

**Intensitas Bermain Game *Online* dengan Kecenderungan
Perilaku Agresif pada Agregat Remaja**
*Intensity Playing Online Games with Tendency Aggressive
Behavior in Aggregate Adolescents*

Nengah Budiawan^{1*}, Nova Nurwinda Sari², Sujiah³

^{1,2,3} Program Studi Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Mitra Indonesia, Bandar Lampung, Lampung, Indonesia

Artikel info

Artikel history:

Submitted: 17-07-2024

Received : 16-10-2024

Revised : 21-11-2024

Accepted : 21-11-2024

Keywords:

game online;

perilaku;

agregat remaja.

Abstract

Nowadays, many people spend their time playing online games, from children to adults, including adolescents. Based on data Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) in the 2024 Indonesian Internet Penetration Survey, out 8,720 subjects, 2,116 subjects (24.27%) have played online games. Based on the online game consumer group, 113 people (13.52%) spent more than 4 hours/day playing online games. In survey conducted by Indonesian Child Protection Commission (KPAI) of 25,164 subjects aged 10-18 years, there were 13,840 subjects (55%) who played online games. This type quantitative research with correlational design and cross-sectional approach aims to determine relationship between intensity playing online games and tendency for aggressive behavior in aggregate adolescents at SMP Negeri 1 Rumbia. 177 samples was taken used purposive sampling technique. Based on chi-square test, a p-value of 0,001 ($p\text{-value} < 0,05$) was obtained, meaning that there was significant relationship between intensity playing online games and tendency for aggressive behavior in aggregate adolescents at SMP Negeri 1 Rumbia. It is hoped that adolescents can pay more attention to duration playing online games so that they can reduce factors that cause aggressive behavior and schools can determine policies in limiting or even prohibiting playing online games at school.

Abstrak

Saat ini, banyak orang menghabiskan waktunya dengan memainkan *game online* mulai dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk remaja. Berdasarkan data Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024, dari 8.720 subjek, sebanyak 2.116 subjek (24,27%) pernah bermain *game online*. Berdasarkan kelompok konsumen *game online* tersebut, sebanyak 113 orang (13,52%) menghabiskan waktu bermain *game online* lebih dari 4 jam/hari. Dalam survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 25.164 subjek dengan rentang usia 10-18 tahun, terdapat 13.840 subjek (55%) yang bermain *game online*. Jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan *correlational* dan pendekatan *cross-sectional* bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja di SMP Negeri 1 Rumbia. Sampel sebanyak 177 sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil uji *chi-square*, didapatkan *p-value* 0,001 ($p\text{-value} \leq 0,05$) artinya ada hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan

kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja di SMP Negeri 1 Rumbia. Diharapkan remaja bisa lebih memperhatikan durasi bermain *game online* sehingga dapat mengurangi faktor penyebab perilaku agresif dan sekolah dapat menentukan kebijakan dalam pembatasan bahkan pelarangan untuk bermain *game online* di sekolah.



Corresponden author:

Nengah Budiawan, email: nengahbudiawan047@gmail.com



This is an open access article under the **CC-BY** license

PENDAHULUAN

Masa remaja adalah fase kehidupan antara masa kanak-kanak dan dewasa, dari usia 10 hingga 19 tahun. Masa remaja merupakan tahap perkembangan manusia yang unik dan merupakan masa yang penting untuk meletakkan dasar kesehatan yang baik (WHO, 2024). Masa remaja disebut juga sebagai masa mencari identitas dan dianggap penting karena memiliki dampak langsung dan dampak jangka panjang terhadap apa yang terjadi pada masa ini. Selain itu, periode ini pun memiliki dampak penting terhadap perkembangan fisik dan psikologis individu, dimana terjadi perkembangan fisik dan psikologis yang cepat dan penting. Kondisi inilah yang menuntut individu untuk bisa menyesuaikan diri secara mental dan melihat pentingnya menetapkan suatu sikap, nilai-nilai dan minat yang baru (Ahyani, 2018).

