

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIVITAS PADA REMAJA DI SMA MUHAMMADIYAH SOKARAJA

Emma Putri Oktaviani^{1*}, Siti Nurjanah²

^{1,2}Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Email Korespondensi: emaputrioktaviani98@gmail.com^{1}

Submitted: 20-06-2020, Reviewer: 29-06-2020, Accepted: 30-06-2020

ABSTRACT

The trend of online games needs to be concerned by Indonesian people; as many as 3 million people are active in playing games. In the online game, some have scenes of violence both verbal and physical. So that those conditions can cause aggressive behavior in adolescents. To find out the correlation between the intensity of playing online games and the aggressive behavior of adolescents in SMA Muhammadiyah Sokaraja. This type of research is quantitative descriptive using cross sectional method. The research population was teenagers at SMA Muhammadiyah Sokaraja. The sampling technique used in this research was a total sample of 96 respondents. The analysis used chi square statistical test. In this research, the results showed the intensity of playing online games mostly in the moderate category as many as 40 respondents (41.7%) and aggressive behavior was mostly in the moderate category as many as 55 respondents (57.3%). Chi square test obtained a value (0,000) meaning that there is a correlation between the intensity of playing online games and the aggressive behavior in adolescents at SMA Muhammadiyah Sokaraja. There is a correlation between the intensity of playing online games and the aggressive behavior in adolescents at SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Keywords: *online game, aggressive behavior, adolescence.*

ABSTRAK

Tren permainan online perlu menjadi perhatian masyarakat Indonesia, sebanyak 3 juta orang aktif bermain game. Dalam game online tersebut, beberapa mengalami adegan kekerasan baik verbal maupun fisik. Sehingga kondisi tersebut dapat menimbulkan perilaku agresif pada remaja. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode *crosssectional*. Populasi penelitian adalah remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling sebanyak 96 responden. Analisis menggunakan uji statistik chi square. Dalam penelitian ini hasil penelitian menunjukkan intensitas bermain game online terbanyak pada kategori sedang sebanyak 40 responden (41,7%) dan perilaku agresif sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 55 responden (57,3%). Uji chi square diperoleh nilai (0,000) artinya ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja. Simpulan dari penelitian ini yaitu ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Aggressive, Remaja*

PENDAHULUAN

Game online merupakan permainan yang mudah diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain di hubungkan oleh suatu jaringan, yang umumnya menggunakan internet. *Game online* biasanya terkandung alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game online* juga di desain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk setiap tingkatan levelnya (Adams & Rollings, 2010).

Perilaku agresif adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang dilakukan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresif (Myers, 2010). Dalam bermain *game* agresif telah di definisikan sebagai masalah perilaku yang melibatkan niat untuk menyerang orang lain yang ingin menghindari serangan itu, atau dimana dua pihak yang agresif saling serang, dan tidak ada yang mau menghindari serangan (Anderson et al 2010).

Agresif fisik merupakan komponen perilaku motorik, seperti melukai dan menyakiti orang lain secara fisik, misalnya memukul, menyerang, menendang atau membakar. Agresif verbal merupakan komponen motorik seperti melukai dan menyakiti orang lain melalui verbalis, misalnya berdebat menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, menyebarkan gosip dan kadang bersikap sarkatis (Buss dan Perry, dalam Rina Setiawati, 2015).

Hasil penelitian Freeman (2010) menjelaskan bahwa empat dari sepuluh pengguna internet (40%) atau sekitar 510 juta dari 1.3 miliar orang bermain *game online*. Hasil survei Pew Internet dan Proyek Kehidupan Amerika (Lenhart et al., 2015), 97% remaja Amerika Serikat (usia 12-17) bermain *game online* dengan handphone. Popularitas ini tampaknya berbeda pada jenis kelamin, sebagaimana survei yang

sama melaporkan bahwa 99% anak laki-laki dan 94% perempuan adalah pemain *game online* aktif. Dari *game online* remaja 27% melaporkan bermain *game online* dengan yang lain terhubung melalui koneksi internet.

Fenomena *game online* cukup banyak menyita perhatian Masyarakat Indonesia, Pengguna *game online* terbanyak adalah remaja yang di dominasi oleh siswa menengah atas. Hasil penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa data di Indonesia pada tahun 2016 menunjukkan penggunaan internet sudah mencapai 132 juta. Data tersebut menunjukkan bahwa 18,4% penggunaannya dari kalangan usia 10-24 tahun. Penggunaan internet untuk *game online* sendiri mencapai 40,33%. Steamspy sebagai salah satu pengembang *game online* di Indonesia merilis ada sekitar 3.304.652 orang yang terdaftar aktif dalam *game online*, dan setiap minggunya ada sekitar 161.000 pemain melakukan login kedalam *game*.

