

ANALISIS KETERKAITAN ADIKSI GAME ONLINE DENGAN KONDISI BULLYING PADA REMAJA

Dwinara Febrianti*, Lia Fitriyanti

Program Studi Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Mohammad Husni Thamrin, Jl. Salemba Tengah
No.5, Paseban, Senen, Jakarta Pusat, Jakarta 10440, Indonesia

*sayantiara@gmail.com

ABSTRAK

Di berbagai negara sudah muncul berbagai masalah serius terkait bermain game. Pertengahan Mei 2022 masih banyak berita tentang kejadian bullying dimana seorang remaja di Banten, telah menjadi korban perundungan teman bermainnya karena dianggap sebagai penyebab kekalahan dalam bermain game online. Tujuan penelitian ini menganalisis Keterkaitan Adiksi Game Online Dengan Kondisi Bullying Pada Remaja di SMAN 62 Jakarta Timur. Penelitian ini dilakukan menggunakan desain cross sectional. Pengambilan sampel penelitian menggunakan purposive sampling dengan kriteria inklusi yaitu remaja SMA yang memiliki handphone dan bermain game online, dan berdasarkan perhitungan diperoleh sampel sebanyak 251 siswa. Pengumpulan data menggunakan kuisioner skala kecanduan bermain game online dan instrumen kondisi bullying dimana hasil uji validitasnya menunjukkan valid karena nilai r hitung lebih tinggi dari r tabel, dan hasil uji reliabilitasnya menunjukkan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$. Analisis data menggunakan korelasi spearman dan regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan responden yang terlibat memiliki rata-rata usia 16,40 tahun. Hasil Analisis hubungan antara adiksi game online dengan kondisi bullying pada responden menunjukkan hubungan lemah ($r=0,251$) tapi berpola positif artinya semakin tinggi adiksi game online maka semakin besar peluang munculnya kondisi bullying. Nilai koefisien dengan parameter 0,063 berarti bahwa persamaan garis regresi yang kami peroleh dapat menjelaskan 6,3% variasi kondisi bullying, atau persamaan linier yang diperoleh cukup baik untuk menjelaskan variabel kondisi bullying. Hasil uji statistik p -value = 0,000 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan kondisi bullying siswa.

Kata kunci: bullying; game online; remaja

ANALYSIS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND BULLYING CONDITIONS IN ADOLESCENTS

ABSTRACT

In various countries there have been serious problems related to gaming. Mid-May 2022 there is still a lot of news about incidents of bullying where a teenager in Banten, has become a victim of bullying by his playmate because it is considered the cause of defeat in playing online games. The purpose of this study is to analyze the link between online game addiction and bullying in adolescents at SMAN 62, East Jakarta. This research was conducted using a cross sectional design. The research sample was taken using purposive sampling with inclusion criteria, namely high school teenagers who have cellphones and play online games, and based on calculations, a sample of 251 students was obtained. Data collection used a questionnaire on the online game addiction scale and the bullying condition instrument where the results of the validity test were valid because the value of r count was higher than r table, and the results of the reliability test showed reliable because the Cronbach's Alpha value was > 0.60 . Data analysis using spearman correlation and linear regression. The results showed that the respondents involved had an average age of 16.40 years. The results of the analysis of the relationship between online game addiction and bullying conditions in respondents showed a weak relationship ($r = 0.251$) but had a positive pattern, meaning that the higher the online game addiction, the greater the opportunity for bullying to arise. The coefficient value with a parameter of 0.063 means that the regression line equation we obtained can explain 6.3% of the variations in bullying conditions, or the linear equation obtained is good enough to explain the bullying condition variables.

The results of the statistical test p-value = 0.000, it can be concluded that there is a significant relationship between online game addiction and student bullying conditions.

