

GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS PADA REMAJA: SEBUAH STUDI DI GAME CENTER SEMARANG

¹Rainatha Anggreyani, ²Nopi Nur Khasanah, ²Herry Susanto

¹Prodi S1 Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Islam Sultan Agung, Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang, Indonesia 50112

²Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Islam Sultan Agung, Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang, Indonesia 50112

email: rainathaa@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Remaja pengguna *game* online dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Adapun dampak *game online* pada anak yaitu depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan prestasi akademik akan menurun selain itu kecanduan *game online* dapat menyebabkan munculnya perilaku agresivitas pada remaja. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di *game center* Semarang.

Metode: Desain penelitian ini adalah kuantitatif dan jenis desain penelitian yang digunakan peneliti *Study cross sectional*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Jumlah responden sebanyak 40 orang dengan teknik *total sampling*. Data yang diperoleh akan diolah secara statistik dengan menggunakan uji *somers'd*.

Hasil: Berdasarkan hasil yang didapat dengan karakteristik usia responden 30% berusia 18 tahun. Hasil penelitian menunjukkan 52.5% menunjukkan kecanduan *game online* berat, 32.5% menunjukkan kecanduan *game online* sedang dan 15% menunjukkan kecanduan *game online* ringan. Sebanyak 17.5% menunjukkan perilaku agresivitas berat, 77.5% menunjukkan perilaku agresivitas sedang dan 5% menunjukkan perilaku agresivitas ringan.

Simpanan: Ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di *game center* Semarang ($p = 0.042$), dengan korelasi lemah ($r = 0.290$).

Kata Kunci: *Game online*, Perilaku agresivitas, Remaja

ABSTRACT

Background: Teens of online game users from year to year have increased. The impact of online games on children are depression, anxiety, and social phobia will get worse and academic achievement will decrease. In addition, the addiction to online games can lead to the emergence of aggressive behavior in adolescents. Researcher is interested to examine the correlation between online game addiction with aggressiveness behavior in adolescents in Semarang game center.

Methode: The design of this study is quantitative and type of the research used Cross sectional study. The data were collected by using questionnaires. The number of respondents is 40 people used total sampling technique. The data obtained is processed statistically by using somers'd test.

Result: Based on the results obtained from 40 respondents, with the characteristics of respondents 30% aged 18 years. The results showed that 52.5% showed addiction to heavy online games, 32.5% showed a moderate online game addiction and 15% showed an addiction to light online games. A total of 17.5% showed severe aggressiveness, 77.5% showed moderate aggressiveness and 5% showed mild aggressiveness.

Conclusion: *There is a significant correlation between online game addiction and aggressive behavior in adolescents in Semarang game center ($p = 0.042$), with weak correlation ($r = 0.290$).*

Keywords: *Game online, Aggressiveness behavior, Adolescent*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berupa permainan elektronik yaitu *game online* sangat digemari oleh semua kalangan dari anak hingga orang dewasa khususnya remaja karena memiliki manfaat hiburan. Psikolog dari Rumah Sakit Khusus Daerah Atma Husada Mahakam menyebutkan bahwa, “*game online* bisa digunakan sebagai bahan penghilang stress, akan tetapi jika kelebihan bisa mengakibatkan kecanduan dan berpengaruh pada psikis anak-anak”, hal tersebut karena kegiatan yang dimainkan di dunia maya, akan terbawa sampai ke dunia nyata (Syahrani, 2015). Penggunaan *game online* pada usia 12-22 tahun pada remaja laki-laki (64,45%) dan remaja perempuan (47,85%). Remaja yang mencoba berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil, untuk remaja laki-laki (25,3%) dan remaja perempuan (19,25%) (Yee, 2002).

Dampak fenomena kecanduan *game online* berpengaruh pada psikologis anak, hasil penelitian Profesor Psikologi Douglas A. Gentile, menyatakan bahwa di Media Research Lab di Iowa State University, menyatakan bahwa anak dapat mengalami depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan prestasi akademik akan menurun serta menimbulkan adanya sifat agresif pada remaja. Terlalu lama bermain *video game* meningkatkan risiko anak terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif pada anak dua kali lebih tinggi (Gentile dalam Sandik, 2016).

