

## Adiksi *Game Online* Meningkatkan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja

Nurhalimah<sup>1</sup>, Belva Putri Salsabila<sup>2</sup>, Omi Haryati<sup>3</sup>, Wartonah<sup>4</sup>, Dinarti<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Jakarta III, Jakarta, Indonesia

<sup>5</sup>Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes Jakarta I, Jakarta, Indonesia

Email: nurhalimahskm@yahoo.com

---

### Abstrak

Perilaku agresif pada remaja sangat erat kaitannya dengan *game online*. Kecanduan yang terjadi pada remaja akan mengakibatkan perilaku agresif seperti marah dan bermusuhan, yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku kekerasan pada remaja. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X-XI di SMA Negeri 2 Tambun Utara. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu total *sampling* sesuai kriteria inklusi sebanyak 108 responden. Alat ukur untuk menentukan tingkat kecanduan *game online* menggunakan instrumen *Chen and Chang* (2008), sedangkan untuk tingkat agresif menggunakan *Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ) dari Buss-Perry. Analisis data yang digunakan adalah uji statistik deskriptif dan uji *chi-square*. Jenis *game online* yang paling banyak dimainkan adalah *Mobile Legend* (62,1%) dengan durasi bermain selama 3 jam (62,1%) dan sebagian besar responden (52,4%) memiliki perilaku agresif yang tinggi. Hasil uji *chi square* diperoleh *p-value* = 0,001 dengan  $\alpha = 0,05$  (*p-value* <  $\alpha$ ), artinya ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa, dengan OR sebesar 3.770 yang berarti responden dengan adiksi tinggi memiliki peluang 3,77 untuk berperilaku sangat agresif dibandingkan dengan responden dengan adiksi rendah.

**Kata Kunci:** Adiksi *Game Online*; Perilaku Agresif; Remaja

## *Online Game Addiction Increases Risk of Violent Behaviour In Adolescents*

### *Abstract*

*Aggressive behaviour in adolescents is closely related to online games. Addiction that occurs in adolescents will result in aggressive behaviour such as anger and hostility, which can hurt themselves and others. The research aims to analyze the effect of online game addiction on violent behaviour in adolescents. This type of research, quantitative with cross sectional approach. The research population was all students of class X-XI at SMA Negeri 2 Tambun Utara. Sampling used a non-probability sampling technique, namely total sampling according to the inclusion criteria of 108 respondents. The measuring tool for determining the level of online game addiction uses the instrument Chen and Chang (2008), while for the aggressive level using the Aggression Questionnaire Scale (BPAQ) from Buss-Perry. Data analysis used is descriptive statistical test and chi-square test. The most played type of online game is Mobile Legend (62.1%) with a playing duration of 3 hours (62.1%) and most of the respondents (52.4%) have high aggressive behaviour. The results of the chi square test obtained p-value = 0.001 with  $\alpha = 0.05$  (*p-value* <  $\alpha$ ), meaning that there is a significant relationship between online game addiction and aggressive behaviour in students, with an OR of 3,770, which means that respondents with high addiction have a 3.77 chance of highly aggressive behaviour compared to respondents with low addiction.*

**Keywords:** *Adolescents; Aggressive Behaviour; Online Game Addiction.*

## Pendahuluan

Terdapat tiga faktor yang menyebabkan seseorang gemar bermain *game online*. Pertama sebagai media *refreshing*, kedua kemudahan dalam mengakses dan terakhir dapat dimainkan sendiri tanpa sulit mencari teman untuk bermain bersama (Setiawan, 2018). *Game online* memiliki efek *seduktif*, yaitu permainan yang memiliki daya tarik, bersifat interaktif hal ini menimbulkan perasaan Bahagia dan kesenangan yang tinggi pada pemainnya. Sehingga permainan ini dapat mengakibatkan ketergantungan atau adiksi bagi siapa saja yang memainkannya. Adiksi *game online* adalah ketika seseorang bermain secara berlebihan hingga menimbulkan ketergantungan bahkan hilang kontrol untuk membatasi penggunaannya (Oktalia, 2019). Adiksi *game online* ditandai dengan munculnya keinginan yang kuat dalam diri untuk terus menerus memainkannya, sehingga mengganggu aktifitas sehari-harinya (Seok & Da Costa, 2014). Aktivitas yang terganggu akibat adiksi, yaitu melupakan waktu belajar, tidak mengerjakan tugas sekolah maupun membantu orang tua, meninggalkan ibadah, mengantuk saat jam pelajaran sekolah akibat jam tidur yang kurang (Nurnainah et al., 2021).