Keywords: bullying; online games; teenagers

PENDAHULUAN

Kondisi pandemik Covid -19 saat ini memberikan peluang yang sangat besar bagi remaja. Remaja saat ini dimana sesuai anjuran pemerintah selama masa pandemic covid 19 dianjurkan lebih banyak berada di rumah di bandingkan di tempat umum, sehingga hal tersebut memberikan peluang lebih banyak mereka menggunakan waktunya dengan menggunakan gadget, baik untuk keperluan sekolah maupun untuk bermain, dimana peluang paling besarnya adalah bermain game secara online. Game online adalah jenis game yang sangat banyak disukai dikalangan remaja, akibat permainan ini yaitu ketagihan yang nantinya akan menimbulkan masalah kesehatan pada remaja, prestasi belajar remaja, kemampuan sosialisasi remaja dan dapat menyebabkan keagresifan remaja meningkat apabila game online ini dilakukan secara terus menerus, dan hal ini sudah dilakukan survey Lynch pada remaja (Putik, 2014). Hasil penelitian Irma (2018) diperoleh hasil ada hubungan antara lama dan intensitas remaja saat bermain game secara online dengan bullying, dimana perilaku bullying akan semakin meningkat bila remaja tersebut bermain game online terlalu lama dan sering.

Masalah serius terkait bermain game sudah muncul di banyak negara, seperti kejadian anak muda meninggal karena lelah main game. Seorang ayah tiga anak di Amerika Serikat, meninggal setelah bermain game selama 22 jam tanpa henti. Laki-laki usia 20 tahun di Cina setelah bermain King of Glory juga meninggal karena bermain game setiap hari dalam waktu sembilan jam selama lima bulan dan kejadian yang sama juga dialami remaja di Indonesia, mereka meninggal akibat kecanduan, dimana hal ini sebenarnya bisa dicegah (*The conversation*, 2018). Survei yang dilakukan oleh *Entertainment Software Association* (ESA, 2013) adalah masing-masing individu dapat mempunyai paling sedikit satu buah handphone yang dapat digunakan untuk bermain game online. Berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat 32 % remaja berusia dibawah 18 tahun yang bermain game, dan 10% nya dari mereka aktif bermain game online tersebut selama tiga kali sehari dalam waktu bermain 1 jam atau lebih (*Entertainment Software Association of Canada*, 2013) dan menurut penelitian Erik dan Senshie (2020) juga menunjukkan terdapat peningkatan angka kejadian kecanduan game online ini di Amerika, dimana dilakukan oleh remaja umur 15-17 mencapai angka 81%.

Hasil penelitian lain oleh dokter Siste (2018) diperoleh remaja SMP dan SMA di ibukota mengalami kecanduan internet sebanyak 14%, dan dua kegiatan saat mengakses internet yang banyak dikerjakan adalah mengakses media sosial dan bermain game online. Menurut beliau, di negara Korea Selatan angka kejadian kecanduan gamenya sekitar 12%, jadi dapat disimpulkan bahwa angka kejadian di Indonesia sudah serupa dengan Korea Selatan, yang termasuk negara yang tertinggi adiksi gamenya di dunia (Info sehat FKUI, 2019). Berdasarkan data dari ketua lembaga perlindungan anak Indonesia sejak tahun 2013 sudah mengatasi 17 kasus anak dengan kecanduan game online dan pada tahun 2016, komisi nasional perlindungan anak juga sudah menangani 42 kasus anak dengan adiksi game. Pada tahun 2017 survei dari asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia (APJII), terdapat 143,26 juta orang (54,68%) penduduk Indonesia memakai internet gadget sebagai perangkat yang paling banyak digunakan dalam mengakses internet (44,16 %). Pada tahun 2018, menteri komunikasi dan informatika, Rudiantara dalam kegiatan Internet Aman untuk Anak di Jakarta, menyampaikan bahwa sekitar 93,52 % pemakai media social dan 65,34 % pengguna internet di Indonesia berada pada rentang umur 9-19 tahun (Kompas, 2018).

Adiksi game banyak memicu tindakan kejahatan. Seperti yang sudah dilaporkan terdapat kejadian tujuh remaja yang kedapatan mengambil tanpa izin uang, rokok, dan tabung gas di sebuah toko untuk biaya menyewa perangkat game online dan dua remaja merampok pedagang nasi goreng untuk memperoleh uang untuk bermain game online. Di Indonesia, tindakan kejahatan ini bukan hanya dilakukan oleh remaja, tapi juga oleh orang dewasa. Tingkah laku ini hampir serupa dengan pecandu narkoba yang sering mencuri uang keluarganya untuk membiayai kebiasaannya memakai narkoba. Oleh karena itu, maka Badan Kesehatan Dunia atau *World Health Organisation* (WHO) mencantumkan kecanduan game dalam daftar penyakit pada laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11). Jadi, kecanduan game sudah secara resmi dianggap sebagai gangguan kesehatan jiwa (*The conversation*, 2018).

