

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Hasil riset media yang dilakukan Indonesia Media Monitoring Center (*IMMC*). Secara khusus memonitoring perkembangan pemberitaan media terhadap isu anak khususnya terkait kekerasan dan perlindungan terhadap anak yang masih terjadi secara nyata di lingkungan sehari-hari. Karena pembatasan penayangan kekerasan melalui berbagai macam media maupun kekerasan dalam rumah tangga. Gambar ini diharapkan dapat memberikan sebuah perspektif tentang dinamika pemberitaan kekerasan terhadap anak serta bagaimana perlindungan terhadap anak korban kekerasan tersebut dilakukan oleh pemerintah dan berbagai pihak terkait. Pemerintah belum sangat serius dalam mengatasi dan melindungi anak-anak Indonesia dari tindakan kekerasan. Dikarenakan minimnya pemberitaan tentang isu-isu anak yang dibicarakan oleh pemerintah, artinya isu kekerasan terhadap anak belum menjadi isu utama.

Gambar 1.1

## Perkembangan usia, Isu Kekerasan



Korban paling banyak di usia 13-15 tahun.

Pelaku paling banyak di usia 25-35 tahun.

Sumber : (<http://www.immcnews.com>, 2013 : 2.00 WIB)

Di Indonesia kebijakan mengenai jam tayang film dengan konstruksi kekerasan yang disiarkan pada malam hari agar tidak di tonton oleh anak-anak. Seperti tayangan siaran pada iklan rokok, film percintaan dewasa, dan

tayangan lain yang masuk kategori dewasa. Di sisi lain, lewat tayangan berita umum, laporan kriminal yang selalu berunsur kekerasan di televisi sepanjang hari. Sangat dikhawatirkan, tayangan dan narasi berita kriminal begitu transparan menggambarkan adegan/korban kekerasan. Efek dari tayangan berita ini tak hanya membentuk karakter keras pada penontonnya, namun juga gangguan psikologis bernama "*trauma*" berasal dari bahasa Yunani yang berarti luka (Cerney, dalam Pickett, 1998).

Pengaruh tayangan kekerasan yang terjadi terhadap anak-anak akan mengalami suatu ketakutan atau trauma yang selalu membayangi pikiran anak-anak. Kata trauma digunakan untuk para ahli para psikologi dalam memahami kejiwaan seseorang dalam kejadian yang dialami, seperti *shock* fisik dan emosi berupa rasa ngeri, takut, atau tidak berdaya. Tayangan khusus berita kriminal pernah mendapatkan rating tinggi. Hampir seluruh televisi swasta menyiarkan siaran kekerasan, seperti Patroli (Indosiar), Buser (SCTV), dan Sergap (RCTI). Kini program-program tersebut tak diproduksi lagi, meski ada satu-dua tayangan generasi baru bergenerasi sama.

Pemberhentian siaran berunsur kekerasan tidak lepas dari perhatian KPI (Komisi Penyiaran Indonesia). KPI menilai tayangan berunsur kekerasan tak layak ditayangkan. siaran yang menampilkan adegan kekerasan atau efek kejadian berunsur kekerasan, seperti darah, mayat, dan seterusnya dapat menimbulkan efek trauma terhadap khalayak dan menumbuhkan unsur kekerasan dikalangan masyarakat nantinya, berdasarkan UU Penyiaran No 32

Tahun 2002 serta Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (*P3SPS*).

Di balik prokontra tayangan berita khusus kriminal, ada satu sisi yang perlu diperhatikan. Ketika program tersebut ada, masyarakat sebagai penonton televisi, diberikan kesempatan untuk memilih sendiri jenis tayangan yang ingin dilihat atau didengarkannya, termasuk dengan tidak memilih tayangan berita kriminal. Ini seperti pilihan membeli koran kuning atau mainstream. Tayangan yang beradegan berunsur kekerasan yang terdapat disinetron dan film impor yang ditayangkan di televisi kerap mendapat teguran KPI. Baik secara fisik maupun verbal. Namun sangat dikhawatirkan ketika tayangan berunsur kekerasan tersebut kini tersiar di berbagai tayangan berita.