Adiksi *game online* juga akan mengakibatkan masalah kesehatan jiwa seperti kecemasan dan perasaan jenuh akibat tidak bermain *game online* (Young 2009, dalam Kartini, 2016). Bulan Oktober 2019, dilaporkan ada dua remaja berusia 16 dan 17 tahun, harus menjalani rehabilitasi mental akibat kecanduan

*game online* (Warsono, 2019). Lalu pada tahun 2020, ditemukan kasus seorang remaja dilarikan ke panti rehabilitasi, karena menghabiskan seluruh waktunya untuk bermain *game online* dan melakukan kekerasan pada orang tua, karena tidak memiliki kuota internet, atau energi listrik dalam baterai *gadget* melemah (Surjaya, 2021).

Kekerasan yang timbul pada remaja, salah satunya disebabkan stimulus yang ditampilkan dalam *game* (Lestari, 2019). Seseorang yang sering melihat unsur kekerasan dalam *game*, berpotensi meningkatkan persepsi bahwa apa yang mereka mainkan, menjadi panutan berperilaku sehari-hari. Inilah merupakan salah satu faktor timbulnya perilaku agresif pada diri remaja (Tanjung, 2016).

Jenis perilaku agresif pada remaja akibat adiksi *game online* bukan hanya kekerasan secara fisik tetapi juga verbal. Komisi Perlindungan Anak menyatakan, telah terjadi pergeseran perilaku kekerasan pada remaja di Bekasi. Pergeseran perilaku kekerasan berubah dari kekerasan seksual menjadi tindak kekerasan fisik. Hal ini dipicu karena peningkatan tren remaja bermain *game online*. Bermain *game online* yang menonjolkan unsur kekerasan dan dilakukan dengan frekuensi yang tinggi, akan memicu keinginan meniru dan mempraktikkan apa yang ada. Hal ini yang menyebabkan perilaku tawuran antar pelajar dapat terjadi (Yusnilaningsih, 2019).

Perlu adanya perhatian khusus untuk menekan kejadian kekerasan. Jika kejadian ini terus meningkat, maka akan mengakibatkan

*lose generation*. Hal ini dimungkinkan karena remaja memiliki identitas sebagai penerus bangsa. Besarnya suatu bangsa, tergantung pada besarnya pembangunan yang dilakukan oleh pemuda sebagai wujud rasa cinta mereka kepada bangsa dan negaranya (Malik, 2020). Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin menganalisis pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku kekerasan pada siswa-siswi SMA N 2 Tambun Utara Bekasi.

## Metode

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*, yang memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh *game online* terhadap perilaku kekerasan pada siswa siswi SMA N 2 Tambun Utara Bekasi. Populasi penelitian adalah siswa kelas X dan XI SMAN di daerah Bekasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *total sampling*. Jumlah sampel penelitian berjumlah 108 responden dan sesuai dengan kriteria inklusi.

Variabel independen pada penelitian ini adalah adiksi *game online*, sedangkan variabel dependen adalah perilaku agresif. Penelitian dilakukan pada Mei 2022 di SMA Negeri 2 Tambun Utara. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* dengan tautan *Google Form*. Alat ukur yang digunakan yaitu *instrument Chen dan Chang* (2008) untuk mengukur tingkat adiksi *game online* dan *Buss-Perry Aggression*

*Questionnaire Scale (BPAQ)* untuk mengukur tingkat perilaku agresif responden. Instrumen berisikan enam pertanyaan untuk menjawab agresif secara fisik, enam pertanyaan untuk agresif verbal, enam pertanyaan untuk pertanyaan kemarahan dan enam pertanyaan permusuhan. Remaja dikategorikan memiliki tingkat agresif tinggi, jika memiliki nilai  $\geq 49$ . Dan dikategorikan memiliki tingkat agresif yang rendah, jika nilai  $< 49$ . Penentuan *range* tingkat agresif dilakukan dengan melakukan perhitungan berdasarkan *cut off point*.

