



KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA

Rusminah¹, Siswanto, Akbar Ferdiansyah

¹ Akademi Keperawatan Karya Bhakti Nusantara Magelang

✉ rusminah1955@gmail.com

 <https://doi.org/10.56186/jkkb.134>

Abstrak

Kecanduan *game online* adalah penggunaan internet terus-menerus, berulang bermain game sehingga merusak hubungan kehidupan nyata, yang bersangkutan tidak mampu mengendalikan dan menghentikannya. Game yang banyak disukai adalah versi permainan kekerasan misal PUBG. Bermain terus-menerus pemain menghayati peran kekerasan pada akhirnya menginternalisasi perilaku kekerasan dalam dirinya. **Tujuan:** Untuk menganalisis tingkat kecanduan dan jenis game online yang berdampak pada perilaku agresif remaja pemain *game online*. **Metode:** Deskriptif analitik dengan pendekatan studi literatur review dari penelitian tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja. Sampel penelitian sesuai kriteria inklusi dan eklusi yang dipilih dengan tehnik total sampling. **Hasil:** Populasi remaja berusia 13–18 tahun rentan mengalami perilaku agresif dengan jenis permainan versi kekerasan, pertarungan; bentuk kekerasan yang paling ringan ditampilkan remaja adalah agresivitas verbal seperti berteriak keras, berkata kasar.

Kata kunci: *Game Online*, Kecanduan, Perilaku Agresifitas, Remaja.

Abstrack

Online game addiction is the countinuous, repeated use of the internet to play games so that it destroys the relationship with real life, takes up a lot of time, the person is unable to control or stop it. The most popular games are versions of violent games such as PUBG. Playing continuously makes the players live the role of violence which ultimately internalizes violent behavior within them. Objective: This study aims to analyze the level of addiction and types of online games that have an impact on aggressive behavior in adolescent online game players. Methods: This research is an analytical descriptive study with a literature review approach from previous studies on the influence of online game addiction on aggressive behavior in adolescents. The sample used was 3 research journals according to the inclusion and exclusion criteria selected by total sampling technique. Results: The population of adolescents aged 13 - 18 years is prone to experience aggressive behavior with the type of game version of violence, fighting; form of violence displayed by adolescents is verbal aggressiveness such as shouting loudly, saying rude things.

Keywords: *Addiction, Aggressive Behavior, Online Game*

Pendahuluan

American Psychiatric Association (2013) dalam buku *Diagnostic and Statisfical Mental Disorders* (DSM-5) menjelaskan bahwa kecanduan game online atau internet gaming disorder merupakan penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang yang melibatkan game online dengan bermain dengan orang lain yang mengarah pada gangguan atau distress yang signifikan secara klinis.

Permainan *game online* memiliki efek positif bagi pengguna seperti menurunkan stress serta meningkatkan keakraban diantara penggunanya jika dilakukan dalam batas wajar.

Apabila *game online* dimainkan secara berlebihan akan menyebabkan *adiksi* atau *candu* bagi penggunaannya. Dengan demikian permainan yang bersifat agresif kompetitif cenderung akan mendorong individu bersifat agresif pula (Amanda, 2016).

Agresif itu sendiri menurut Muhith (2015) merupakan sebuah kekecewaan, kemarahan, perasaan dendam, dan ancaman yang dapat memancing amarah serta dapat membangkitkan suatu perilaku kekerasan sebagai satu cara untuk melawan atau menghukum berupa tindakan menyerang. Tanda-tanda yang dapat diamati dari remaja yang agresivitas adalah biasa menyelesaikan konflik dengan cara kekerasan.

Permasalahan ini didukung oleh beberapa penelitian di bawah ini. Hasil penelitian pertama yang dilakukan oleh Anggreyani,dkk (2020) yang berjudul "*Game Online* Berhubungan dengan Perilaku Agresivitas Remaja" serta hasil yang didapat $p\ value=0,042$ bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja. Hasil penelitian yang kedua dilakukan oleh Rondo, dkk (2019) yang berjudul "*Hubungan Kecanduan Game Online* dengan Perilaku Agresif" serta hasil yang didapatkan $p\ value$ adalah 0,035 yang disimpulkan bahwa ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresivitas pada remaja.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan telaah literatur yang lebih mendalam mengenai "sejauh mana tingkat kecanduan dan jenis *game online* yang berdampak pada perilaku agresif pada remaja" sehingga kedepannya para remaja dapat lebih berhati-hati dalam bermain *game online* agar tidak berlebihan yang dapat menimbulkan agresif.