Kecanduan *game online* adalah suatu gangguan psikis yang biasanya tidak diakui keberadaannya serta dapat berpengaruh pada kemampuan penggunanya. Selain itu bisa berdampak masalah hubungan sosial, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat remaja mulai menimbulkan kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal remaja.

Remaja akan tidak memperdulikan hubungan sosial dengan teman-temannya sehingga kehidupannya menjadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online* telah mengambil alih pikirannya (Young, 2009).

Perilaku agresif diartikan sebagai tindakan yang dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti orang lain (Myers, 2002), yang menimbulkan kerugian atau bahaya bagi orang lain untuk merusak milik orang lain (Franzoi, 2003; Anderson & Huesman, 2007).

Hasil dari penelitian lain yang dilakukan oleh Ramadhani (2014), mengatakan “bahwa ada hubungan antara motif bermain *game online* dengan perilaku agresivitas remaja awal di warung internet (warnet) Zerowings di Samarinda sebesar 38,3% dimana pengaruh variabel *independent* (x) terhadap variabel *dependent* (y) sebesar 14,7%, sikap agresif muncul ketika karakter dalam permainan *games* itu mengalami kekalahan. Agresivitas itu muncul dengan adanya sikap agresif seperti berbicara kasar, membanting keyboard, beradu mulut seperti mengeluarkan nama binatang dengan teman sebaya”.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di *game center* Genuk Indah didapatkan hasil pengunjung rata-rata adalah remaja laki-laki yang masih bersekolah pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan mahasiswa dengan rata-rata kunjungan perhari sebanyak 8-10 anak sedangkan di *Razor game center* Tlogosari sendiri rata-rata kunjungan perhari biasanya 10-15 anak itu untuk kategori anak sekolah SMP/SMA. Durasi bermain *gameonline* untuk rata-rata pengunjung *game center* adalah 3-5 jam atau lebih. Hasil observasi terlihat pada 4 anak saat bermain *game* yang kesal karena kalah akan permainan di dalam *game online* menghentakkan meja atau keyboard, sesekali mereka akan berteriak karena kesal atau mengeluarkan kata-kata yang kasar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrument. Adapun 2 kuesioner yang akan diberikan yaitu yang terdiri dari kuesioner untuk mengukur kecanduan *game online* dan kuesioner kedua untuk mengukur tingkat perilaku agresivitas pada remaja.

METODE

Desain penelitian ini adalah kuantitatif dan jenis desain penelitian yang digunakan peneliti *Study cross sectional*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Jumlah responden sebanyak 40 orang dengan teknik *total sampling*.

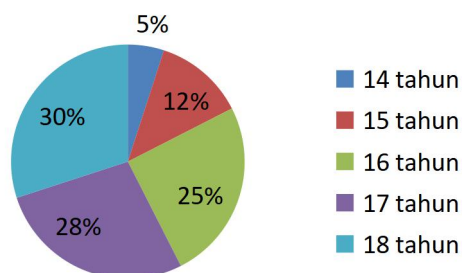
Penelitian ini dilakukan di *game center* di Sinergi Genuk Indah dan Razor Tlogosari Semarang. Pengambilan data dilakukan pada bulan 29 Desember 2017 sampai 4 Januari 2018.

Pada penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di *game center* Semarang. Untuk mengetahui hubungan kedua variabel, peneliti menggunakan uji *Somers'd* karena jenis hipotesis dalam penelitian ini adalah korelatif dengan kategori ordinal-ordinal dan antara variabel bebas dan variabel terikat tidak saling mempengaruhi, artinya variabel bebas dapat mempengaruhi variabel terikat namun variabel terikat tidak dapat mempengaruhi variabel bebas. Karena dalam penelitian ini sudah memenuhi syarat untuk uji *somers'd* dengan menggunakan komputasi SPSS *for windows release versi 16.0* (Dahlan, 2013).