Kedua instrumen telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap 35 siswa dengan teknik statistik *one-sample Kolmogorov-Smirnov test*. Hasil uji tersebut menyimpulkan bahwa kedua kuesioner valid dengan nilai *r* hitung 0.405 - 0.809. Analisis data penelitian menggunakan *chi square*.

Peneliti menjaga kerahasiaan data yang diberikan oleh responden dan meminimalkan dampak negatif akibat penelitian ini. Penelitian ini telah memenuhi etik kesehatan dan disetujui oleh Komite etik penelitian Poltekkes Kemenkes Jakarta III dengan No. LB.02.02/KEPK/015/2022.

## Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa mayoritas remaja bermain *game online* dengan durasi selama tiga jam sebanyak 64 responden (62.1%). Remaja dengan adiksi *game online* tinggi memiliki tingkat agresif yang tinggi sebanyak 59 responden (57.3%).

**Tabel 1**

Distribusi Frekuensi Jenis Game Dan Durasi Bermain Game Pada Responden (N=103)

Karakteristik	Kategori	F (n)	(%)
Jenis Kelamin	Pria	65	63.1
	Wanita	38	39.1
Kelas	X	37	35.9
	XI	66	64.1
Durasi Bermain Game	Rendah	64	62.1
	Tinggi	39	37.9
Tingkat Adiksi	Rendah	49	47.6
	Tinggi	54	52.4
Tingkat Agresif	Rendah	44	42.7
	Tinggi	59	57.3

Sumber : Data primer yang diolah, Mei 2022

**Tabel 2**

Hubungan Adiksi Game Online Terhadap Perilaku Agresif (N=103)

Adiksi Game Online	Perilaku Agresif				Total	
	Rendah		Tinggi			
	n	%	n	%	n	%
Rendah	29	59.2	20	40.8	49	100
Tinggi	15	27.8	39	72.2	54	100
Total	44	42.7	59	57.3	103	100

Uji Chi-Square  $p = 0.001$ ; OR = 3.770

Sumber : Data primer yang diolah, Mei 2022

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa, terdapat 72.2 % responden dengan tingkat agresif tinggi yang disebabkan karena durasi bermain yang tinggi. Berdasarkan hasil uji *chi-square* diperoleh  $p\text{-value} = 0.001$  dengan  $\alpha = 0.05$  ( $p\text{-value} < \alpha$ ), sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi game terhadap perilaku agresif. Remaja yang mengalami adiksi game online tinggi memiliki peluang 3,7 kali berperilaku agresif dibandingkan responden dengan adiksi yang rendah.

## Pembahasan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara perilaku kekerasan yang dilakukan oleh remaja dengan adiksi game online. Sebanyak 62,1% responden menghabiskan waktu selama tiga jam per-hari untuk bermain game online. Hasil ini berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan Ramadhani (2019) yang menyatakan bahwa mayoritas waktu yang dihabiskan responden untuk bermain game online dalam seminggu sebanyak 21-30 jam (28%). Tingginya durasi dan frekuensi remaja dalam bermain game online dikarenakan, game tersebut menyediakan permainan yang menantang sehingga dapat memacu adrenalin. Selain itu, terdapat tantangan yang meningkat sejalan dengan tingkatan permainan. Hal ini yang menjadi daya tarik remaja, sehingga dapat menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game online dan meninggalkan kegiatan lain.

Oktavian et al (2018) mengatakan selain menantang, game juga dirancang untuk mudah diakses, konten dan fitur yang ditampilkan menarik dan menantang. Hal ini yang dapat menimbulkan adiksi pada para penggunanya. Selain itu, dalam game tersedia berbagai macam trik dan skill khusus para karakter, yang dapat digunakan untuk mengalahkan lawan (Apriyanti & Harmanto, 2015). Kesenangan itulah yang dapat menyebabkan dampak negatif muncul, salah satunya remaja sering menunda aktivitas yang menjadi prioritas seperti mengerjakan pekerjaan

sekolah, membantu orang tua dan bahkan telat datang ke sekolah (Wijaya, 2020).