Fenomena permainan game online di lingkungan remaja harus menjadi pusat perhatian, karena adanya game online telah menimbulkan dampak baru untuk remaja, yaitu risiko kecanduan game online. Game online mempunyai ciri seductive dimana dapat membuat seseorang merasa bergairah memainkannya hingga dapat menyebabkan perilaku adiksi. Mereka rela berdiam diri di depan layar selama berjam-jam. Apalagi bila game online tersebut dibuat untuk mendapatkan suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat ‘segera’ begitu mereka berhasil mencapai target tertentu, sehingga remaja semakin tertantang dan terus menerus memainkannya yang mengakibatkan remaja dalam menjalankan kegiatan sehari-harinya tidak lagi mempunyai skala prioritas selain bermain game online (Hawadi, dalam Madyanti, 2011 dalam Fitri, 2018). Intensitas bermain gamers online yang melebihi kapasitas kewajaran memiliki kecendrungan untuk meniru perilaku yang dimainkan tersebut, salah satunya adalah perilaku bullying. Bullying adalah bagian dari tingkah laku agresif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang (Sufriani & Sari, 2017). Menurut Santrock (2011) bahwa anak yang memiliki kebiasaan bermain game kekerasan akan lebih agresif dibandingkan dengan anak yang bermain game bukan kekerasan atau bahkan terhadap anak yang tidak bermain game sama sekali.

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Hobi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Bully pada Remaja di SMKN 1 Temon Kulonprogo” menunjukkan bahwa sekitar 61 anak (93,8%) di SMKN 1 Temon Kulonprogo memiliki kebiasaan bermain video game kekerasan, 48 anak (73,8%) termasuk dalam “perilaku bully berat”, dan hasil analisisnya memperlihatkan bahwa terdapat hubungan bermakna secara statistik antara hobi bermain video game kekerasan dengan perilaku bully dengan p-value 0,002 dan memiliki hubungan bersifat negatif karena semakin remaja memiliki hobi bermain video game kekerasan maka dapat meningkatkan remaja untuk melakukan perilaku bully (Anggraini, 2018). Berdasarkan penelitian Hardiningsih (2020) dengan judul gambaran kecanduan bermain game online berdasarkan skala *young internet addiction test* (IAT) pada remaja di SMA Panca Budi Medan, menunjukkan hasil tingkatan *internet game disorder* yang dialami remaja SMA Panca Budi yang tergolong ringan dengan rata-rata 33,57. Terdapat 60,2 % remaja yang terindikasi *internet game disorder* dan berdasarkan jenis kelamin yang terindikasi *internet game disorder* terdapat 96 remaja laki-laki (78,6%) dan remaja perempuan 25 orang (31,6%).

Kejadian bullying banyak terjadi di SMA di Jakarta, berdasarkan data di info detik new, pada tahun 2012 disebutkan ada 5 sekolah yang telah ditemukan kasus bullying disekolah bahkan sampai pertengahan Mei 2022 masih banyak berita tentang kejadian bullying dimana seorang remaja di Banten, remaja usia 16 tahun menjadi korban perundungan teman-teman bermainnya karena dianggap sebagai penyebab kekalahan dalam permainan game online