Metode

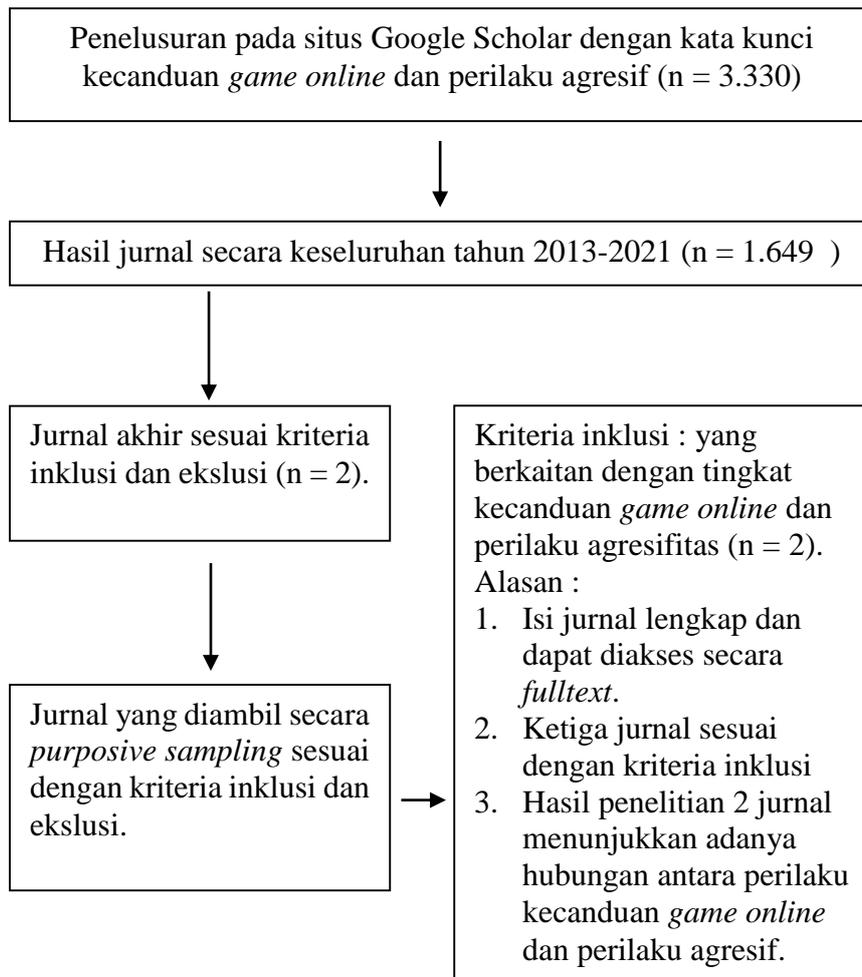
Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Telaah literatur yang digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber yang berhubungan dengan kecanduan *game online* dan perilaku agresif yang didapat dari buku teks, jurnal yang diperoleh melalui internet maupun pustaka lainnya. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan penelusuran jurnal publikasi pada google scholar menggunakan kata kunci Bahasa Indonesia.

Analisa data dilakukan setelah data melewati tahapan skrining sampai dengan ekstrasi data maka Analisa dengan menggabungkan semua data yang memenuhi persyaratan inklusi menggunakan tehnik kuantitatif. Literatur review ini disintesis menggunakan metode naratif dengan mengelompokkan data hasil ekstrasi yang sejenis sesuai dengan hasil yang diukur untuk menjawab tujuan penelitian. Jurnal penelitian yang memenuhi syarat inklusi dikumpulkan dan dibuat ringkasan jurnal meliputi nama peneliti, tahun terbit jurnal penelitian, metode.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini mahasiswa melakukan penjabaran hasil pencarian sampel jurnal dari metode systematic literature reviews melalui *Google Scholar*, dengan judul "*Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja.*" Penelusuran sumber *literature review*

dilaksanakan screening sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi menggunakan diagram *Prefered Reporting Items For Systematics Review And Meta-analyses* (PRISMA).