Remaja dengan adiksi *game* yang tinggi tidak dapat membagi waktu antara hiburan dengan kehidupan nyata. Hal ini membuat remaja abai dengan perannya di dunia nyata (Novrialdy, 2019). Semakin tinggi durasi bermain *game online*, akan semakin tinggi pula adiksi yang ditimbulkan. Berdasarkan penelitian Teofanda (2020) terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif. Semakin tinggi intensitas seseorang bermain *game online* maka semakin tinggi kecenderungan perilaku agresif.

Penelitian Haqq (2016) juga menyimpulkan hal yang sama, bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif pada usia remaja. Hasil penelitian Isnaini et al (2021) menyimpulkan bahwa agresif verbal dapat disebabkan oleh intensitas bermain *game online* yang tinggi. Perilaku agresif disebabkan kegagalan pemain untuk meraih kemenangan, karena setiap kenaikan *level* permainan akan diimbangi dengan tingginya kesulitan untuk meraih kemenangan. Tak jarang banyak pemain yang mengalami kekalahan melakukan perilaku agresif, seperti berkata kasar, mengumpat dan mengancam sebagai bentuk ungkapan kekesalan/kegagalan yang dialaminya.

Penelitian Oktalia (2019) menyimpulkan bahwa perilaku agresif pada seseorang disebabkan oleh proses peniruan atau model.

Remaja membawa perilaku agresif ketika Ia mengamati model yang juga berperilaku agresif. Ketika seseorang melihat model yang berperilaku agresif, maka lama kelamaan akan membawa perilaku agresif juga ke dalam dirinya.

Hal ini sejalan dengan penelitian Khaerullah et al (2020) yang menyatakan bahwa, orang dikatakan mengalami kecanduan *game online* jika menghabiskan waktu bermain selama 2 - 10 jam/minggu. Lebih lanjut dikatakan bahwa, banyak pemain yang menghabiskan waktu selama 9 - 12 jam sehari untuk bermain *game online*. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa respon pemain ketika mengalami kekalahan diwujudkan dalam bentuk marah, berkata kasar dan sampai membanting dan memukul *gadget*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Oktalia (2019) menunjukkan bahwa, responden yang mengalami kecanduan *game online* tinggi cenderung memiliki perilaku agresif tinggi yaitu sebesar 80.6%. Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *chi-square* didapatkan *p-value* sebesar  $0,000 < \alpha (0.05)$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa. Sari et al. (2017) menuturkan bahwa *game online* dengan unsur kekerasan dapat memunculkan stimulus melakukan kekerasan. Permainan yang interaktif, dengan memainkan peran kekerasan, dan diberikan imbalan berupa kemenangan atas perilaku kekerasan yang dilakukan dalam permainan tersebut.

Penelitian Satria et al (2015) mengatakan bahwa perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja yang mengalami adiksi *game online*, dikarenakan meniru tokoh dalam permainan tersebut. *Social Learning Theory* menjelaskan perilaku agresif terjadi melalui beberapa tahapan, salah satunya tahap *attention*. Pada tahap ini, seseorang menjadi lebih tertarik menggunakan unsur kekerasan untuk meniru tindakan karakter dalam permainan.

### Kesimpulan

Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* berunsur kekerasan, maka akan memunculkan perilaku agresif yang semakin tinggi. Hal ini terjadi karena rasa penasaran yang muncul di dalam diri seorang remaja, karena ingin memenangkan permainan.

### Saran

Perlunya peran serta seluruh sektor, mulai dari pemerintah sampai masyarakat untuk menciptakan kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan bagi remaja, salah satunya seperti penyediaan sarana dan prasarana untuk menyalurkan kegemaran remaja secara produktif

### Daftar Pustaka

Apriyanti, M. F., & Harmanto. (2015). *Perilaku Agresif Remaja Yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus Dikelurahan Ngagel Rejo Kecamatan*

*Wonokromo Surabaya)*. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994–1008.