Berdasarkan data kasus yang dilakukan oleh PPA Sat Reskrim Polres Kebumen perilaku agresif juga terjadi di Kabupaten Kebumen di tahun 2016 terdapat 2 kasus penganiayaan yang dilakukan oleh anak berusia 18 tahun, berdasarkan pengakuan pelaku sering bermain *game online* bertema kekerasan.

Hasil penelitian Sherry (2012) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang adalah kebiasaan bermain *game online* yang mengandung unsur kekerasan. Hasil penelitian Hollingdale (2014) menyatakan bahwa bermain *game online* berunsur kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif seseorang. Dan hasil penelitian Kun Zheng (2016) menyatakan bahwa pemain *game online* pada laki-laki lebih mempengaruhi perilaku agresif dari pada perempuan.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Muhammadiyah Sokaraja pada bulan

Oktober 2019 pada 10 orang siswa mereka mengatakan bahwa mereka bermain *game online* yang berunsur kekerasan seperti Mobile Legent, Free Fire Dan Pubg. Mereka mengatakan bermain game setiap hari dan bahkan saat sekolah pun tetap bermain game. Mereka mengatakan teman-teman yang bermain *game online* banyak yang berkata kasar saat bermain *game* terutama saat mereka kalah dalam bermain *game*, dan jika ada teman yang kalah dalam permainan maka akan diejek dan diperolok oleh teman-teman yang lain. Dan mereka mengatakan jika mereka tidak ikut bermain *game* mereka akan dibilang penakut dan akan di ejek. Berdasarkan studi pendahuluan dengan wawancara pada siswa dan guru di sekolah tersebut mengatakan mereka sering berkelahi dengan teman nya baik di luar sekolah ataupun di dalam sekolah sehingga sering menyebabkan kerusuhan di sekolah.

Menurut Santrock (2010) tahapan perkembangan remaja salah satunya Mengalami kemajuan dalam memahami metafora (perbandingan makna antara dua hal berbeda, menggunakan suatu kata untuk makna yang berbeda) dan satir

(menggunakan ironi, cemooh, atau lelucon untuk mengekspos kekejian atau kebodohan). Berdasarkan tahap perkembangan remaja ditinjau dari sisi bahasa, bahasa yang digunakan remaja tersebut sudah termasuk tidak normal.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode *cross sectional*. Sampel penelitian ini adalah remaja kelas 10, 11, dan 12 yang berjumlah 96 responden yang diambil dengan *total sampling*. Alat ukur yang digunakan yaitu lembar kuesioner, dan menggunakan uji *chi square*. Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Sokaraja pada tanggal 14 Desember 2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data terkait karakteristik responden seperti berikut:

Tabel 1 Karakteristik Responden

Karakteristik	Frekuensi	Presentase (%)
Usia		
Remaja Tengah (15-17)	86	89.6
Remaja Akhir (18-21)		
Jenis Kelamin	10	10.4
Laki-laki		
Perempuan	52	54.2
Bermain Game	44	45.8
X		
XI	25	26.0
XII	18	18.8
Tidak Bermain	23	24.0
Jenis Game	30	31.2
Mobile Legend		
PUBG	28	29.2
Free Fire	17	17.7
Dead Target	10	10.4
Class on Clan	3	3.1

Ludo King	2	2.1
Zombie	2	2.1
Point Blank	2	2.1
Simullator Buss	1	1.0
Tidak Bermain	1	1.0
	30	31.2

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa karakteristik umur sebagian besar remaja tengah (15-17) yaitu 86 responden (89,6%). Karakteristik jenis kelamin responden sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 52 responden (54,2%). Remaja yang bermain *game online* paling banyak berasal dari kelas X yaitu 25 responden

(26,0%) dari 35 siswa, kelas XI sebanyak 18 responden (18,8%) dari 25 responden dan kelas XII sebanyak 23 responden (24,0%) dari 36 responden. Siswa yang bermain *game online* kebanyakan bermain jenis *game mobile legend* yaitu 28 responden (29,2%). Dan siswa yang tidak bermain *game online* yaitu 30 responden (31,2%).