(Mawardi, 2022). Penelitian terkait kecanduan game online dan cyber bullying sudah ada, tetapi penulis belum melihat penelitian dilakukan di Jakarta Timur khususnya untuk remaja SMAN yang ada di Jakarta Timur, peneliti saat ini tertarik untuk melakukannya di SMAN 62 Jakarta Timur karena lokasinya berdekatan dengan kampus Universitas MH Thamrin Jakarta dan di Jakarta timur menjadi satu kota yang memiliki riwayat kejadian bunuh diri pada remaja SMP karena dampak bullying. Tujuan penelitian ini menganalisis Keterkaitan Adiksi Game Online Dengan Kondisi *Bullying* Pada Remaja di SMAN 62 Jakarta Timur.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di SMAN 62 Jakarta Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bersekolah di Budi Warman 1. Pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi yaitu remaja SMA yang memiliki handphone dan bermain game online, dan berdasarkan perhitungan diperoleh sampel sebanyak 251 siswa. Variabel independen dalam penelitian ini adalah adiksi game online dan variabel dependennya yaitu kondisi bullying. Pengumpulan data menggunakan kuisioner skala kecanduan bermain game online dan instrumen kondisi bullying dimana hasil uji validitasnya menunjukkan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel, dan hasil uji reabilitasnya menunjukkan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,60$. Analisis data menggunakan korelasi spearmen dan regresi linier.

HASIL

Tabel 1.
Distribusi Frekuensi Umur Siswa SMAN (n= 251)

Variabel	Mean	Min – Max
Usia	16,40	14-19
Total	251	100

Tabel 1 menunjukan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini memiliki rata –rata usia 16,40 tahun.

Tabel 2.
Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Siswa SMAN (n= 251)

Variabel	f	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	118	47
Perempuan	133	53
Total	251	100

Tabel 2 menunjukan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini lebih banyak berjenis kelamin perempuan sebanyak 133 siswa (53 %).

Tabel 3.
Distribusi Frekuensi Gambaran Adiksi Game Online Siswa SMAN (n= 251)

Variabel	f	%
Adiksi Game Online		
Tidak Terindikasi IGD	156	62,2
Terindikasi IGD ringan	60	23,9
Terindikasi IGD sedang	34	13,5
Terindikasi IGD berat	1	0,4

Tabel 3 menunjukkan adiksi game online responden dalam penelitian ini mayoritas tidak terindikasi game online sebanyak 156 siswa (62,2 %) dan terdapat 1 siswa (0,4%) yang terindikasi adiksi game online berat.

Tabel 4.

Distribusi Frekuensi Gambaran Kondisi Bullying Siswa SMAN (n= 251)		
Variabel	f	%
Kondisi Bullying		
Tidak Bullying	216	86,1
Rendah	30	12,0
Cukup	5	2,0
Tinggi	0	0
Total	251	100,0

Tabel 4 menunjukkan gambaran kondisi bullying dalam penelitian ini mayoritas tidak bullying sebanyak 216 siswa (86,1 %).

Tabel 5.

Analisis Korelasi dan Regresi Adiksi Game Online dengan kondisi bullying Siswa SMAN (n= 251)

Variabel	r	R ²	Persamaan Garis	P Value
Adiksi Game Online	0,251	0,063	Kondisi Bullying = 3,705+0,073*Adiksi Game Online	0,000

Hasil Analisis hubungan antara adiksi game online dengan kondisi bullying pada responden menunjukkan hubungan lemah ($r=0,251$) tapi berpola positif artinya semakin tinggi adiksi game online maka semakin besar peluang munculnya kondisi bullying. Nilai koefisien dengan parameter 0,063 berarti bahwa persamaan garis regresi yang kami peroleh dapat menjelaskan 6,3% variasi kondisi bullying, atau persamaan linier yang diperoleh cukup baik untuk menjelaskan variabel kondisi bullying. Hasil uji analisis menunjukkan nilai $p = 0,000$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan kondisi bullying pada siswa SMAN 62 Jakarta Timur.

PEMBAHASAN

Gambaran Karakteristik Siswa

Umur Responden

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini rata-rata berusia 16,40 tahun. Berdasarkan paparan tersebut responden berada pada masa remaja yaitu berada pada rentang usia 12-18 tahun. Umur yang tepat sedang menjalani masa sekolah menengah atas. Berdasarkan tingkat perkembangan remaja umur 12-18 tahun adalah usia dimana remaja sudah harus dapat menggapai identitas diri antara lain keunikan, ciri khas pribadi, peran, dan tujuan pribadi, apabila tidak terlampaui maka remaja tersebut bisa mengalami kebingungan peran yang berdampak menjadi rapuhnya kepribadian yang menimbulkan gangguan konsep diri (Keliat, Helena & Farida, 2011).