Saat ini banyak remaja yang menghabiskan waktunya dengan memainkan *game online*. Berdasarkan data Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024, dari 8.720 orang yang dilakukan survei, sebanyak 2.116 orang (24,27%) yang pernah bermain *game online*. Berdasarkan kelompok konsumen *game online* tersebut, sebanyak 113 orang (13,52%) menghabiskan waktu bermain *game online* lebih dari 4 jam per hari (APJII, 2024). Dalam survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terhadap 25.164 subjek dengan rentang usia 10-18 tahun, terdapat 13.840 orang (55%) yang bermain *game online* dengan jenis *game online* yang sering dimainkan adalah perang 3.598 orang (26%), petualangan 2.214 orang (16%), edukasi dan kreativitas 1.160 (12%) (KPAI, 2020).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. *Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan internet. Ada beberapa kelebihan dari bermain *game online*, antara lain sebagai berikut: meningkatkan kemampuan konsentrasi, meningkatkan kemampuan motorik siswa, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, meningkatkan pengetahuan tentang komputer, mengembangkan imajinasi siswa dan melatih kemampuan bekerja sama. Selain kelebihan yang dijelaskan di atas, terdapat pula beberapa kelemahan dari bermain *game online*, antara lain sebagai berikut: menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, mendorong melakukan hal-hal yang negatif, berbicara kasar dan kotor, perubahan pola istirahat dan pola makan, dan pemborosan uang (Trisnani dan Wardani, 2018).

Menurut penelitian yang dilakukan Isnaini *et al.* (2021), bermain *game online* secara berulang-ulang yang menyebabkan banyaknya hambatan dan kekalahan ketika bermain *game*, sehingga cenderung memunculkan perilaku agresif verbal seperti mengumpat dan berkata-kata kasar saat bermain *game online*, selain itu intensitas bermain *game online* yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penularan perilaku agresif verbal antar pemain dalam *game online*.

Perilaku agresif dapat didefinisikan sebagai tindakan atau perilaku yang bertujuan untuk menyakiti, merugikan, atau menyerang orang lain secara fisik, verbal, atau emosional. Perilaku

agresif mengacu kepada beberapa jenis perilaku baik secara fisik maupun mental yang dilakukan dengan tujuan menyakiti seseorang. Terdapat beberapa aspek perilaku agresif yaitu berupa agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan. Ada sejumlah penyebab perilaku agresif Purwadi *et al.* (2018), misalnya: faktor internal timbul di dalam diri (konsep diri, kontrol emosi, dan bawaan), faktor lingkungan yang berasal dari teman sebaya, masyarakat, sekolah, dan keluarga, serta faktor media pada era sekarang atau generasi-Z, kaum muda dihadapkan pada penggambaran kekerasan dalam film, *video game*, dan *game online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Widodo *et al.* (2022) didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. Hasil penelitian yang sama juga didapatkan oleh Putra dan Rusli (2021), bahwa terdapat korelasi yang berarti dari intensitas remaja memainkan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresifnya. Namun, terdapat perbedaan hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nisrina *et al.*, 2023), dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa ternyata variabel kecanduan *game online* pada penelitian ini tidak dapat membuktikan adanya hubungan dengan perilaku agresif. Penelitian tersebut tentu bertentangan secara teori, bahwa kecanduan *game online* akan membuat pecandunya menjadi lebih agresif karena menganggap *game online* sudah menjadi kebutuhan yang harus dilakukan.

Berdasarkan data dari Dapodikdasmen Kabupaten Lampung Tengah yang berisi data jumlah peserta didik seluruh SMP di Kabupaten Lampung Tengah menunjukkan bahwa SMP Negeri 1 Rumbia memiliki jumlah siswa terbanyak di Kabupaten Lampung Tengah dengan jumlah sebanyak 984 siswa. (Ditjen, 2024). Berdasarkan data *pra-survey* yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Rumbia terhadap 659 siswa pada tanggal 29-30 April 2024, didapatkan data bahwa terdapat 328 siswa yang bermain *game online*, permainan yang banyak dimainkan adalah *Free Fire*, *Mobile Legend*, dan *PUBG*. Intensitas bermain *game online* tertinggi siswa bermain *game online* mencapai 6 jam/hari dan intensitas bermain terendah 10 menit/hari. Saat diajukan pertanyaan kepada 10 siswa apakah sering melakukan perilaku agresif ketika bermain *game online*, siswa menjawab sering melakukan perilaku agresif berupa berbicara kasar (mengumpat seperti *anjir*, *asu*, *dancok* dan lain-lain), bahkan ada yang membanting HP, hal tersebut dilakukan ketika kalah dalam bermain *game*. Saat dilakukan pengamatan pun, didapatkan siswa berbicara kasar dan menjahili temannya dengan memukul pipi temannya tersebut. Menurut keterangan guru BK, pelanggaran yang dilakukan siswa adalah bolos sekolah, berkelahi, berkata kasar dan *bullying* terhadap siswa dengan memanggil nama salah satu siswa dengan sebutan “Meki” (SMPN 1 Rumbia, 2024).

