pengaruh variabel *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 24,1% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor-faktor yang lain. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang saya lakukan, yakni mencari tahu sejauh mana *game GTA san andreas* mempengaruhi perilaku imitasi remaja.<sup>11</sup>
3. Pengaruh *Game Online* Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa oleh Zulaikha Okta Putri Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya *pengaruh game online* pada mahasiswa dan dampak dari ketercanduan *game online* pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menunjukkan bahwa adanya perubahan perilaku para pengguna *game online* karena faktor kebiasaan dan faktor emosional. Hal tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku, serta perubahan dalam menyampaikan informasi khususnya dalam penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang pada umumnya

---

<sup>11</sup> Andi Akbar, dkk, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar", Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologis, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar, 2020.

bahasa tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya atau dengan kelompok lainnya yang sudah dipahami dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukung dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata. Sedangkan penelitian yang saya lakukan dengan metode kuantitatif dan untuk mencari tahu pengaruh *game GTA san andreas* terhadap perilaku imitasi remaja dengan subjek remaja putra yang memainkan *game* tersebut.<sup>12</sup>

#### **H. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan, yang membahas tentang: a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) kegunaan penelitian, e) hipotesis penelitian, f) definisi operasional, g) penelitian terdahulu, h) sistematika penulisan.

Bab II, Kajian Teori yang membahas tentang: a) *game*, b) perilaku imitasi,

Bab III, Metode Penelitian yang membahas tentang: a) rancangan penelitian, b) populasi dan sampel, c) instrumen penelitian, d) teknik pengumpulan data, e) uji instrumen, f) teknik analisis data.

Bab IV, Hasil dan Pembahasan, yang membahas tentang: a)

---

<sup>12</sup> Zulaikha Okta Putri, "Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Sosial Pada Mahasiswa" Universitas Sebelas Maret, Januari 2020.

Latar belakang obyek, b) Penyajian data, c) Analisis data penelitian

Bab V, Penutup, yang membahas tentang: a) kesimpulan dan  
b) saran-saran.