Berita kriminal yang disiarkan dengan berita politik, ekonomi, sosial, dan sebagainya yang tidak mengandung unsur kekerasan. Ketika tayangan berita umum dicampur dengan berita kriminal, penonton tak memiliki kesempatan untuk memilih tayangan yang ingin ditontonnya. Hal ini tak baik, sebab di satu sisi kita butuh menonton berita, di sisi lain, lewat berita kriminalnya yang dikupas secara vulgar, berita siaran berunsur adegan kekerasan dikhawatirkan dapat timbulkan *psikosomatis*. Psikomatis adalah adalah penyakit fisik yang disebabkan oleh pikiran negatif dan atau masalah emosi, demikian seperti kutipan situs surat kabar (<http://media.kompasiana.com>. 2013 : 12.00). Begitu juga perkembangan teknologi game pada tahun 1994, asosiasi perdagangan termuka untuk industri electronic game, Interactive Digital Software Association (*IDSA*) membangun

*ESRB* sebagai tanggapan atas batas peringatan terhadap adegan tokoh game kekerasan dan seksual untuk dipertanyakan di kalangan Kongres dan ancaman diberlakukannya peraturan pemerintah terhadap efek kekerasan game.

*ESRB* telah membuat peringkat untuk lebih dari 5000 game, dan tanda peringkat itu dicantumkan di bagian depan dan belakang dari sebagian besar kotak kemasan electronic game. *ESRB* menentukan peringkat electronic game menurut pemirsa yang ditujukan : anak kecil, semua umur, anak-anak hingga dewasa. Sebuah game vigilance, misalnya, diberi peringkat 13+, padahal uraian isinya berbunyi "darah dalam bentuk kartun, kekerasan dalam bentuk kartun, tema-tema yang berpengaruh". *Game* berunsur adegan kekerasan dalam electronic game digolongkan ke dalam 8 kategori : kenakalan kocak, kekerasan ringan dalam bentuk animasi, kekerasan realistis, cipratan darah dalam bentuk animasi, cipratan darah realistis, darah realistis. *Game* berunsur seksual sebaliknya, hanya dibagi 3 katagori dan bahasa ke dalam 2 katagori. Tampak jelas titik berat electronic game terletak pada kekerasan (Naisbitt et al, 1999 : 134-135). Sedangkan *internet* di Indonesia maju pesat, sesuai dengan kemajuan teknolgi informasi yang dikenal di masyarakat.

Hampir seluruh siaran dan adegan game unsur kekerasan dapat dilihat melalui media internet. Begitu juga perkembangan masyarakat terhadap internet dapat mengakses ke internet dan jumlahnya terus meningkat.

Perkiraan penggunaan internet di Indonesia sekitar 60.000 perorangan; jumlah penyelenggara jasa internet sekitar 16 perusahaan (Desember 1995); yang sudah beroperasi 4 perusahaan, yaitu : PT Indointernet, PT Rahajasa

Media Internet, PT Aplikasi Nusa Lintasarta, dan PT Sistelindo Mitra Lintas; konsentrasi penggunaan di kota besar dan daerah yang kaya sumber daya alamnya; dan penggunaan potensial sekitar 300.000 dari juta pengguna *PC* (Koswara, 1998 : 189).

Multi media game menimbulkan kecanduan " setiap mahluk hidup dilahirkan dengan kemampuan untuk memantau lingkungan mereka apabila ada bahaya dan begitu mereka menyadari adanya bahaya, mereka akan mencurahkan perhatian untuk menghadapinya" demikian kata Letnan Kolonel David Grossman, yang juga mantan guru besar psikologi di West Point " mereka tidak bisa menghindari bahaya itu. Itulah yang disebut mencandu. Anak – anak di kalangan remaja, hingga mereka berumur 5, 6, atau 7 tahun dan remaja, belum dapat membedakan khayalan dengan kenyataan, sehingga manakala mereka melihat seseorang ditembak, ditikam, dianiaya dengan kejam atau dilecehkan dilayar, bagi mereka semua itu nyata". Industri multimedia game, yang mencangkup permainan interaktif di televisi, internet, komputer, dan di arena permainan di mall, menanamkan modal besar dalam upaya membuat game seperti kehidupan nyata, tetapi terus anak-anak, dan bersikeras bahwa anak-anak itu sudah bisa membedakan mana hal yang nyata dan mana yang khayalan. Profesor Stephen Kline mencemaskan adegan permainan berunsur kekerasan yang dimainkan oleh anak-anak, bermain adalah sesuatu yang paradoksal: bermain game bisa merasakan hubungan seperti kenyataan dan sekaligus dengan khayalan. Kekerasan video game

memang bukan kekerasan sejati, namun merupakan simulasi yang sangat kuat dari konflik pribadi.

