

HUBUNGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA PEREMPUAN

Syafira Dwi Andini*¹

Untung Subroto²

^{1,2}Universitas Tarumanagara

*e-mail: syafira.705200209@stu.untar.ac.id¹, untungs@fpsi.untar.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecenderungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja perempuan. Individu akan mengalami kecanduan game apabila dalam penggunaannya sudah terlalu berlebihan. Kecanduan game online merupakan tindakan individu yang sudah tidak bisa mengontrol dirinya ketika bermain game dan mengakibatkan masalah bagi diri sendiri. Kecanduan game online akan menimbulkan perilaku agresif pada individu. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang bertujuan untuk menyakiti dan mencelakakan individu lain yang tidak mengharapkan adanya perilaku tersebut. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif korelasional dengan teknik pengambilan data convenience sampling. Penelitian ini mendapatkan responden sebanyak 163 remaja perempuan. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Game Scale Addiction (GAS) milik Lemmens et al. (2009) dan juga Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) milik Buss & Perry (1992). Kemudian data diolah menggunakan aplikasi SPSS dan diuji menggunakan uji korelasi Spearman antara kecanduan game online dengan perilaku agresif. Hasilnya, didapatkan nilai koefisien korelasi r sebesar 0.279 dan nilai signifikansi (p) sebesar $0.000 < 0.05$. Artinya, ada hubungan yang positif dan signifikan antara kecenderungan kecanduan game online dengan perilaku agresif. Semakin tinggi kecanduan game online, maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang ditimbulkan. Begitupun sebaliknya.

Kata Kunci: kecenderungan kecanduan game online, perilaku agresif, remaja Perempuan

Abstract

This study aims to determine whether there is a relationship between the tendency of online game addiction and aggressive behavior in adolescent girls. Individuals will experience game addiction if the use is too excessive. Online game addiction is the action of individuals who cannot control themselves when playing games and cause problems for themselves. Online game addiction will cause aggressive behavior in individuals. Aggressive behavior is an action that aims to harm and harm other individuals who do not expect this behavior. This type of research is quantitative correlation with convenience sampling technique. This study obtained 163 adolescent girls as respondents. The measuring instrument used in this study is the Game Scale Addiction (GAS) owned by Lemmens et al. (2009) and also the Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) of Buss & Perry (1992). Then the data were processed using the SPSS application and tested using the Spearman correlation test between online game addiction and aggressive behavior. As a result, the correlation coefficient r is 0.279 and the significance value (p) is $0.000 < 0.05$. This means that there is a positive and significant relationship between the tendency of online game addiction and aggressive behavior. The higher the addiction to online games, the higher the aggressive behavior caused.

Keywords: online game addiction tendency, aggressive behavior, adolescent girls

PENDAHULUAN

Telepon genggam pada saat ini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dan juga bertukar informasi saja, tetapi juga dapat digunakan untuk bermain game. Jenis game yang biasanya dimainkan adalah game online. Game online merupakan permainan yang diakses menggunakan jaringan internet (Adam & Rollings, 2007). Hasil survei yang dilakukan oleh We Are Social didapatkan bahwa 94,5% pengguna internet di Indonesia terutama yang berusia 16-64 tahun, bermain game online. Pengguna game online kebanyakan adalah laki-laki, namun saat ini perempuan juga sudah banyak yang bermain game online. Game online dikatakan sebagai media hiburan apabila tidak berlebihan saat menggunakannya (Aulia, 2022). Berlebihan saat bermain game akan mengakibatkan kecanduan bagi para pemainnya. Game addiction atau kecanduan game merupakan suatu tindakan dari individu yang sudah tidak dapat mengendalikan dirinya

ketika bermain *game online* sehingga mengakibatkan permasalahan bagi individu itu sendiri (Brown, 1997 dalam Marzuqoh, 2018).