Gambar 1. Diagram PRISMA

Jurnal yang akan dianalisis dengan metode PICO (*population, intervention, comparison, outcome*) tersaji dalam tabel karakteristik jurnal sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Jurnal dengan Metode PICO

Nama penulis utama, tahun terbit,	Desain studi, lama studi, founder (jika ada)	Populasi	Intervensi dan Pembeding	Hasil Penelitian
Anggreyani, dkk, (2020), Indonesia	Penelitian ini menggunakan metode pendekatan <i>cross sectional</i> .	Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan game online berjumlah 40 orang dengan karakteristik: 1. Usia paling dominan adalah 18 tahun sebanyak 30%.	Tidak dilakukan intervensi dan pembeding tetapi diberikan kuesioner tingkat kecanduan <i>game online</i> dan perilaku agresifitas.	Terdapat hubungan antara kecanduan game online terhadap perilaku agresifitas pada remaja dengan nilai (<i>p value</i> 0,0042).
Rondo, dkk, (2021), Indonesia	Penelitian ini menggunakan metode pendekatan <i>cross sectional</i>	Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA yang kecanduan game online berjumlah 78 orang dengan karakteristik: Jenis kelamin paling dominan adalah laki-laki dengan 78 responden 100%.	Tidak dilakukan intervensi dan pembeding tetapi diberikan kuesioner tingkat kecanduan <i>game online</i> dan perilaku agresifitas.	Terdapat hubungan antara kecanduan game online terhadap perilaku agresifitas remaja dengan nilai (<i>p value</i> 0.035).

Pembahasan

1. Population Dari Jurnal Yang Digunakan

Asumsi peneliti dari kedua jurnal penelitian tersebut adalah sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki berusia 13-18 tahun. Hal ini sesuai pernyataan yang menyebutkan bahwa pada usia tersebut termasuk masa perkembangan remaja dimana mereka sedang mencari identitas dirinya dan mengembangkan kompetensi sekaligus mencari jalan untuk mendapatkannya, apabila remaja tidak menemukan identitas dirinya

mereka akan mudah menghindari persoalan dan mencari kepuasan segera salah satunya dengan bermain game online (Erikson, 2012).

Berdasarkan karakteristik pendidikan sebagian besar responden memiliki tingkat pendidikan yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP). Game online sendiri dapat menjadi solusi bagi siswa untuk menghilangkan stress dikala sudah bosan belajar di sekolah (Darma, 2011).

2. Intervensi

Jurnal yang dimiliki oleh Anggreyani, dkk, (2020) dan Rondo, dkk, (2021), kedua jurnal menjelaskan bahwa intervensi pada penelitian ini tidak dilakukan tindakan tetapi lebih kepada menggali variabel dengan menggunakan kuesioner tentang kecanduan game online dan perilaku agresifitas.

Asumsi dari kedua penelitian tidak dilakukan intervensi tetapi untuk membuktikannya dengan menggunakan lembar kuisisioner tentang kecanduan game online dan perilaku agresif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan teori, desain, hipotesis dan penentuan subjek yang didukung dengan pengumpulan data dan melakukan analisa data sebelum pengambilan kesimpulan dengan cara menggunakan kuisisioner yang dibagikan kepada responden (Berryman, 2008).

Kuisisioner yang dibagikan meliputi kecanduan game online dan perilaku agresif. Remaja yang kecanduan game online dapat dilihat dari perilakunya seperti sering merasa cemas, tidak tenang, dan kehilangan minat untuk melakukan hobi lain. Kecanduan biasanya terjadi pada pemain yang sering memainkan game online berjenis kekerasan. Hal ini sesuai pernyataan yang menyebutkan bahwa game online yang berjenis kekerasan biasanya melibatkan banyak pemain dan menghadirkan berbagai tingkat kesulitan yang tinggi sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi pemain untuk terus memainkannya serta menyelesaikan permainan tersebut (Rooij, 2011).

Perilaku agresif tidak hanya terjadi karena bermain game online tetapi ada faktor lain yang mempengaruhi adalah lingkungan sosial pemain, hal ini didukung oleh pernyataan yang menyebutkan bahwa lingkungan sosial tempat dimana remaja itu berinteraksi sering mengatakan kata-kata kasar sehingga akan terekam pada individu tersebut dan menirukannya serta menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari (Erikson, 2012).