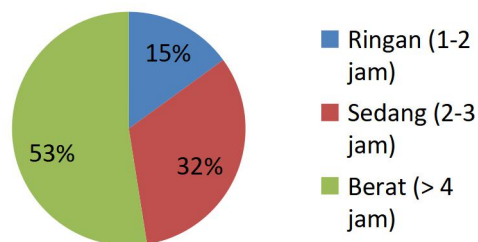
HASIL

Analisa Univariat

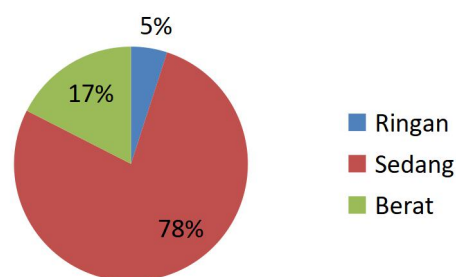
1. Usia



2. Kecanduan *Game Online*



3. Perilaku Agresivitas



Analisa Bivariat

		Perilaku Agresivitas			<i>p</i>	<i>r</i>
		Ring an	Seda ng	Ber at		
Kecanduan game online	Ring an	0	6	0	0.042	0.290
	Seda ng	2	9	2		
	Bera t	0	16	5		
Total		2	31	7		

PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Usia dapat mempengaruhi dapat mempengaruhi tingkat agresivitas pada remaja, pada penelitian ini didapatkan remaja pada masa *late adolescent* usia 17-18 tahun umumnya mengalami suatu krisis. Bila remaja merasa tidak bahagia dipenuhi banyak konflik batin, baik konflik yang berasal dari dalam dirinya, pergaulannya maupun keluarganya. Dalam kondisi seperti itu remaja akan mengalami frustrasi dan akan menjadi sangat agresif (Nisfianoor & Yulianti 2005). Prescott

(Davidoff, 1991) menyatakan remaja yang berorientasi pada kenikmatan (bermain *game online*) akan sedikit melakukan agresi sedangkan orang yang tidak pernah mengalami kesenangan (seperti kekalahan dalam permainan *game online*), kegembiraan atau santai cenderung untuk melakukan kekejaman dan penghancuran (agresi).

2. Durasi bermain *game online* responden

Dari hasil penelitian didapatkan 6 orang dengan kecanduan ringan (15.0%) bermain *game online* 1 jam dengan kunjungan ke *game center* 2 kali dalam seminggu, 13 orang dengan kecanduan sedang (32.5%) bermain *game online* 4 jam dengan kunjungan ke *game center* 3 kali dalam seminggu dan 21 orang dengan kecanduan berat (52.5%) bermain *game online* 12 jam dengan kunjungan setiap hari selama seminggu. Efek dari kecanduan berat antara lain remaja lebih mementingkan daripada kehidupan pribadi, defisit perawatan diri, bermain *game* akan menjadi suatu kebutuhan bagi seseorang yang kecanduan bermain *game online* berat.

3. Perilaku agresivitas responden

Hasil menunjukkan bahwa responden dengan kategori ringan ada 2 orang, kategori sedang 31 orang dan 7 orang dengan kategori berat. Agresivitas dipengaruhi oleh jenis *game*, dari hasil observasi didapatkan beberapa responden yang bermain di *game center* kebanyakan memainkan jenis *game online* MMOFPS (*Point Blank* dan *Paladin*) dan MMORPG (*DotA* dan *League of Legend*). *Game* MMOFPS adalah jenis *game online* yang dimana pemain menjadi sudut pandang utama dalam permainan, dalam *game* ini pemain dituntut untuk konsentrasi tinggi. Sedangkan MMORPG adalah *game* yang biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Bermain *video game* atau *game online* yang terdapat kekerasan hal ini memiliki dampak yang sama seperti dengan anak-anak yang menonton televisi dengan kekerasan (Anderson & Dill, 2000). Dalam penelitian (Anderson & Dill, 2000), hasilnya menunjukkan *video game* atau *game online* dengan kekerasan berkorelasi positif dengan perilaku agresif dan kejahatan pada anak atau remaja.

4. Analisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di *game center* Semarang

Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji *somers'd* didapatkan nilai *p value* = 0,042 atau *p value* <0,05, yang artinya terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja dengan korelasi *r* = 0.290 yang artinya lemah.

Game online merupakan suatu *game* yang dioperasikan secara *online* menggunakan *internet* (Young, 2009). *Game online* juga dapat dioperasikan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya jika terhubung dengan jaringan *internet* (Aji, 2012). *Game online* membuat anak menjadi kecanduan dan akhirnya seringkali anak bermain tidak mengenal waktu. Sehingga waktu untuk istirahat justru digunakan untuk bermain *game online* (Rini, 2011).