Menurut Novrialdy (2019) remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan game online. Berdasarkan penelitian Irma (2018) tentang Perilaku Bullying di Kalangan Gamers Online pada Remaja Sekolah Menengah Pertama, bahwa memang terjadi perilaku bullying pada usia remaja tersebut, dimana kelima informan yang merupakan gamers online telah melakukan bullying kepada orang lain dalam bentuk fisik, verbal dan psikologis. Asumsi penulis bahwa remaja adalah masa dimana merupakan

masa mencari jati diri yang penuh dengan ketidakstabilan sehingga mereka mudah untuk mencoba hal – hal yang baru, dimana salah satunya adalah mencoba bermain game online.

Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitian ini lebih banyak berjenis kelamin perempuan sebanyak 133 mahasiswa (53%). Hal ini sejalan dengan pendapat Fajrin (2020) dari sekian banyak pemain di Indonesia terlihat lebih banyak pemain perempuan dari pada laki-laki. Menurut informasi, rasio pemain wanita adalah 59 persen, sementara pemain pria hanya 41 persen dan 59 persen di antaranya juga tergolong dalam kelompok umur, untuk pemain wanita di atas 45 tahun rasionya sekitar 25,4 persen. Hal ini pun sejalan dengan hasil penelitian Miswanto, dkk (2020) tentang Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan, menunjukkan adiksi game online pada siswa laki-laki berada pada kategori sedang sebesar 68,48%, sedangkan pada siswa perempuan yang berada pada kategori sedang sebanyak 94,57%.

Asumsi penulis bahwa hal ini menunjukkan siswa yang bermain game online tidak hanya laki-laki tetapi juga siswa perempuan, bahkan lebih banyak persentasinya perempuan karena kecenderungan dalam permainan, laki-laki melakukan penyamaran sebagai perempuan dalam permainannya seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Askamal (2020) tentang Pemaknaan Identitas Gender pada Pemain Crossgender dalam Mobile Game Toram Online Indonesia, dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bila pemain membentuk jenis kelaminnya menjadi seorang perempuan karena ingin memperoleh keuntungan yang didapatkan atau karena pengalaman yang terjadi sebagai hasil dari perannya sebagai perempuan dalam permainan.

Gambaran Adiksi Game Online

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penelitian ini mayoritas responden tidak terindikasi *Internet Gaming Disorder* sebanyak 156 siswa (62,2 %) tapi terdapat 1 siswa (0,4%) yang terindikasi *Internet Gaming Disorder* Berat. Hal ini walaupun dalam jumlah minimal tapi harus menjadi perhatian jangan sampai berdampak lebih lanjut. Game online berdampak negatif bagi penggunaanya ketika game tersebut terlalu banyak dimainkan, misalnya siswa tidak menyelesaikan tugas sekolah, tidak berkonsentrasi saat belajar, tidur di kelas bahkan bolos sekolah penyalahgunaan uang sekolah. Hal ini dapat terjadi karena siswa tersebut tidak mampu mengendalikan diri sehingga menimbulkan penyimpangan perilaku akademik siswa dan menurunkan hasil belajar siswa (Dani, 2014).

Adiksi game online pun memicu tindakan destruktif yang merugikan orang lain. Misalnya, Ketika mereka kekurangan uang untuk menyewa komputer, mereka mencuri. Menurut Hilma, Dokter Spesialis Jiwa RSUD Banyumas, kecenderungan game online yang berdampak pada gangguan mental adalah game yang memacu adrenalin (Aziz, 2018). Organisasi Kesehatan Dunia (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai salah satu gangguan mental, hal ini ditunjukkan adanya gangguan mengontrol diri terhadap game dan lebih mengutamakan bermain game dibandingkan aktivitas lainnya. Perilaku ini walaupun berdampak negatif, tapi terus dilakukan. Penelitian menunjukkan bahwa adiksi game online lebih umum di kalangan anak muda (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017 dalam Novrialdy, 2019). Kecanduan anak muda terhadap game online membutuhkan banyak waktu. Remaja menghabiskan lebih dari dua jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu (Rudhiati, Apriany & Hardianti, 2015 dalam Novrialdy, 2019), Menurut Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden dan van de Mheen, 2011 remaja bisa melakukan permainan game online sampai 55 jam dalam satu

minggu (dalam Novrialdy, 2019) atau menurut Chou, Condron, dan Belland, 2005 setara dengan 20 -25 jam per minggu (dalam Novrialdy, 2019).