Perkembangan multi media terhadap game yang sarat kekerasan mempengaruhi jiwa dan raga. Kline menyebutkan electronic game sebagai emosi-emosi yang dikemas menjadi satu dalam suatu alat, electronic game adalah bentuk hiburan yang menghasilkan ketegangan dan intensitas emosi tingkat tinggi-percepatan detak jantungnya sama dengan yang dialami orang yang pekerjaannya membuat stres ataupun orang yang melakukan olah raga yang menguras tenaga (Naisbitt et al,1999: 97-98). Masyarakat hidup dalam budaya kekerasan yang ditayangkan secara elektronik yang kita hiraukan sebagai nyata dan kita yakini sebagai hiburan. Electronic game dilihat sebagai arena bermain yang damai dan menyenangkan untuk mengisi waktu luang, padahal faktanya menunjukkan bahwa tempat semacam itu adalah arena berlatih kekerasan. Kita terbenam dalam budaya kekerasan yang, bahkan seraya meratapi konsekuensinya, secara tidak sadar kita justru menggunakan bahasa dan gambaran kekerasan:

1. Empat hari setelah pembunuhan massal tersebut, di tempat pemakaman di Littleton, dihadapan 70.000 orang yang berduka cita, Wakil Presiden Al Gore berkata, " apa sebenarnya yang telah kita umpangkan ke moncong tragedi ini, yang telah digerakkan dan dibidikan tepat ke jantung kita ini?".

2. Selama menit-demi menit liputan tentang Littleton, CAW menggunakan latar belakang grafis sebagai penguat berupa gambar darah yang muncrat ke segala arah.
3. Dalam liputan langsung lima jam mengenai pembunuhan massal Littleton pada 20 April 1999, dan ditayangkan berulang-ulang pada hari berikutnya secara gambar grafis berupa korban berlumuran darah, siswa yang berlarian menyelamatkan diri sambil ketakutan, serta tim *SWAT* bersenjata lengkap yang menyerbu masuk ke gedung sekolah (Naisbitt et al,1999:112).

Tetapi ternyata wajah dan nama anak-anak Littleton itu tetap saja terpampang di layar televisi, koran, dan majalah. Darnpak terhadap penayangannya secara terus menerus yang disiarkan, banyak siswa di seluruh negeri meniru berbagai aspek tindak kejahatan mereka :

1. Di Colorado Springs, Colorado, empat siswa sekolah menengah ditahan karena menerobos masuk ke halaman yang terlarang dimasuki setelah mereka tiba di sekolah dengan mengenakan topeng hitam dan jas hujan panjang hitam.
2. Di Prosser, Washington, seorang siswa sekolah menengah ditangkap karena mengancam akan meledakkan sekolah.
3. Di Palmdale, California, dua siswa SMU ditahan karena menyebut-nyebut geng terkenal Trench Coat Mafia yang berasal dari SMU Columbine, mengancam seorang siswa, dan mengatakan akan merakit bom.

Semua insiden itu, dan puluhan peristiwa lainnya, dilaporkan terjadi hanya dalam minggu pertama saja setelah pembunuhan massal di Littleton itu. Dalam waktu sebulan, ratusan kejadian serupa itu telah dilaporkan, termasuk penembakan di SMU di pinggiran kota Atlanta, oleh seorang siswa 14 tahun, dan 4 siswa tewas ditembak sebulan setelah peristiwa Littleton (Naisbitt et al, 1999: 122-123). Efek adegan berunsur kekerasan dalam bermain electronic game sangat berpengaruh terhadap perubahan perilaku dari remaja, terutama remaja yang tergolong di usia dibawah umur ke arah tindak kekerasan mengarah ke kriminalitas. Khususnya game berunsur kekerasan jenis gulat, tembak tembak, geng, dll. Seperti kutipan yang berasal dari internet, berjudul "Ingin Nge-game, remaja membunuh sopir taksi". *Seorang remaja berkebangsaan Thailand, membunuh seorang sopir taksi hingga tewas tertikam pisau tersangka.*

*Perbuatan sadis tersebut ini didasari oleh keinginannya untuk bermain game dan terinspirasi oleh sebuah adegan video game kontroversial Grand Theft Auto. Pelaku masih tergolong remaja berusia 19 tahun itu bernama Polwat Chinno demikian pengakuannya seperti dikutip detik NET dari EarthTimes, Senin (4/8/2008). Dalam game grand theft auto terdapat sebuah adegan di mana tokoh pemain mencelakai pengemudi taksi dan mencuri mobilnya, pelaku mengaku membunuh sang sopir adalah perkara mudah baginya (<http://inet.detik.com>. 2012: 07.00). Selain contoh kasus di atas, ada pula contoh kasus lain yang penulis peroleh melalui internet yang terjadi di london berjudul "seorang remaja berkebangsaan Inggris menyerang beberapa*

wanita dan melakukan pelecehan seksual. Plaku seorang remaja 19 tahun bernama Ryan Chinnery hal itu dipengaruhi oleh adegan game *Controversial, Grand Theft Auto (GTA)*".