Walaupun telah banyak penelitian terdahulu terkait hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif, melihat perbedaan hasil dari penelitian-penelitian terdahulu peneliti ingin kembali mengulasnya. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja di SMP Negeri 1 Rumbia”. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja di SMP Negeri 1 Rumbia.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan *correlational* dan pendekatan *cross-sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rumbia, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 21-31 Mei 2023. Sasaran penelitian ini adalah siswa yang bermain *game online*. Dalam penelitian ini jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus *Lameshow* sebanyak 177 sampel, teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan ditetapkan beberapa kriteria inklusi di antaranya: siswa yang

bersedia menjadi subjek dengan menandatangani lembar *informed consent*, kategori usia remaja awal (usia 12-15 tahun), siswa yang bermain *game online*, siswa yang memiliki *handphone pribadi* dengan spesifikasi RAM > 2 gb dan terinstal *game online*.

Pada penelitian ini data dikumpulkan menggunakan dua alat ukur yaitu skala intensitas bermain *game online* dan skala perilaku agresif. Skala intensitas diadopsi dari penelitian sebelumnya (Haqq, 2016) yang dibuat berdasarkan aspek intensitas yang didapat dari definisi menurut (Chaplin, 2015) yaitu: frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional. Pemberian nilai skala intensitas bermain *game online* dilakukan berdasarkan empat (4) pilihan jawaban yang berbentuk a, b, c, d. Cara penilaian pernyataan adalah dengan kunci jawaban, di mana subyek memiliki kemungkinan untuk mendapatkan nilai 1, 2, 3, 4 untuk setiap pernyataan. Skor 1 adalah skor terendah, sedangkan skor 4 adalah skor tertinggi. Skala Perilaku Agresif diadopsi dari *The Aggression Questionnaire* (Buss dan Perry, 1992), yang terdiri dari aspek agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan. Skala disajikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan. Dengan memiliki empat pilihan jawaban yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Disajikan dalam bentuk pernyataan bersifat *favourable* (pernyataan berbentuk positif) dan *unfavourable* (pernyataan bersifat negatif). Nilai setiap pilihan bergerak dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk pernyataan *favourable* adalah SS = 1, S = 2, TS = 3 dan STS = 4. Sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan *unfavourable* yaitu SS = 4, S = 3, TS = 2 dan STS = 1.

Analisis bivariat dalam penelitian menggunakan uji *chi-square* yang bertujuan untuk menguji hipotesis bahwa ada hubungan yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen. Tingkat signifikansi dalam penelitian ini ditentukan sebesar $\alpha = 0,05$, di mana jika *p-value* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika *p-value* $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi statistik komputer *SPSS versi 26*.

HASIL

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa di SMP Negeri 1 Rumbia sebagian besar subjek berusia 14 tahun sebanyak 96 subjek (54,2%), sebagian besar subjek berjenis kelamin laki-laki sebanyak 120 subjek (67,8%), dan sebagian besar subjek memainkan *game online Free Fire* yang berjumlah 109 subjek (61,6%).

Tabel 1. Distribusi frekuensi karakteristik subjek di SMP Negeri 1 Rumbia

Karakteristik Subjek	Frekuensi	Persentase (%)
Usia (Tahun)		
12	1	0,6
13	51	28,8
14	96	54,2
15	29	16,4
Jenis Kelamin		
Laki-laki	120	67,8
Perempuan	57	32,2
Jenis Game Online Yang Dimainkan		
<i>Free Fire</i>	109	61,6
<i>Mobile Legend</i>	52	29,4
<i>e-Football</i>	1	0,6
<i>Blood Strike</i>	1	0,6

<i>Roblox</i>	1	0,6
<i>Free Fire dan Mobile Legend</i>	13	7,3
Jumlah	177	100

Sumber: Data primer, 2023

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa di SMP Negeri 1 Rumbia sebagian besar subjek memiliki intensitas bermain *game online* sedang yang berjumlah 124 subjek (70,1%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi intensitas bermain *game online* di SMP Negeri 1 Rumbia

Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	22	12,4
Sedang	124	70,1
Tinggi	31	17,5
Jumlah	177	100

Sumber: Data primer, 2023

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa di SMP Negeri 1 Rumbia sebagian besar subjek memiliki perilaku agresif sedang yang berjumlah 131 subjek (74,0%).