Deskripsi Variabel Penelitian

Tabel 2
Deskripsi intensitas bermain *game online* di SMA Muhammadiyah Sokaraja

Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	30	31,2
Sedang	40	41,7
Tinggi	26	27,1

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online* responden sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 40 responden (41,7%). Dari hasil penelitian peneliti guru sekolah tersebut mengatakan banyak responden yang bermain *game* saat di sekolah bahkan saat kegiatan belajar mengajar masih tetap bermain *game*. Hasil penelitian Permana (2019) memperkuat hasil penelitian peneliti yaitu intensitas bermain *game online* yang sedang pada remaja berarti remaja tidak terlalu sering melakukan aktivitas bermain *game online*, selain itu waktu yang digunakan untuk bermain *game online* juga masih dalam batas wajar.

Hasil penelitian Erizka (2019) memperkuat hasil penelitian peneliti yaitu mayoritas siswa dengan intensitas bermain *game online* sedang sebanyak 35%, dalam aspek lama waktu mereka tidak bermain *game* setiap waktu dan mereka belum mampu menahan hasrat yang timbul untuk tidak bermain *game online*. Ketika sedang bermain *game* cenderung mengabaikan panggilan orang lain ketika sedang bermain, sedangkan dalam aspek emosional mereka ketika bermain *game* merasa marah jika teman disekitarnya mengecohkan ditengah pertandingan *game online* dan mereka juga merasa terancam hingga terganggu jika ada teman yang tingkatan level *game* berada diatasnya.

Tabel 3
Deskripsi Perilaku Agresivitas di SMA Muhammadiyah Sokaraja

Perilaku Agresivitas	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	19	19,8
Sedang	55	57,3
Tinggi	22	22,9

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa perilaku agresivitas responden sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 55 responden (57,3%). Dari hasil penelitian peneliti guru sekolah tersebut mengatakan banyak responden yang berkelahi baik di sekolah maupun diluar sekolah, dan mereka mengatakan perilaku agresivitasnya lebih ke agresivitas verbal. Pada kuesioner indikator agresivitas verbal dan agresivitas melanggar hak milik orang lain lebih banyak dibandingkan dengan agresivitas fisik dan agresivitas penyerangan terhadap suatu objek.

Agresivitas verbal terdapat pada nomor kuesioner 19 yaitu responden suka berkata kasar dan kotor saat bermain game online, dan agresivitas melanggar hak milik orang lain terdapat pada nomor kuesioner 15 yaitu responden akan mencoret-coret bangku dan meja teman.

Menurut Santrock (2010) tahapan perkembangan remaja salah satunya Mengalami kemajuan dalam memahami metafora (perbandingan makna antara dua hal berbeda, menggunakan suatu kata untuk makna yang berbeda) dan satir (menggunakan ironi, cemooh, atau lelucon untuk mengekspos kekejian atau kebodohan). Berdasarkan tahap perkembangan remaja ditinjau dari sisi bahasa, bahasa yang digunakan remaja tersebut sudah termasuk tidak normal.

Menurut teori belajar sosial (*social learning theory*) perilaku agresif dapat dipelajari dengan mengamati dan meniru perilaku agresivitas orang lain dan seseorang akan berperilaku agresivitas setelah

mengamati model dan mempraktekkannya. King (2010) mengatakan faktor yang memicu perilaku agresivitas itu salah satunya adalah pengaruh dari sosio-kultural, dalam hal ini agresivitas dipengaruhi oleh tingkat menonton adegan kekerasan dari media. Adegan kekerasan yang dilihat oleh remaja dalam hal ini adalah berasal dari adegan kekerasan yang ditunjukkan dalam permainan yang dimainkan oleh subjek.

Menurut Febrina (2014) perilaku agresivitas fisik indikator yang lebih menonjol adalah menyerang orang lain secara tidak langsung yang meliputi menendang dan memukul hal ini karena remaja tersebut terlalu sering memainkan *game* yang mengandung perilaku agresif didalam permainan tersebut. Perilaku agresivitas verbal lebih menonjol adalah mendesak beberapa orang untuk secara lisan menyakiti target hal ini dikarenakan anak terbiasa untuk mengendalikan suatu karakter untuk menyerang musuhnya sehingga remaja akan menjadi terbiasa untuk memerintah seseorang menyakiti orang lain. Perilaku agresivitas relasional yang lebih menonjol adalah mengabaikan dan menyebarkan rahasia orang lain hal ini dikarenakan ketika bermain *game online* remaja dapat berkomunikasi melalui online dengan cara *grouping*.