Polisi yang memproses kasus tersebut menemukan kopi game *GTA* di rumahpelaku. Persidangan mengungkap bagaimana pelaku sering melakukan perbuatannya dijalanan, mirip dengan adegan dalam game *GTA* yang bebas melakukan tindakan kriminalitas secara bebas tanpa adanya aturan-aturan hukum negara. pelaku mengaku melakukan bermacam pelecehan seksual pada wanita setidaknya sebanyak dua kali di jalanan. Pelaku bernama Chinnery melukai wanita berusia 40-an tahun sebelum melecehkannya. Menurut Eleanor Laws selaku jaksa penuntut, tersangka tidak bisa membantah lagi atas tuduhan tindak kriminalnya, dikarenakan sering memainkan game *GTA*.

Dalam proses pengadilan pelaku dikenakan hukuman 8 tahun penjara. Bukan kali ini saja game *GTA* dipersalahkan berpengaruh buruk pada kaum muda. Bahkan di negara Thailand, remaja nekat membunuh sopir taksi dengan alasan inginmeniru adegan kekerasan di game tersebut. Demikian seperti dikutip detikINET dari The Register, Senin (10/11/2008) (<http://inet.detik.com>. 2012 : 08.04). Prilaku imitatisi atau meniru sangat menonjol pada anak-anak. Permasalahan pengaruh efek media yang menayangkan kekerasan, karena kemampuan berpikir anak-anak atau remaja yang masih sederhana.

Maka cenderung berfikir apa yang ada di *televise* dan *Playstation*, khususnya game berunsur kekerasan adalah menggambarkan kehidupan yang sebenarnya. Perkembangan anak-anak atau remaja masih sulit membedakan

antara yang fiktif dan nyata. Perkembangan anak-anak atau remaja juga masih sulit membedakan antara yang baik sesuai norma dan etika, agama dan hukum. Ron Solby dari Universitas Harvard secara terpennci menjelaskan dampak tayangan kekerasan dalam televise dan media yang lainnya. Diantaranya terhadap dampak agresor anak.

Pengaruh utama pada psikologi anak menjadi trauma dan semakin sulit mempercayai orang lain. Pengaruh terhadap psikologis secara hati nurani, anak menjadi apatis terhadap lingkungan sosial, pengaruh terhadap psikologisnya secara nafsu adalah meningkatnya keinginan anak untuk melihat suatu hal dalam tayangan kekerasan game atau berkeinginan melakukan kekerasan, baik dalam mengatasi setiap persoalan. Menurut Aletha Huston, Ph.D dari *University of Kansas*, anak-anak atau remaja yang menonton kekerasan di media televisi dan sering bermain game, sangat mudah berperilaku menyimpang dan berperilaku agresif. Tak mematuhi aturan-aturan kelas, membiarkan tugas tidak selesai, dan lebih tidak sabar dibanding teman-temannya yang tidak menonton kekerasan dan jarang bermain game yang bersifat kekerasan. Dari berbagai pernyataan diatas jelaslah bahwa smackdown merupakan sebuah tontonan/permainan yang dapat mempengaruhi perilaku anak-anak (Edykurnia, Pengaruh Smackdown Terhadap Psikologis Anak-Anak, (<http://edvkurnia.wordpress.com>. 2012: 08.00).

Tetapi, di tambah pengalaman penulis saat waktu luang diajak kawan untuk bermain game bola playstation, di saat itu penulis mencoba memainkan permainan game gulat (*Smackdwo*) dan game *Grand Theft Auto* (GTA)

penulis juga sempat mewawancari salah satu anak tergolong remaja. Untuk menanyakan apa yang dirasakan setelah menyaksikan tayangan game berunsur kekerasan, dimana anak dibawah itu berkata kepada penulis dapat merasakan emosional kenikmatan agar dalam bentuk ekspresi emosi seperti di dunia nyata. Di dalam mengekspresikan emosi bebas membunuh masyarakat dan polisi, menembak dengan berbagai bentuk senjata api, merampok, mencuri, hingga bercinta dengan pelacur, hingga memperkosa masyarakat di dalam permainan tersebut. Dan itu dirasakan karena komunikasi visual dalam tayangan permainan game sungguh sempurna seperti nyata. Dan banyak perilaku agresif yang dilakukan anak-anak dikalangan remaja seperti membolos, berkata kasar, merokok, hingga berpacaran didepan umum.