3. Comparison

Penelitian yang dilakukan oleh Anggreyani, dkk, (2020) dan Rondo, dkk, (2021) tidak menampilkan intervensi lain sebagai pembandingan tetapi menggunakan kuisisioner kecanduan game online dan perilaku agresif. Hal ini didukung oleh pernyataan Morrison (2003), yang berarti penelitian yang tidak melibatkan kelompok pembandingan, dalam metode ini peneliti hanya menggunakan dua variabel, tanpa adanya variabel lain sebagai pembandingan.

4. Outcome

Hasil penelitian oleh Anggreyani, dkk, (2020), menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online terhadap perilaku agresifitas pada remaja dengan p-value 0,042. Kelebihan dalam jurnal ini adalah menampilkan kategori tingkat kecanduan game online dan perilaku agresif, akan tetapi kekurangannya adalah hanya menampilkan karakteristik umur sebagai data.

Hasil penelitian oleh Rondo, dkk, (2021), menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online terhadap perilaku agresifitas remaja dengan p-value 0,035. Kelebihan dalam jurnal ini adalah menampilkan hasil kategori tingkat kecanduan game

online dan perilaku agresif, akan tetapi kekurangannya adalah hanya mencantumkan kategori berperilaku agresif.

Asumsi terkait hasil penelitian diatas, dimana jurnal pertama dan kedua nilai p-value < 0,05 maka H₀ ditolak sehingga terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif, sedangkan pada jurnal kedua menunjukkan p-value > 0,05 maka H₀ diterima sehingga tidak terdapat hubungan walaupun dilakukan perlakuan yang sama dengan memberikan kuisioner.

Perbedaan dalam hasil penelitian tetap layak dijadikan literatur dikarenakan metode ilmiah memiliki toleransi terhadap keraguan yang muncul sehingga timbul masalah penelitian dengan menghasilkan sesuatu yang baru serta menarik untuk dipecahkan dan membuka kesempatan atas pertentangan dengan bertanya (Kamil, 2012).

5. Study Desain

Jurnal yang dimiliki oleh Anggreyani, dkk, (2020) dan Rondo, dkk, (2021) menggunakan metode penelitian cross sectional dimana pengumpulan data dilakukan pada titik waktu tertentu di seluruh populasi sampel.

Asumsi dari kedua penelitian menggunakan metode pendekatan cross sectional, merupakan penelitian dengan cara mempelajari objek dalam kurun waktu tertentu (tidak berkesinambungan dalam jangka waktu panjang) dalam penelitian yang menggunakan metode ini, informasi dari sebagian populasi dikumpulkan langsung kejadian secara empirik dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari sebagian populasi terhadap objek yang sedang diteliti dilapangan.

Kesimpulan

Berdasarkan review jurnal yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* mempengaruhi perilaku agresif pada remaja yang berjenis kelamin laki-laki dengan rentang usia 13 – 18 tahun dengan tingkat agresifitas yang sering dilakukan berupa agresifitas verbal dengan berteriak dan mengeluarkan kata-kata kasar akibat kesal karena mengalami kekalahan dalam bermain. Selain itu perilaku agresif dapat didukung dari factor lain seperti lingkungan sosial.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Direktur Akper Karya Bhakti Nusantara Magelang, Ketua Yayasan Karya Bhakti Magelang dan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang sudah mendukung secara moril dan materil pada proses penyusunan publikasi ini.

Daftar Pustaka

- Amanda, A. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresive Remaja di Samarinda, *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 4. No. 1. Samarinda: Universitas Mulawarman.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. Washington : American Psychiatric Publishing
- Anggraeni, R, dkk. (2020). Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresifitas. *Jurnal Ilmu Kesehatan Volume 14 Nomor 1*. Jakarta: Jurnal Ilmu Kesehatan.

- Bryman, Alan, (2008). *Social Research Methods (3th edition)*. Oxford University Press Inc.
- Darma. (2011). *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Media Kita.
- Erikson, Erik H. (2012). *Buku Kesehatan Remaja: Problem dan Solusinya*. Jakarta: Salemba Medika.
- Kamil, Mustofa. (2012). *Model Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Alfabeta
- Muhith, A. (2015). *Pendidikan Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: PT. Andi.
- Rondo, A, dkk. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *E-journal Keperawatan. Volume 7. Nomor 1*. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Rooij, A.J . (2011). *Online Video Games addiction. Exploring A New Phenomenon*. Rotterdam : the Netherlands; Erasmus University.