Menurut DSM-5, kecanduan *game online* pada individu terlihat dari beberapa gejala yang terjadi selama kurang lebih 12 bulan, yaitu (a) menjadikan *game online* sebagai pilihan utama, (b) cemas dan sedih ketika tidak bermain *game online*, (c) berlebihan ketika bermain game, (d) tidak dapat mengontrol diri ketika bermain, (e) melupakan kegiatan lain yang penting, (f) individu sadar memiliki permasalahan psikososial tetapi tetap bermain, (g) tidak jujur ketika ditanya waktu bermain game, (h) menjadikan *game* sebagai pengalihan emosi, (i) mengalami masalah karena *game online*. Menurut Siste (dalam Rokom, 2018), individu yang bermain *game online* lebih dari 3 jam dalam satu hari rentan mengalami kecanduan. Menurut Chou et al. (2005) individu dikatakan kecanduan *game online* jika total durasi dalam seminggu menghabiskan waktu 20 sampai 25 game saat bermain.

King (2012) mengungkapkan masa remaja dimulai pada saat individu berusia 12 dan berakhir pada rentang usia 18 sampai 21 tahun. Pada masa ini ditandai dengan pertumbuhan individu yang dimulai dari fisik, biologis, kognitif, dan sosioemosional. Remaja yang mengalami kecenderungan kecanduan *game online* memicu munculnya perilaku agresif, terlebih karena pada masa-masa ini remaja masih sulit mengontrol emosi yang ada dalam dirinya. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan individu yang bertujuan untuk menyakiti orang lain yang tidak menginginkan adanya tindakan tersebut (Aulia, 2022).

Perilaku agresif terbagi menjadi 4 kategori, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan juga permusuhan. Agresi fisik bertujuan untuk menyakiti orang lain, agresi verbal berupa melontarkan kalimat hinaan ataupun umpatan pada individu lain, kemarahan dilakukan karena ada perasaan iri atau benci, dan permusuhan bertujuan untuk melawan ketidakadilan dengan menyampaikan kebencian (Buss & Perry, 1992). Perilaku agresif yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online*, antara lain, melakukan pencurian untuk memenuhi kebutuhan bermain *game*, melakukan pembunuhan dengan tujuan ingin menguasai milik orang lain, dan bunuh diri karena tidak terima ketika diminta untuk berhenti bermain *game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan sebuah masalah, yaitu apakah terdapat hubungan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja perempuan?

METODE PENELITIAN

Karakteristik partisipan dalam penelitian ini adalah (a) remaja perempuan berusia 18-21 tahun; (b) minimal sudah bermain *game online* selama 6 bulan; (c) minimal bermain *game online* dalam sehari 3-4 jam.

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 163 remaja perempuan. Gambaran partisipan terbagi atas usia, genre *game* yang dimainkan, lama bermain *game online*, durasi bermain *game online* dalam sehari, dan total durasi bermain *game* dalam seminggu. Gambaran data partisipan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Gambaran Partisipan

Karakteristik Partisipan	N (163)	Persentase (%)
Usia	18 Tahun	35
	19 Tahun	22.7
	20 Tahun	24.5
	21 Tahun	17.8
Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)	64	39.3
	Battle Royale	12

Genre <i>Game</i> yang Dimainkan	Role Playing Game (RPG)	11	6.7
	Adventure Game	16	9.8
	Sports Game	11	6.7
	First-Person Shooter (FPS)	2	1.2
	Lain-lain	47	28.8
Lama Bermain <i>Game</i>	6-12 Bulan	79	48.5
	> 12 Bulan	84	51.5
Durasi Bermain <i>Game</i> dalam Sehari	3-4 Jam	134	82.2
	> 4 Jam	29	17.8
Total Durasi Bermain <i>Game</i> dalam Seminggu	20-22 Jam	106	65
	23-25 Jam	41	25.2
	> 25 Jam	16	9.8

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif koresonal dan menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability*, yaitu *convenience sampling*. Kecanduan *game online* diukur menggunakan *Game Addiction Scale* (GAS) milik Lemmens et al. (2009) dengan skala Likert rentang satu sampai empat pilihan jawaban. Alat ukur GAS terdiri atas 32 butir dengan 7 dimensi, yaitu *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problems*. Setelah dilakukan uji reliabilitas terdapat 25 dari 32 butir yang memiliki nilai korelasi *corrected item-total* di atas 0.2, sehingga dikatakan butir-butir tersebut valid dan juga reliabel.