Tabel 3. Distribusi frekuensi perilaku agresif di SMP Negeri 1 Rumbia

Perilaku Agresif	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	19	10,7
Sedang	131	74,0
Tinggi	27	15,3
Jumlah	177	100

Sumber: Data primer, 2023

Berdasarkan Tabel 4 diketahui di SMP Negeri 1 Rumbia, dari total 22 subjek yang intensitas bermain *game online* rendah, sebanyak 15 subjek (68,2%) kecenderungan perilaku agresif sedang. Sedangkan dari total 124 subjek yang intensitas bermain *game online* sedang, sebanyak 96 subjek (77,4%) kecenderungan perilaku agresif sedang. Sementara itu, dari total 31 subjek yang intensitas bermain *game online* tinggi, sebanyak 20 subjek (64,5%) kecenderungan perilaku agresif sedang.

Tabel 4. Analisa hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja di SMP Negeri 1 Rumbia

Intensitas Bermain Game Online	Kecenderungan Perilaku Agresif						Total		P-Value
	Rendah		Sedang		Tinggi		n	%	
	n	%	n	%	n	%			
Rendah	7	31,8	15	68,2	0	0,0	22	100,0	0,001
Sedang	10	8,1	96	77,4	18	14,5	124	100,0	
Tinggi	2	6,5	20	64,5	9	29,0	31	100,0	
Jumlah	19	10,7	131	74,0	27	15,3	177	100,0	

Keterangan: Uji *chi-square*, signifikan jika *p-value* < 0,05

Berdasarkan hasil uji statistik, hasil pada Tabel 3 didapatkan $p\text{-value}=0,001$ ($p\text{-value}<0,05$) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja di SMP Negeri 1 Rumbia.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa di SMP Negeri 1 Rumbia sebagian besar subjek berusia 14 tahun sebanyak 96 subjek (54,2%), sebagian besar subjek berjenis kelamin laki-laki sebanyak 120 subjek (67,8%), dan sebagian besar subjek memainkan *game online Free Fire* yang berjumlah 109 subjek (61,6%). Usia 14 tahun termasuk dalam remaja awal, pada masa ini remaja mengalami perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan pada saat ini remaja tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun belum bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya.

Selain itu pada masa ini remaja sering merasa sunyi, tidak stabil dan tidak puas. Laki-laki memiliki sirkuit saraf yang membuat mereka lebih mungkin merasa dihargai oleh permainan komputer dengan komponen teritorial dibandingkan perempuan dan kemudian lebih termotivasi untuk melanjutkan perilaku bermain *game*. Berdasarkan hal tersebut, masuk akal jika laki-laki lebih rentan terpicik *video game* dibandingkan perempuan. Remaja laki-laki merasa lebih tertantang untuk bermain *game online* dan mendapatkan kepuasan tersendiri ketika berhasil memperoleh kemenangan atau mencapai level tertentu (Ahyani, 2018).

Dijelaskan pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Nisrina *et al.* (2023) bahwa remaja laki-laki memiliki minat yang tinggi pada jenis permainan *game online* yang bertema kekerasan dengan berbagai tingkat kesulitan yang menantang. Di mana *Free Fire* merupakan *game* dengan genre *battle royale* yang mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup sampai akhir dengan menggunakan senjata seperti pedang, pistol, senapan, dan bom, yang ditemukan selama permainan berlangsung untuk mengeliminasi lawan, sehingga dalam *game* ini banyak menampilkan unsur kekerasan selama permainan berlangsung, seperti memukul, menabrak, menembak dan membunuh lawan.