Asumsi penulis terkait dengan kecanduan game ini berawal dari sifatnya yang membuat seseorang merasa bahagia, yang menyebabkan otak melepaskan dopamin, hormon yang membuat seseorang bahagia. Dalam keadaan normal itu akan membuat ketagihan. Objek yang menyenangkan merangsang otak untuk menghasilkan dopamin ekstra. Dopamin dalam jumlah yang berlebihan merusak fungsi hipotalamus, bagian otak yang bertanggung jawab untuk mengatur emosi, menyebabkan suasana hati yang sadar diri, gelisah, dan bahagia yang tidak wajar. Hal ini otomatis membuat tubuh ketagihan dan ingin merasakannya lagi.

Gambaran Kondisi Bullying

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan gambaran kondisi bullying dalam penelitian ini mayoritas tidak bullying sebanyak 216 siswa (86,1 %). Walaupun mayoritas tidak menunjukkan perilaku bullying tapi kondisi bullying ini masih terjadi pada responden walaupun dalam jumlah yang tidak mayoritas yaitu berada pada rentang cukup dan rendah. Kondisi bullying memang banyak terjadi di SMA, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahkam dan Fahri (2017) tentang bullying pada anak SMA, menggambarkan dari 204 siswa mengatakan bahwa kejadian bullying terjadi hampir setiap hari, dimana 76 orang (37,3%) menolong korban, dan 77 (37%) yang merasa jadi korban saat di bully respon mereka dengan melawan, alasan melakukan bullying dari 55 orang (26,9%) mempunyai alasan karena akan merasa hebat bila membully, dan 91 orang (44,6%) siswa mempersepsikan respon guru bila ada kejadian bullying yaitu guru akan memberikan hukuman terhadap pelaku bullying tersebut.

Intensitas game online yang melebihi kapasitas yang dapat diterima cenderung meniru perilaku bermain game, salah satunya adalah bullying. Perilaku perundungan adalah bagian dari tingkah agresif seseorang atau sekelompok orang (Sufriani & Sari, 2017), dimana anak yang senang bermain game kekerasan biasanya akan lebih agresif bila dibandingkan dengan anak yang bermain game tanpa ada unsur kekerasan (Santrock, 2011). Penelitian serupa oleh Umam dan Muhid (2020) yang diperoleh hasil dengan melakukan permainan game online secara terus menerus dapat berdampak yang buruk bagi fisik maupun psikologis pemainnya, misalnya gangguan tidur, gangguan penglihatan, adiksi, perilaku kekerasan dan stres. Asumsi peneliti bahwa kondisi bullying yang terjadi di SMA yang diteliti walaupun tidak menunjukkan dalam jumlah mayoritas, tapi bullying tersebut sudah terjadi di sekolah, dan hal ini harus dilakukan pencegahan karena bila tidak maka akan terus berkembang, dan menimbulkan dampak yang buruk bagi calon penerus bangsa, maka perlu dilakukan kerjasama dengan pihak sekolah untuk diberikannya pemahaman terhadap siswa.

Analisis Keterkaitan Analisa Keterkaitan Adiksi Game Online dengan Kondisi Bullying Pada Remaja

Berdasarkan hasil analisis hubungan antara adiksi game online dengan kondisi bullying pada responden menunjukkan hubungan lemah ($r=0,251$) tapi berpola positif artinya semakin tinggi adiksi game online maka semakin besar peluang munculnya kondisi bullying. Nilai koefisien dengan kesimpulan 0,063 memiliki arti persamaan yang didapatkan menjelaskan bahwa 6,3% variasi kondisi bullying atau persamaan tersebut diperoleh cukup baik dalam menerangkan variabel kondisi bullying. Hasil analisis berdasarkan nilai p value = 0,000 maka dapat diartikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan kondisi bullying pada siswa SMAN 62 Jakarta Timur.