Perilaku agresif diukur menggunakan *Buss-Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) milik Buss & Perry (1992) dengan skala Likert rentang satu sampai lima pilihan jawaban. Alat ukur BPAQ terdiri atas 29 butir dengan 4 dimensi, yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. Setelah dilakukan uji reliabilitas terdapat 27 dari 29 butir yang memiliki nilai korelasi *corrected item-total* di atas 0.2, sehingga dikatakan butir-butir tersebut valid dan juga reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dilakukan uji normalitas menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas pada variabel kecenderungan kecanduan *game online*, didapatkan nilai signifikansi (p) sebesar $0.074 > 0.05$ yang mengartikan bahwa data terdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji normalitas pada variabel perilaku agresif dan didapatkan nilai signifikansi (p) sebesar $0.200 > 0.05$ yang mengartikan bahwa data terdistribusi normal. Uraian data dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	p
Kecanduan <i>Game Online</i>	0.074
Perilaku Agresif	0.200

Uji hipotesis menggunakan uji korelasi Pearson karena data terdistribusi normal. Hasil uji yang didapatkan adalah nilai korelasi $r(163) = 0.279$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, sehingga dinyatakan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang positif dan signifikan. Artinya, semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online* semakin tinggi pula perilaku agresif yang ditimbulkan. Sebaliknya, semakin rendah kecenderungan kecanduan *game online*, maka semakin rendah juga perilaku agresif yang ditimbulkan. Uraian data dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Variabel Kecenderungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif

Variabel	r	p	Keterangan
----------	-----	-----	------------

Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> * Perilaku Agresif	0.279	0.000	Positif Signifikan
---	-------	-------	--------------------

Uji korelasi selanjutnya dilakukan antara variabel kecenderungan kecanduan *game online* dengan setiap dimensi perilaku agresif. Dimensi pertama adalah *physical aggression*, diperoleh nilai $p > 0.05$ mengartikan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan dengan variabel kecenderungan kecanduan *game online*. Dimensi kedua adalah *verbal aggression*, diperoleh nilai $p < 0.05$ mengartikan bahwa adanya hubungan yang positif signifikan dengan variabel kecenderungan kecanduan *game online*.

Dimensi ketiga adalah *anger*, diperoleh nilai $p < 0.05$ mengartikan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan dengan variabel kecenderungan kecanduan *game online*. Dimensi keempat adalah *hostility*, diperoleh nilai $p < 0.05$ mengartikan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan dengan variabel kecenderungan kecanduan *game online*. Data hasil uji korelasi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Variabel Kecenderungan Kecanduan *Game Online* dengan Dimensi Perilaku Agresif

	Perilaku Agresif	
	r	P
<i>Physical Aggression</i>	0.122	0.122
<i>Verbal Aggression</i>	0.239	0.002
<i>Anger</i>	0.221	0.005
<i>Hostility</i>	0.291	0.000

Uji korelasi juga dilakukan antara variabel perilaku agresif dengan setiap dimensi kecanduan *game online*. Dimensi pertama adalah *saliance*, diperoleh nilai $p < 0.05$ mengartikan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan dengan perilaku agresif. Dimensi kedua adalah *tolerance*, diperoleh nilai $p > 0.05$ mengartikan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif.

Dimensi ketiga adalah *mood modification*, diperoleh nilai $p < 0.05$ mengartikan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan dengan perilaku agresif. Dimensi keempat adalah *relapse*, diperoleh nilai $p < 0.05$ mengartikan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan dengan perilaku agresif. Dimensi kelima adalah *withdrawal*, diperoleh nilai $p < 0.05$ mengartikan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan dengan perilaku agresif.