Akhirnya penulis berkesimpulan bahwa ada pengaruh stimulus (pesan) yang diberikan melalui tayangan, lewat adegan permainan game, sehingga pencinta game berunsur kekerasan dapat menimbulkan feedback (umpan balik) dari stimulus yang diberikan. Sehingga terjadi dalam fenomena sosial dalam berperilaku agresif di kalangan anak remaja. Dan penulis berminat untuk melakukan penelitian dan mengangkat permasalahan permasalahan dalam fenomena sosial anak remaja melakukan merespon setiap jenis game yang menayangkan unsur kekerasan yang dimainkan dikalangan remaja sehingga menjadi judul skripsi ini. Penulis mengambil lokasi di Rental playstation Mall PGC (Pusat Grosir Cililitan) Jl. Mayjen Soetoyo No. 76 Cililitan Jaktim, sehingga penulis mendapatkan data yang akurat melalui para

penggemar pemain GTA playstation umur 15-18 tahun, yang termasuk kedalam kelompok remaja madya.

## **B. Perumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh tayangan game berunsur kekerasan terhadap sikap remaja mengenai perilaku agresif, sehingga memberi pengaruh negatif bagi perilaku. Dimana pengaruh tayangan game kekerasan dapat mengarah kepada tindak perilaku agresif hingga kriminalitas. Sehingga penulis membuat penelitian terhadap pengaruh tayangan game berunsur kekerasan terhadap sikap remaja mengenai perilaku agresif.

## **C. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan seberapa besar atau kuat pengaruh tayangan game berunsur kekerasan terhadap sikap remaja mengenai perilaku agresif. Karena penulis melihat bahwa ada pengaruh tayangan video game yang dapat merubah perilaku dikalangan remaja ketika orang tersebut telah kecanduan bermain multimedia game berunsur kekerasan melalui tayangan.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis : Penelitian ini ditujukan agar dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi. Dalam perkembangan teknologi dan media game lainnya yang berisi tayangan kekerasan. Sehingga mempunyai

peranan penting dalam pembentukan perilaku anak remaja serta dapat memberi pesan moral dan mendidik.

2. Secara praktis : Penulis berharap agar orangtua dan pemilik rental game playstation dapat ikut mengawasi pengaruh tayangang yang bisa muncul karena game berunsur kekerasan (Grand Theft Auto) dan khususnya anak-anak remaja (remaja madya) menyadari terpaan dari tayangan game dan pengaruhnya sehingga mereka mampu menyeleksi berperilaku agresif.

## **E. Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah dibaca dan dipahami, skripsi ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN,**

Membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA,**

Berisi landasan teori memecahkan permasalahan penelitian. Selanjutnya, teori dan konsep yang ada akan disusun menjadi suatu kerangka teoritis. Dari kerangka teoritis itu akan dirumuskan suatu hipotesis sebagai jawaban sementara dari permasalahan penelitian.

### **BAB III : METODE PENELITIAN,**

Membahas mengenai metodologi penelitian yang dipakai pengumpulan data penulis yaitu metode deskriptif kuantitatif dengan strategi atau desain penelitian berupa survei. Data dikumpulkan melalui angket dari sampel yang dipilih secara acak sederhana (*simple random sampling*). Analisis data dilakukan dengan mempergunakan statistika deskriptif dan statistika inferensial yaitu analisis korelasi dan regresi linier sederhana. Hasil analisis data akan ditafsirkan mempergunakan teori dan konsep yang sudah dipilih untuk menentukan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Kriteria keabsahan data yang dipakai adalah validitas dan reliabilitas.

**BAB IV : PEMBAHASAN,**

Membahas analisis dan temuan penulis tentang mengetahui, pengaruh tayangan game berunsur kekerasan terhadap sikap remaja mengenai perilaku agresif yang dimainkan dan penayangan melalui media televisi, pada anak dikalangan remaja 15-18 tahun di Rental Playstation Mall PGC (Pusat Grosir Cililitan) Jl. Mayjen Soetoyo No. 76 Cililitan Jaktim. Setelah itu akan disajikan hasil analisis data antara lain hasil statistika deskriptif, validitas dan reliabilitas data, hasil analisis korelasi, hasil analisis regresi linier sederhana. Kemudian, akan disajikan hasil interpretasi data yang menunjukkan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak.

**BAB V : PENUTUP,**

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran-saran. Yang dapat disajikan yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.