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Irma (2018) yang berjudul perilaku bullying di kalangan gamers online, Hasil wawancara peneliti dengan partisipan menunjukkan bahwa semua partisipan melakukan tindakan bullying baik kepada teman maupun adiknya. Selain dibully, informan juga menjadi korban bullying yang dilakukan oleh kakak kelasnya. Ini karena adanya kekuatan senioritas maka bullying terjadi. Sadar atau tidak sadar, partisipan terus melakukan perilaku bullying, misalnya berkata kasar dan mengejek teman sampai menyakiti teman, baik dilakukan sendiri atau bersama orang lain. Perilaku ini terjadi bukan hanya saat bermain game online di warnet, tetapi perilaku tersebut selalu dikerjakan disekolah bersama teman-teman.

Penelitian serupa lainnya yaitu penelitian Afriona (2018) dengan topik hubungan antara kecanduan game internet dengan perilaku cyberbullying di kalangan remaja. Hasil menunjukkan koefisien korelasi (r) sebesar 0,274 dan $p = 0,003$ ($p < 0,05$), menunjukkan bahwa ada hubungan yang kuat antara kecanduan game internet dan cyberbullying remaja. Penelitian lain yaitu oleh Sari (2021) tentang hubungan kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja di Palembang menunjukan terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di kota Palembang.

Kondisi bullying karena game online ini sudah terjadi di Kota Malang, dimana seorang pemuda di kota Malang tersinggung karena sering digoda saat bermain game online dan membunuh temannya sendiri. Pembunuhan dilakukan dengan cara memukul kepala korban dengan palu hingga meninggal dunia. Pembunuhan bermula saat keduanya sedang bermain game online. Saat bermain, pelaku mengaku sering dicemooh dan dicaci maki oleh korban. Dengan menghina korban, pelaku merasa sakit hati. Sehari sebelum kejadian, korban dan pelaku tidak saling bertegur sapa, di mana emosi pelaku sedang memuncak, hingga ia mengambil palu dan memukul kepala korban (Kompas TV, 2020). Kejadian perundungan di Indonesia sudah banyak sekali, contohnya terjadi di Tangerang Selatan, seorang remaja menjadi korban bullying karena dianggap sebagai penyebab kekalahan dalam bermain game online, dimana pelaku menggunakan kekerasan fisik untuk menyiksa korban (Zafirah, 2022).

Kehadiran teknologi memberikan dampak yang besar dalam kehidupan manusia. Manusia menggunakan teknologi dalam setiap gerak kehidupannya saat ini. Pemikiran McLuhan mengenai hubungan antara teknologi, media dan masyarakat dengan sebutan technological determinism (Morissan, 2021). Teori ini menunjukan bahwa teknologi berpengaruh sangat besar dalam masyarakat, sama seperti game online yang merupakan bagian dari teknologi saat ini yang dapat membawa perubahan baik positif maupun negatif. Teori lain yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar sosial kognitif menurut Albert Bandura, seorang psikolog Amerika, ia menyakini bahwa proses belajar dapat terjadi dengan melihat yang dikerjakan oleh orang lain. Melalui proses belajar pengamatan termasuk modeling dan meniru, maka seseorang akan merepresentasikan tingkah laku orang lain dan mengikuti tingkah laku tersebut (Santrock, 2003; Hoesada, 2021). Jadi dalam hal ini sama seperti dalam permainan game online yang menunjukan adanya kekerasan baik secara verbal maupun non verbal itu pun bisa menjadi proses belajar dimana seseorang bisa meniru perbuatan agresif dalam permainan tersebut dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis menunjukan responden yang terlibat dalam penelitian ini lebih banyak berusia 16 tahun, berjenis kelamin perempuan. Hasil analisis menunjukan mayoritas responden tidak terindikasi *Internet Gaming Disorder*, tapi terdapat siswa yang terindikasi