Menurut peneliti, banyak remaja awal yang bermain *game online* karena ikut-ikutan agar terlihat sama dengan teman-temannya, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Rusli (2021) bahwa remaja yang memiliki keinginan untuk menghabiskan waktu bermain dengan teman sebayanya, dapat berakibat pada keinginannya yang intens untuk bermain *game online*. Selain itu remaja awal juga bermain *game* untuk mengisi rasa sunyi mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisrina *et al.* (2023) di mana siswa bermain *game online* untuk melupakan permasalahan hidup.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa di SMP Negeri 1 Rumbia sebagian besar subjek memiliki intensitas bermain *game online* sedang yang berjumlah sebanyak 124 subjek (70,1%). Seperti yang telah dipaparkan pada Bab sebelumnya, intensitas bermain *game online* adalah frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, emosional dalam bermain permainan *multi* pemain melalui internet. Hampir setiap hari para remaja menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dengan durasi 1-2 jam, meskipun demikian ketika mereka lelah dalam bermain *game* mereka cenderung untuk berhenti bermain *game*, namun ketika ada orang yang mengganggu mereka dalam bermain *game* seperti ada yang menelepon mereka cenderung mengabaikan hal tersebut dan memilih untuk melanjutkan bermain *game*. Kekalahan dalam bermain *game* membuat mereka sangat kesal, dan jika mereka berhasil lolos ke level selanjutnya mereka akan merasa sangat senang, namun ketika mereka belum lolos ke level selanjutnya mereka akan merasa cemas.

Menurut Trisnani dan Wardani (2018) yang mengatakan beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam (internal) salah satunya yaitu rasa bosan dan luar individu tersebut (eksternal) yaitu lingkungan. Hal tersebut juga

diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurnainah *et al.* (2021) dijelaskan bahwa remaja merasa bosan terhadap kegiatan yang dilakukan setiap harinya sehingga untuk menghilangkan rasa jenuhnya remaja bermain *game online* dijadikan pelarian untuk menemukan keseruan dan tantangan ketika bermain *game online*, dengan demikian rasa bosannya bisa teralihkan. Dijelaskan pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Permana dan Tobing (2019) bahwa remaja memiliki keinginan yang tinggi untuk menghabiskan waktu bersama teman sebayanya. Keinginan ini dapat mengakibatkan remaja memiliki intensitas yang tinggi pada *game online*, serta memungkinkan lebih banyak terpapar konten kekerasan yang dapat memicu timbulnya perilaku agresif.

Menurut Mukaromah *et al.* (2023) salah satu masalah kesehatan jiwa yaitu penggunaan internet berlebih yang berdampak pada performa akademik. Penggunaan internet secara berlebih khususnya *game online* dapat membawa dampak bagi kesehatan psikologis remaja yang masih berkembang. Apabila tidak tertangani, dapat mengarah pada ketergantungan internet yang berisiko menurunkan kualitas hidup remaja dan secara signifikan berdampak pada performa akademik. Remaja mungkin mengalami kesulitan berkonsentrasi, menyelesaikan tugas, atau masuk sekolah secara teratur. Motivasi belajar dan produktivitas mereka dapat terpengaruh sehingga berdampak pada penurunan prestasi akademik.

Menurut peneliti, intensitas bermain *game online* dibentuk oleh kondisi lingkungan yang kurang terkendali. Misalnya, ketika remaja melihat banyak teman lain bermain *online*, mereka cenderung ikut bermain bersama. Karena jika mereka tidak ikut bermain bersama atau tidak memiliki *game* yang sama ketika mereka mengobrol atau bercerita tentang *game online* mereka tidak memiliki bahan untuk bercerita. Selain itu, perasaan bosan remaja di rumah maupun di sekolah yang mendorong mereka untuk memainkan *game online* untuk mengurangi rasa bosan tersebut. Karena di dalam *game* tersebut mereka merasa memiliki teman saat bermain *game*. Di dalam *game* juga terdapat misi-misi yang harus diselesaikan sehingga mereka akan terus merasa ingin bermain dan secara otomatis rasa bosan yang mereka rasakan akan berkurang.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa di SMP Negeri 1 Rumbia sebagian besar subjek memiliki perilaku sedang yang berjumlah sebanyak 131 subjek (74,0%). Perilaku agresif adalah perilaku atau perbuatan baik secara fisik maupun verbal yang dilakukan dengan sengaja yang bertujuan untuk menyakiti, atau merugikan orang lain. Para remaja akan cenderung membalas ketika ada yang memukul, mereka akan menggunakan kekerasan untuk melindungi hak-hak mereka, namun mereka juga mampu untuk memikirkan bahwa mereka tidak harus menggunakan kekerasan setiap saat. Mereka dapat menyampaikan pendapat mereka ketika mereka tidak sependapat dengan teman lainnya, ketika mereka marah pun mereka mampu mengendalikan kemarahan mereka dengan baik. Mereka sering diliputi rasa cemburu, merasa bahwa orang lain lebih beruntung karena mendapatkan lebih dari apa yang mereka dapatkan. Mereka merasa curiga ketika ada yang terlihat ramah kepada mereka dan sebagian dari mereka merasa bahwa ada orang yang menertawakan mereka dibelakang.