Isnaini, I. et al. (2021) '*Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja*', *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), pp. 235–242.

Kartini, H. (2016). *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa*. *Psikoborneo*, 4(4), 482–489.

Khaerullah, U., Widiyanti, E., & Sumarni, N. (2020). *Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut Yang Mengalami Kecanduan Game Online*. *Itnow*, 50(4), 8–10. <http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/167>

Lestari, A. M. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja*. *Journal Psikologi*, 9(1), 12–16.

Malik, R. Et Al. (2020). *Alienasi Remaja Dari Lingkungan Sosial (Telaah Kritis Pada Generasi Muda Pecinta Game Online )*. *Jurnal Kajian Sosiologi*, 9(2), 46–58.

Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

Nurnainah, Palembang, A., & Jumasnatang.

- (2021). *Faktor yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Remaja Siswa*. Jurnal Keperawatan Jiwa (JKI): Perawat Persatuan Nasional Indonesia, 9(3), 629–636.
- Oktalia, P. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Smp Negeri 4 Ungaran*. Skripsi.
- Oktavian, N., Nurhidayat, S. Dan Nasriati, R. (2018) 'Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Warung Internet Xgc Kecamatan Dolopo Kabupaten Madiun', Health Sciences Journal, 2(2), P. 72. Doi: 10.24269/Hsj.V2i2.160.
- Sari, A. P., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2017). *Tingkat Kecanduan Internet pada Remaja Awal*. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 3(2), 110–117. <https://doi.org/10.29210/02018190>
- Seok, S., & DaCosta, B. (2014). *An Investigation into the Questionable Practice of Using Excessive Massively Multiplayer Online Game Play as a Marker of Pathological Video Game Dependence among Adolescent and Young Adult Male Players*. Psychology, 05(04), 289–299. <https://doi.org/10.4236/psych.2014.54039>
- Setiawan, H. S. (2018). *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta*. Faktor Exacta, 11(2), 146. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2338>
- Surjaya, A. (2021). *2 Remaja Bekasi Gangguan Jiwa Akibat Kecanduan Bermain Game di Ponsel*. Sindonews.Com. [https://megapolitan.okezone.com/read/2021/03/18/338/2379910/kecanduan-game-online-2-pelajar-smp-di-bekasi-dirawat-di-panti-rehabilitasi#amp\\_tf=Dari%251%24s&aoh=16559477732196&csi=1&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com](https://megapolitan.okezone.com/read/2021/03/18/338/2379910/kecanduan-game-online-2-pelajar-smp-di-bekasi-dirawat-di-panti-rehabilitasi#amp_tf=Dari%251%24s&aoh=16559477732196&csi=1&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com)
- Tanjung, V. P. (2016). *Game Online Dan Agresivitas Anak Usia Smp Di Sidoarjo*. KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4(1), 63. <https://doi.org/10.21070/kanal.v4i1.315>
- Teofanda, R. (2020). *Intensitas Bermain Game Online Mobile Playeruknown's Battleground (PUBG) Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Dewasa Awal*. Cognicia, 8(1), 118–130. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia/article/view/11749>
- Warsono, A. (2019). *Di Bekasi, 2 Remaja Disebut Gangguan Jiwa Karena Kecanduan Ponsel*. Metro.Tempo.Com. [https://metro.tempo.co/amp/1262240/di-bekasi-2-remaja-disebut-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-ponsel#amp\\_tf=Dari%251%24s&aoh=16559484022631&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com](https://metro.tempo.co/amp/1262240/di-bekasi-2-remaja-disebut-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-ponsel#amp_tf=Dari%251%24s&aoh=16559484022631&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com)

- Wijaya, O. A. J. (2020). *Gambaran Adiksi Game Online Pada Remaja*. Skripsi .  
<http://repository.untar.ac.id/15432/>
- Wibisono, A. dan Naryoso, A. (2019) *'Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja'*, *Interaksi Online*, 7(3), pp. 179–187. Available at:  
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>.
- Yusnilaningsih, R. (2019, April 8). *No Title*.  
*PikiranRakyat.Com*.  
<https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-01309812/online-game-picukasus-kekerasan-anak-di-bekasi>