

## **INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA**

**Istiqomah Isnaini, Eka Malfasari, Yeni Devita, Rina Herniyanti**

Program Studi Ilmu Keperawatan, STIKes Payung Negeri, Jalan Tamtama No.6, Labuh Baru Timur, Payung Sekaki, Labuh Baru Timur, Pekanbaru Kota, Kota Pekanbaru, Riau 28292, Indonesia

\*[eka.malfasari@payungnegeri.ac.id](mailto:eka.malfasari@payungnegeri.ac.id)

### **ABSTRAK**

Perilaku agresif dapatbisa terjadi secara verbal. Salah satu pemicu terjadinya perilaku agresif adalah bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal remaja di komunitas *game online* PUBG Pekanbaru. Desain penelitian adalah kuantitatif berbentuk korelasi dengan rancangan *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan di salah satu komunitas *game online* PUBG Pekanbaru. sampel penelitian ini adalah 48 responden menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa skala likert *Brief Aggression Questionnaire* (BAQ) dan skala intensitas. Alat ukur yang digunakan untuk variabel intensitas bermain *game online* adalah kuesioner penelitian yang telah di uji validitas dengan validitas 0,906 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,906 dan untuk variabel perilaku agresif verbal adalah kuesioner penelitian yang telah di uji validitas dengan  $r$  hasil dengan validitas indeks diskriminasi  $rix \geq 0,30$  nilai koefisien *alpha* sebesar 0,906 dan reliabilitas 0,931. Analisa yang digunakan uji chi-square. Hasil penelitian menunjukkan 64,58% responden dengan intensitas bermain *game online* tinggi dan 66,67% responden dengan perilaku agresif verbal tinggi. Hasil uji statistik  $p$  value  $0,002 < (0,05)$  sehingga di dapatkan hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja.

Kata kunci: agresif verbal; intensitas; *game online*; remaja

## ***INTENSITY OF ONLINE GAME PLAYING ASSOCIATED WITH VERBAL AGGRESSIVE BEHAVIOR OF TEENAGERS***

### **ABSTRACT**

*Aggressive behavior can occur verbally . One of the triggers for aggressive behavior is playing online games. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and the aggressive verbal behavior of adolescents in the online game community PUBG Pekanbaru. The research design was quantitative in the form of correlation with cross sectional design. This research was conducted in one of the online game communities PUBG Pekanbaru. The sample of this research is 48 respondents using purposive sampling technique. The instrument used was a Likert Brief Aggression Questionnaire (BAQ) scale and an intensity scale. The measuring instrument used for the intensity variable playing online games is a research questionnaire that has been tested for validity with a validity of 0.906 and a reliability coefficient of 0.906 and for the variable of verbal aggressive behavior is a research questionnaire that has been tested for validity with  $r$  results with the validity index of discrimination  $rix \geq 0,30$  alpha coefficient values of 0.906 and reliability of 0.931. The analysis used the chi-square test. The results showed 64.58% of respondents with high intensity playing online games and 66.67% of respondents with high verbal aggressive behavior. The results of the statistical test  $p$  value  $0.002 < (0.05)$  so that there is a significant relationship between the intensity of playing PUBG online games and the verbal aggressive behavior of adolescents.*

*Keywords: adolescent; intensity; online games; verbal aggression*

## PENDAHULUAN

Masalah perilaku agresif anak bukanlah suatu masalah yang baru bagi orang tua dan guru. Tetapi masalah perilaku yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat akan memberikan dampak negatif pada masa depan anak.

Perilaku agresif dapat ditiru oleh anak melalui media TV, film, dan permainan (*game*) yang dapat meningkatkan perilaku agresif remaja terhadap orang lain (Utomo, 2014). Menurut Yahudi & Anderson dalam (Musthafa, 2015), kemudian terdapat kemungkinan kekerasan dalam *game online* memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu.

Tahun 2010 lalu di Alabama, Amerika Serikat terdapat satu kasus yang menyebutkan bahwa seorang remaja bermain *game First Person Shooter* selama berbulan-bulan dan akhirnya dia terbukti bersalah karena telah membunuh tiga orang yang dua di antaranya adalah polisi. Pelaku membunuh tiga orang tersebut karena terinspirasi oleh *game* berjudul *Grand Theft Auto*. Di daerah Tangerang, ada kasus perampokan yang terinspirasi *game online FPS Point Blank*. Dalam *game* itu diatur pemain akan mendapatkan point jika melakukan serangkaian kekerasan mulai memukul, merampok, menabrakkan mobil dan sebagainya (Pitakasari *et al.*, 2017).