Menurut Purwadi *et al.* (2018) terdapat faktor-faktor penyebab perilaku agresif adalah faktor media yaitu *game online* dan faktor internal yang muncul di dalam diri yaitu kontrol emosi. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Isnaini *et al.* (2021) dijelaskan bahwa kekalahan saat bermain dapat memunculkan perilaku agresifitas. Intensitas bermain *game online* yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penularan perilaku agresif verbal dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Rusli (2021) dijelaskan bahwa remaja yang menghabiskan waktunya bermain *game online* akan berdampak pada kecenderungan perilaku agresi, ditandai dengan adanya kecenderungan individu untuk berbicara kasar, saling mencemooh satu dengan yang lainnya, menunjukkan perilaku tanda ancaman terhadap lawan mainnya. Individu juga sering melampiaskan kejengkelannya dengan menunjukkan ekspresi

marah maupun membanting barang-barang yang ada disekitarnya. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Widodo *et al.* (2022) rasa marah saat mengalami kekalahan dalam permainan, dapat mempengaruhi timbulnya perilaku agresif pada remaja.

Penjelasan lain yang disampaikan oleh Ma'ruf (2015) menyatakan bahwa anak-anak yang gagal mengontrol, mengelola dan mengekspresikan emosinya dengan baik cenderung sikap agresifnya muncul lebih meledak-ledak. Menurut Mukaromah *et al.* (2023) terdapat beberapa masalah kesehatan jiwa pada remaja salah satunya yaitu masalah perilaku yang jika tidak tertangani, masalah perilaku ini dapat berkembang semakin intens, seperti mencuri, sering berbohong, bolos sekolah, merusak barang milik orang lain/lingkungan, berperilaku agresif terhadap sesama teman, termasuk perundungan (*bullying*), menyiksa hewan, berkelahi, berperilaku provokatif, termasuk mengajak teman untuk melakukan kekerasan atau tindakan kriminal.

Menurut peneliti, perilaku agresif yang dilakukan karena dipengaruhi oleh faktor media yaitu *game online* yang di mana ketika mereka bermain dan mengalami kekalahan mereka sering tidak mampu mengontrol perilaku agresif mereka dengan berkata kasar bahkan ada yang membanting *handphone* ataupun barang-barang lain di sekitar mereka. Selain kekalahan, ketika mereka mendapatkan teman satu tim yang tidak jago atau yang sering mereka sebut dengan beban dalam permainan *game online* yang sedang mereka mainkan mereka akan cenderung melakukan perilaku agresif dengan mengata-ngatai teman satu tim mereka dengan umpatan-umpatan kasar.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui di SMP Negeri 1 Rumbia, dari total 22 subjek yang intensitas bermain *game online* rendah, sebanyak 15 subjek (68,2%) kecenderungan perilaku agresif sedang. Sedangkan dari total 124 subjek yang intensitas bermain *game online* sedang, sebanyak 96 subjek (77,4%) kecenderungan perilaku agresif sedang. Sementara itu, dari total 31 subjek yang intensitas bermain *game online* tinggi, sebanyak 20 subjek (64,5%) kecenderungan perilaku agresif sedang. Berdasarkan hasil uji statistik, didapatkan *p-value* 0,001 ($p\text{-value} \leq 0,05$) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja di SMP Negeri 1 Rumbia.

Menurut Trisnani dan Wardani (2018), terdapat beberapa kelemahan dari bermain *game online*, yang salah satunya yaitu berbicara kasar dan kotor. Hal ini juga disampaikan dalam teori menurut Purwadi *et al.* (2018) terdapat faktor-faktor penyebab perilaku agresif adalah faktor media yaitu *game online*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Isnaini *et al.* (2021) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja. Bermain *game online* secara berulang-ulang yang menyebabkan banyaknya hambatan dan kekalahan ketika bermain *game*, sehingga cenderung memunculkan perilaku agresif verbal seperti mengumpat dan berkata-kata kasar saat bermain *game online*, selain itu intensitas bermain *game online* yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penuluran perilaku agresif verbal antar pemain dalam *game online*.