		Perilaku Agresivitas			<i>p</i>	<i>r</i>
		Ringan	Sedang	Berat		
Kecanduan <i>game online</i>	Ringan	0	6	0	0.042	0.290
	Sedang	2	9	2		
	Berat	0	16	5		
Total		2	31	7		

Dorongan dari kebutuhan bermain *game online* inilah yang mendorong adanya motif dalam diri remaja untuk bersikap bahkan berperilaku serta menggunakan *game online* sebagai suatu kebutuhan yang harus ada (Ramadhani, 2014). Perilaku agresif adalah suatu arah tertentu bisa dari kemajuan gerakan atau pikiran untuk berperilaku dimana bertujuan menyerang atau melukai seseorang ataupun objek tertentu dilakukan dengan sengaja oleh remaja yang berusia 14-18 tahun baik secara verbal maupun fisik dimana akan menyebabkan rasa sakit secara fisik maupun psikis bagi individu lain.

Berdasarkan hasil penelitian, ada hubungan dari kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja yang selaras dengan penelitian Haqq (2016) yang menunjukkan *p value* = 0,002 artinya adanya hubungan intensitas bermain *game online*

terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

SIMPULAN

Hasil penelitian mengenai hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja di *game center* Semarang yang telah dilaksanakan pada tanggal 29 Desember 2017 sampai 4 Januari 2018. Jumlah responden sebanyak 40 orang yang terdiri dari usia 14 tahun sampai 18 tahun.

Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji *somers'd* didapatkan nilai *p value* = 0,042 atau *pvalue* <0,05, yang artinya terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja dengan korelasi $r = 0.290$ yang artinya hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja memiliki hubungan yang signifikan namun keeratan hubungannya lemah.

SARAN

Memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi tenaga kesehatan dan profesi keperawatan tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja sehingga dapat menyusun strategi yang tepat dalam rangka pemberian penyuluhan, pencegahan dan intervensi tentang dampak kebiasaan bermain *game online*.

Pelayanan kesehatan di masyarakat diharapkan untuk lebih memperhatikan kebiasaan-kebiasaan yang berkaitan dengan kesehatan dari remaja terutama psikis remaja. Dengan mensosialisasikan dan memantau serta melakukan intervensi lebih agar remaja yang memiliki kebiasaan bermain *game online* dapat mengurangi durasi bermain *game online* yang berlebihan.

Membatasi penggunaan warung internet dan *gadget* pada anak seperti member kebijakan dalam pendirian *game center* atau untuk jam buka dari *game center*. Bagi remaja diharapkan dapat lebih meningkatkan kesehatannya dan mengurangi atau mengontrol durasi dalam bermain *game online* karena untuk kesehatan fisik maupun psikis.

REKOMENDASI

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan untuk mengidentifikasi permasalahan perilaku agresivitas pada remaja. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk peneliti dapat memfokuskan penelitian pada akibat dari kecanduan *game online* dan jenis penelitian menggunakan penelitian jenis *kohort* untuk durasi bermain *game online*.

REFERENSI

- Aji, C. Z. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). *Video Game and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in The Laboratory and in Life*. *Journal of Personality and Social Psychology*, vol 78, No. 4, 772-790.
- Anderson, CA & Bushman, BJ. (2001). *Effects of Violent Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-analytic Review of The Scientific Literature*. *Psychological Science*.
- Dahlan, S.M. (2013). *Besar Sampel dan Cara Pengambilan Sampel*. Jakarta. : Salemba Medika
- Franzoi, S. L. (2003). *Social Psychology edisi 3*. McGraw: Hill Company.
- Haqqq, T.A. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Agresivitas Remaja Awal di Warnet "A, B, dan C" Kecamatan Lowokmaru Kota Malang*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ramadhani, A. (2014). *Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal di Samarinda*. *eJournal Ilmu Komunikasi*. Hal 136-158.

- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Onesearch Perpusnas:
http://arpus.indramayukab.go.id/katalog/index.php?p=show_detail&id
- Sandikin, R. (2016). *Viral di Dunia Maya, Kisah Remaja yang Tewas akibat* *Kecanduan Game Online*. Mojokerto: Tribun Jateng.
- Yee, Nicholas. (2002). *Understanding MMROPG Addiction*. Philadelphia.
- Young, K.S. (2009). *Understanding Game Online Addiction and Treatment Issue for Adolescent*. *The American Journal of Family Theraphy*. 37 (355-372)