Internet Gaming Disorder Berat dan mayoritas siswa tidak bullying. Hasil analisis hubungan antara adiksi game online dengan kondisi bullying pada responden menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara adiksi game online dengan kondisi bullying pada siswa SMAN 62 Jakarta Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriona (2018). Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku cyberbullying pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*. Vol 2018, No 3 (2018)
- Ahkam dan Fahri (2017). Bullying Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi Talenta*. Volume 2 No 2 Maret 2017
- Aziz. (2018). *Kecanduan game online, 10 Anak di Banyumas alami gangguan mental*. Dikutip dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>
- Dani (2014). Fenomena Kecanduan Game Online pada Siswa (Studi Kasus pada Siswa SMK Negeri 2 Jember). *Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)*
- Erik & Senshie (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* Volume 2 No 2, Hal 69 - 76, Agustus 2020 RSJD Dr. Amino Gondohutomo Provinsi Jawa Tengah
- Fajrin Jihan (2020) *Ternyata Jumlah Gamer Wanita di Indonesia Jauh Lebih Banyak Dari Pria*. Dikutip dari <https://nextren.grid.id/read/012231813/ternyata-jumlah-gamer-wanita-di-indonesia-jauh-lebih-banyak-dari-pria?page=all>
- Fitri (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan* Vol. 6 No. 2, 2018. hlm. 211-219
- Hoesada Jan (2021). *Teori Akuntansi*. Dikutip dari https://www.google.co.id/books/edition/TEORI_AKUNTANSI/z_9cEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+belajar+sosial+oleh+Albert&pg=PA67&printsec=frontcover
- Info sehat FKUI (2019). *Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia*. Dikutip dari <https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/>
- Irma, S. (2018). Perilaku Bullying Di Kalangan Gamers Online (Studi Fenomenologi Pada Remaja SMP Perguruan Taman Siswa, Medan). *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*
- Keliat, B. A., Daulima, N. H. C, & Farida, P. (2011). *Manajemen keperawatan psikososial & kader kesehatan jiwa*. Jakarta: EGC
- Kompas (2018). *Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak* https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media

- Kompas TV. (2020). *Miris, Kasus Bullying Bermain Game Online di Malang Berujung Maut*. Dikutip dari <https://www.kompas.tv/article/107448/miris-kasus-bullying-bermain-game-online-di-malang-berujung-maut>
- Mawardi (2022). *Kasus ABG Tangsel Disundut Rokok, Ortu Diimbau Kontrol Anak Main Gim*. Dikutip dari <https://news.detik.com/berita/d-6086457/kasus-abg-tangsel-disundut-rokok-ortu-diimbau-kontrol-anak-main-gim>
- Miswanto (2020). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Mengukuhkan Eksistensi Peran BK Pasca Pandemi Covid-19 di Berbagai Setting Pendidikan
- Morissan (2021). *Teori Komunikasi Individu hingga massa*. Dikutip dari https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Komunikasi_Individu_Hingga_Massa_E/DsM0EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+determinism+teknologi&pg=PA408&printsec=frontcover
- Novrialdy (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. 2019, Vol. 27, No. 2, 148 – 158
- Santrock, JW (2003). *Adolesence, Perkembangan remaja*. Edisi 6. Dikutip dari https://www.google.co.id/books/edition/Adolescence_edisi_6/Z3LWS-xbTv4C?hl=id&gbpv=1&dq=teori+belajar+sosial+oleh+Albert&pg=PA53&printsec=frontcover
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak Children*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sari. (2021). *Hubungan kecanduan game online terhadap Perilaku agresif remaja di Palembang*. Fakultas kesehatan masyarakat Universitas Sriwijaya. Dikutip dari https://repository.unsri.ac.id/56673/67/RAMA_13201_10011381520179_0024016904_01_front_ref.pdf
- Sufriani, & Sari, E. P. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Bullying Pada Anak Usia Sekolah di Sekolah Dasar Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh. *Idea Nursing Jurnal*, Vol. VIII No.3.
- The conversation*. (2018). *WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh?*. Dikutip dari <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semboh-99029>
- Umam & Muhid (2020). Sisi Negatif Gameonline Perspektif Islam Dan Psikologi Islam. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* Volume 05 Nomor 02, 2020.
- Zafirah (2022). *Bullying Remaja, Dampak Negatif dari Game Online*. Dikutip dari https://www.kompasiana.com/luthfiyahzaf/6288b48cc01a4c1fff011982/bullying-remaja-dampak-negatif-dari-game-online?page=2&page_images=1