Hasil yang sama juga didapatkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Widodo *et al.* (2022) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. Remaja sering terpancing emosinya ketika bermain *game online* dan menimbulkan marah terutama pada saat mengalami kekalahan dalam bermain *game online* serta sering berkata kasar maupun kotor.

Penelitian Putra dan Rusli (2021), menyatakan bahwa terdapat korelasi yang berarti dari intensitas remaja memainkan *game online* dengan kecenderungan perilaku agresifnya. Artinya semakin larut remaja dalam memainkan *game online*, maka akan dapat meningkatkan kecenderungan dalam berperilaku agresif. Seringnya remaja terpapar dengan adegan kekerasan

yang terdapat dalam sebuah arena *game* akan membentuk sebuah pola pikir remaja untuk meniru adegan yang terdapat dalam permainan tersebut.

Berbeda pada penelitian yang dilakukan oleh Nisrina *et al.* (2023), menunjukkan bahwa ternyata variabel kecanduan *game online* pada penelitian ini tidak dapat membuktikan adanya hubungan dengan perilaku agresif. Berdasarkan data penelitian tersebut, remaja mampu merespon orang lain ketika sedang bermain *game online*, dan tidak stres jika terhambat dalam bermain *game online* adalah bentuk kontrol diri yang positif. Oleh karena itu, dengan adanya kontrol diri yang baik maka remaja akan mampu mengarahkan dirinya untuk menghindari hal negatif seperti perilaku agresif. Berbeda dengan hasil penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini di mana remaja cenderung mengabaikan hal-hal yang mengganggu mereka dalam bermain *game* dan merasa gelisah ketika tidak mampu lolos ke level selanjutnya, kontrol diri yang kurang baik inilah yang menyebabkan mereka cenderung melakukan perilaku agresif.

Menurut Mukaromah *et al.* (2023) terdapat beberapa masalah kesehatan jiwa pada remaja yaitu masalah penggunaan internet berlebihan dan masalah perilaku. Penggunaan internet yang tidak sehat dapat menyebabkan gangguan fungsi kehidupan. Perilaku ini membawa dampak bagi kesehatan psikologis remaja yang masih berkembang. Apabila tidak tertangani, dapat mengarah pada ketergantungan internet yang berisiko menurunkan kualitas hidup remaja. Masalah perilaku yang jika tidak tertangani, dapat berkembang semakin intens, seperti mencuri, sering berbohong, bolos sekolah, merusak barang milik orang lain/lingkungan, berperilaku agresif terhadap sesama teman, termasuk perundungan (*bullying*), menyiksa hewan, berkelahi, berperilaku provokatif, termasuk mengajak teman untuk melakukan kekerasan atau tindakan kriminal.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka menurut peneliti, bermain *game online* secara terus menerus yang di mana ketika mereka bermain dan mengalami kekalahan, mereka tidak mampu mengontrol perilaku agresif mereka dengan berkata kasar bahkan ada yang membanting *handphone* ataupun barang-barang lain di sekitar mereka. Selain kekalahan, ketika mereka mendapatkan teman satu tim yang tidak jago atau yang sering mereka sebut dengan beban dalam permainan *game online* yang sedang mereka mainkan mereka akan cenderung melakukan perilaku agresif dengan mengata-ngatai teman satu tim mereka dengan umpatan-umpatan kasar.

Pada hasil penelitian juga diketahui bahwa dari 31 subjek yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi, sebanyak 9 subjek memiliki kecenderungan perilaku agresif tinggi. Berdasarkan hasil analisis jawaban kuesioner pada pertanyaan durasi bermain *game online* diketahui bahwa mayoritas subjek bermain *game online* setiap hari, dengan rata-rata waktu yang di habiskan yaitu 3-4 jam/hari. Selain itu, mayoritas subjek mengatakan sangat marah ketika mereka tidak dapat lolos ke level atau *rank* selanjutnya. Kemudian, mayoritas subjek juga mengatakan bahwa subjek cenderung mengabaikan hal-hal lain seperti mandi, janji dengan orang lain, dan mengangkat telepon ketika sedang bermain *game online*.