Hubungan intensitas bermain game online terhadap perilaku agresivitas

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa presentase intensitas bermain *game online* yang rendah didapatkan perilaku agresivitas rendah sebanyak 14 responden (46,7%),

perilaku agresivitas sedang sebanyak 13 responden (43,4%), dan perilaku agresivitas tinggi sebanyak 3 responden (10,0%). Intensitas bermain *game online* sedang

didapatkan perilaku agresivitas rendah sebanyak 3 responden (7,5%),

Tabel 4
Hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresivitas

Intensitas bermain <i>game online</i>	Perilaku Agresivitas						Total	p-value	
	Rendah		Sedang		Tinggi				
	f	%	f	%	f	%	n	%	
Rendah	14	46,7	13	43,4	3	10,0	30	100,0	0,000
Sedang	3	7,5	36	90,0	1	2,5	40	100,0	
Tinggi	2	7,7	6	14,9	18	69,2	26	100,0	
Jumlah	19	19,8	55	57,3	22	22,9	96	100,0	

perilaku agresivitas sedang didapatkan 36 responden (90,0%), dan perilaku agresivitas tinggi didapatkan 1 responden (2,5%). Intensitas bermain *game online* yang tinggi didapatkan perilaku agresivitas rendah sebanyak 2 responden (7,7%), perilaku agresivitas sedang sebanyak 6 responden (14,9%), dan perilaku agresivitas tinggi sebanyak 18 responden (69,2%).

Hasil analisis diperoleh nilai *p*-value sebesar (0,000) atau hal ini berarti nilai *p*-value $< \alpha$ (0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima serta dapat diartikan bahwa secara statistik terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja.

Hal ini sesuai dengan penelitian Anderson dan Bushman (2010) yang menyatakan bahwa perilaku pemain *game online* dapat menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh dari yang dilihat dan yang dimainkan dalam permainan *game online* tersebut. Jurnal oleh Fasya (2017) memperkuat penelitian ini yaitu terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas, *game online* yang bertemakan kekerasan secara tidak langsung

membuat anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain *game online*.

Hasil penelitian Haqq (2016) menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresivitas pada remaja awal hal ini berarti semakin tinggi skor intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula skor perilaku agresivitas pada remaja awal, sebaliknya semakin rendah skor intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pula skor perilaku agresivitas pada remaja awal.

Dari hasil penelitian Musthafa (2015) memperkuat penelitian peneliti yaitu menyatakan terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif dan menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresivitas. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan *game online* yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh model yang ada disekitas kita.

SIMPULAN

Intensitas bermain *game online* responden menunjukkan intensitas rendah sebanyak 30 responden (31,2%), intensitas yang sedang sebanyak 40 responden (41,7%), dan intensitas yang tinggi sebanyak 26 responden (27,1%). Perilaku agresivitas responden menunjukkan perilaku yang rendah sebanyak 19 responden (19,8%), agresivitas sedang sebanyak 55 responden (57,3%), dan agresivitas tinggi sebanyak 22 responden (22,9%). Terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di SMA Muhammadiyah Sokaraja dengan *p value* 0,000.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of Game Design (2nd Ed)*. Barkeley, CA: New Riders
- Anderson, C.A., & Bushman, B. (2010). Effects of violent games on aggressive behavior aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A metaanalytic review of the scientific literature. *Psychological sciece*, 12, 252-259. doi: <http://doi.org/dv96dw>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2016).
- Erizka, Martunis,&Abu Bakar (2019). Korelasi intensitas bermain game online Mobile legend dengan keterampilan sosial siswa Man 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Syiah Kuala*
- Febrina, Conni La. (2014) Pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa. PG PAUD Universitas Negeri Jakarta
- Freeman, C. B. (2010). *Internet gaming addiction. The Journal for Nurse Practitioners-JNP. American College of Nurse Practitioners*. doi: 10.1016/j.nupra.2007.10.006.
- Fasya, Hafizha (2017). Pengaruh game online terhadap tingkat agresivitas anak-anak dan remaja dikota makasar. *Hasanudin studentss journal*.
- Haqq, T.A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet A, B, dan C kecamatan lowokwaru kota malang. Universitas Maulana Malik Ibrahim. <https://doi.org/10.22219.COGNICIA.Vol8.No1.%25p>
- Permana,I Made Dian dan Tobing,David Hizkia. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di kota Denpasar. *Jurnal psikologi udayana*. <http://doi.org/10.24843/JPU.2019.v06.i01.p14>
- King, L.A. (2010). Psikologi Umum: Sebuah pandangan apresiatif buku kedua. Jakarta: Salemba Humanika
- Kun zheng, Jia. Zhiang, Qian (2016). Priming effect of computer game violence on children's aggression levels.
- Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, A. (2015). *Teens, technology and friendships. Pew Internet and American Life Project*. <http://www.pewinternet.org/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>
- Musthafa, Ananda Erfan (2015) Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak
- Santrock,J.W. 2010. Remaja (Edisi kesebelas). Jakarta