Dimensi keenam adalah *conflict*, diperoleh nilai $p < 0.05$ mengartikan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan dengan perilaku agresif. Dimensi ketujuh adalah *problems*, diperoleh nilai $p > 0.05$ mengartikan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif. Dara hasil uji korelasi dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Variabel Perilaku Agresif dengan Dimensi Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

	Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	
	R	p
<i>Saliance</i>	0.245	0.002
<i>Tolerance</i>	0.140	0.074
<i>Mood Modification</i>	0.259	0.001
<i>Relapse</i>	0.311	0.000
<i>Withdrawal</i>	0.275	0.000
<i>Conflict</i>	0.237	0.002
<i>Problems</i>	-0.020	0.803

Uji beda dilakukan pada variabel perilaku agresif jika dilihat dari genre *game* yang dimainkan menggunakan uji analisis One Way Anova. Kemudian diperoleh nilai $p > 0.05$ yang mengartikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada perilaku agresif jika dilihat dari genre *game* yang dimainkan. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aran & Elwindra (2021), dinyatakan bahwa adanya perbedaan signifikan jika dilihat dari genre *game* yang dimainkan. Pernyataan ini juga didukung oleh hasil penelitian Khairunnisa (2020) yang menyatakan bahwa *game online* bergenre kekerasan berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif.

Peneliti juga melakukan uji beda perilaku agresif jika dilihat dari durasi bermain *game* dalam sehari dan juga jika dilihat dari total durasi bermain *game* dalam seminggu yang menghasilkan nilai $p > 0.05$ mengartikan tidak ada perbedaan signifikan. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra & Rusli (2021), dinyatakan bahwa apabila individu terlalu lama bermain *game online* maka akan membuatnya menjadikan *game online* sebagai prioritas. Hal ini dapat memicu perilaku agresif yang diakibatkan dari kekalahan ataupun kemenangan yang didapatkan ketika bermain *game online*. Hasil uji beda dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Beda Variabel Perilaku Agresif Berdasarkan Genre Game, Durasi Bermain Game dalam Sehari, dan Total Durasi Bermain Game dalam Seminggu

	Perilaku Agresif	
	F	P
Genre <i>Game</i> yang dimainkan	0.968	0.449
Durasi Bermain dalam Sehari	1.944	0.165
Total Durasi Bermain dalam Seminggu	0.002	0.998

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif dengan nilai $p < 0.05$. Artinya, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang ditimbulkan. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin rendah pula perilaku agresif yang ditimbulkan.

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah pelajari lebih lanjut kedua variabel, sehingga faktor-faktor yang tidak dibahas dalam penelitian ini dapat dibahas pada penelitian selanjutnya. Partisipan dalam penelitian juga harus disesuaikan agar dapat menggambarkan variabel secara merata. Bagi remaja, disarankan untuk tidak terlalu berlebihan ketika bermain *game online*. Lakukan kegiatan yang bermanfaat seperti belajar dan juga membantu orang tua di rumah. Bagi orang tua, diharapkan untuk selalu mengingatkan anak ketika dirasa sudah berlebihan saat bermain *game online*.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah mendukung penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada para partisipan yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rollings, A. (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing.
- Aran, A., & Elwindra, E. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8(31), 1-11.
- Association American Psychiatry. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5)*. London: American Psychiatric Publishing.
- Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan.
- Buss, A.H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. The American Psychological Association, Inc.
- Chou, C., Condron, L & Belland, C.J. (2005). A Review of The Research on Internet Addiction. *Aducational Psychology Review*.
- Khairunnisa, K. (2020). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE BERUNSUR KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SMP MUHAMMADIYAH 5 PADANG (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- King, Laura K. *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika. 2012.
- Kristiawan, A., & Yunanto, K. T. (2021). Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Kecanduan Game Online. *Psikologi Kreatif Inovatif*, 1(1), 14-24.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a game addiction scale for adolescents. *Journal of Media Psychology*, 12, 77-95.
- Marzuqoh, E. Y. (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Gim Daring Pada Smartphone di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021(2).
- Rokom (2018, Juli 7). *Bermain Game Online: Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan*. Sehatnegeriku.kemkes.go.id. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20180706/4726551/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-ketergantungan/>