Berdasarkan hasil analisis jawaban kuesioner pada aspek perilaku agresif diketahui bahwa mayoritas subjek mengatakan akan memberikan balasan ketika dipukul. Selanjutnya, mayoritas subjek juga mengatakan tidak akan segan menggunakan kekerasan untuk melindungi hak atau barang yang subjek miliki. Selain itu, mayoritas subjek juga melakukan perilaku agresif berupa membanting barang dan mengancam. Selain itu, mayoritas subjek juga mengatakan bahwa ketika tidak sependapat dengan orang lain mereka tidak tahan untuk tidak melakukan perdebatan. Dari analisis pertanyaan juga terlihat bahwa mayoritas subjek merasa curiga ketika ada orang yang ramah atau terlihat baik kepada subjek.

Keterbatasan dalam penelitian ini yakni peneliti tidak memperhitungkan atau menganalisis variabel-variabel lain yang potensial mempengaruhi kecenderungan remaja melakukan perilaku agresif. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti tidak memisahkan

antara subjek penelitian dengan siswa lain yang tidak terpilih menjadi subjek saat peneliti masuk ke kelas memberikan kuesioner.

SIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan perilaku agresif pada agregat remaja di SMP Negeri 1 Rumbia. Diharapkan remaja bisa lebih memperhatikan durasi bermain *game online* sehingga dapat mengurangi faktor penyebab perilaku agresif, diharapkan para orang tua dapat memantau dan mengontrol seberapa intens para remaja bermain *game online*, dan sekolah harus membuat kebijakan untuk mengurangi penggunaan *handphone*, terutama membatasi atau bahkan melarang bermain *game online* (terutama *free fire*) ketika sedang di sekolah. Kondisi ini memungkinkan bahwa *game online* akan mengganggu fokus siswa pada pelajaran yang mereka pelajari di sekolah, sehingga dengan melarang bermain *game* akan meningkatkan fokus remaja dalam belajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L.N., Astuti, D.R. 2018. Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- APJII. 2024. Survei Penetrasi Internet Indonesia. Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia, Jakarta.
- Buss, A.H., Perry, M. 1992. The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*. 63(3), 452-459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Chaplin, J. 2015. Kamus Lengkap Psikologi. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Ditjen. 2024. Data Peserta Didik Lampung Tengah. Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar Dan Menengah, Lampung Tengah. Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Haqq, T.A. 2016. Hubungan Intensitas Bermain Game Online terhadap Agresivitas Remaja Awal di Warnet A, B, dan C Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., Herniyanti, R. 2021. Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 9(1), 235-242.
- KPAI. 2023a. Data Kasus Perlindungan Anak dari Media Tahun 2023. Komisi Perlindungan Anak Indonesia. <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-dari-media-tahun-2023>
- Ma'ruf, H. 2015. Perilaku Agresi Relasi Siswa di Sekolah (Mengenali dan Menyelesaikannya Melalui Mediasi Sebaya). CV Aswaja Pressindo, Yogyakarta.
- Mukaromah, Y., Latief, V.L., Lestari, S., Permana, I. 2023. Buku Pedoman Kesehatan Jiwa Remaja Jenjang SMP. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta.
- Nisrina, S., Lestari, D.R., Rachmawati, K. 2023. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 11(2), 247-260.
- Nurnainah, Palembang, A., Jumasatang, 2021. Faktor Yang Mempengaruhi Resiko Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Remaja Siswa. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 9(3), 629-636. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/7994>

- Permana, I.M.D., Tobing, D.H., 2019. Peran Intensitas Bermain Game Online Dan Pola Asuh Permisif Orangtua Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Awal Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana* 6, 139. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p14>
- Purwadi, Alhadi, S., Muyana, S., Saputra, W.N.E., Supriyanto, A., Wahyudi, A., 2018. Self-Regulation Of Emotion Untuk Mereduksi Perilaku Agresi. Uad Press, Yogyakarta.
- Puskesmas Rumbia, 2023. Hasil Deteksi Dini Puskesmas Rumbia. Pusat Kesehatan Masyarakat Rumbia, Lampung Tengah.
- Putra, A.R., Rusli, D. 2021. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*. 11, 1-12. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663>
- SMPN 1 Rumbia. 2024. Data Siswa SMP Negeri 1 Rumbia. Staf Tata Usaha SMPN 1 Rumbia, Lampung Tengah.
- Trisnani, R.P., Wardani, S.Y. 2018. Stop Kecanduan Game Online. Universitas PGRI Madiun Press.
- WHO. 2024. Kesehatan Remaja. World Health Organization. Url https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1
- Widodo, Y.P., Hidayat, F., Faikoh, N.N. 2022. Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan*. 13(1), 100-106. <https://doi.org/10.36308/jik.v13i1.380>