Kasus agresif verbal karna *game online* juga terjadi di Indonesia, anak remaja membunuh temannya karena saling ejek saat bermain *game online* (Amanda, 2016). Tindakan agresif yang dilakukan oleh anak karena *game* bisa disebabkan karena mereka kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata seperti halnya komunikasi dengan orang terdekat

terganggu dan bisa menjadikan mereka berperilaku agresif (Musthafa, 2015). Hal tersebut didukung dengan hasil riset yang telah ditemukan bahwa *game* yang bertema kekerasan cenderung mempengaruhi pemainnya menjadi lebih agresif pada orang lain.

Tingginya intensitas bermain seorang gamer saat bermain menyebabkan *gamer* mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan mereka saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan para *gamer* untuk memunculkan perilaku agresif baik secara verbal dan non-verbal. Jenis *game* yang saat ini sedang banyak diminati adalah MOBA. MOBA (*Massive Online Battle Arena*) adalah jenis *game online* yang memadukan dua jenis *game* yaitu RTS (*Real Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan (Asyakur & Puspitadewi, 2017).

Annur dalam (Ramdhani & Rinaldi, 2019), *Game* PUBG mencatat ada 100 juta pemain aktif bulanan secara global hingga saat ini. Dari jumlah tersebut, Indonesia tercatat sebagai negara peringkat kedua di dunia yang memiliki pemain aktif bulanan. Menurut Eddy dalam (Ramdhani & Rinaldi, 2019), *Game* PUBG dan sejenisnya dinilai berpotensi memengaruhi perilaku pemain yang berdampak pada timbulnya perilaku agresif dan kecanduan, karena didalamnya mengandung unsur kekerasan dan kebrutalan.

Menurut Saumi (dalam Subair *et al.*, 2019), Di Indonesia PUBG menjadi sorotan dan kontroversi setelah terjadi penembakan brutal oleh teroris di dua masjid Selandia Baru yang menewaskan banyak muslim yang sedang sholat jumat. Senjata yang digunakan mirip dengan senjata yang digunakan dalam game PUBG. Namun hal ini menjadi pro kontra, karena pada dasarnya *game* PUBG adalah permainan dengan strategi untuk bertahan hidup.

Majelis Ulama Indonesia (MUI) sedang mengkaji fatwa haramnya atau tidaknya *game* PUBG. Ini dikarenakan *game* PUBG di anggap membawa dampak buruk yang mengarah kepada agresivitas terutama kekerasan, sehingga *game* PUBG dinilai membawa dampak sikap radikal teroris dalam diri seseorang yang memainkan *game* tersebut. Peristiwa yang terjadi di Belagavi, Karnataka, India, pada tahun 2019 lalu, di mana pria 25 tahun bernama Raghuv eer K umbar tega membunuh ayahnya karena marah ketika disuruh berhenti bermain PUBG. Mereka bertengkar setelah saling beradu perdebatan karena Raghuv eer kecanduan PUBG hingga menyebabkan pria itu lupa waktu namun remaja tersebut memutilasi ayahnya dengan memenggal kepala dan memotong tangan ayahnya (Teofanda, 2020).

Beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya seperti oleh (Pitakasari *et al.*, 2017), hubungan paparan game online berunsur kekerasan terhadap kejadian perilaku agresif pada remaja dan penelitian (Fitrotunnisa, 2017) hubungan frekuensi bermain game online dengan perilaku agresif pada menunjukkan tidak ada hubungan antara frekuensi bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Serta penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh (Fatmawati, 2017) hubungan permainan *video games (playstation)* dengan perilaku agresif anak

dan remaja di area terminal kabupaten Bulukumba menunjukkan terdapat hubungan antara frekuensi bermain video games (*playstation*) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal kabupaten Bulukumba. Beberapa uraian tersebut di atas menunjukkan ada dan tidaknya hubungan anatara frekuensi bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis dengan wawancara pada enam remaja pemain *game online* PUBG rata-rata mereka bermain 4-5 jam perharinya. Dan saat diobservasi tidak sedikit dari mereka ketika bermain dengan tim nya mengeluarkan bentakan, mengumpat, mengejek dengan kata-kata kasar. Kondisi ini mendorong penulis melakukan penelitian untuk mengetahui Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* (PUBG) Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja di Komunitas *Game Online* Pekanbaru.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan esain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah desain *cross-sectional*. Penelitian ini untuk melihat hubungan antara variabel satu dengan variabel lainnya. Dalam penelitian ini akan dihubungkan hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja. Penelitian ini dilakukan di Pekanbaru pada komunitas *game online* PUBG yang bernama Komunitas Lulclaz Squad yang merupakan salah satu komunitas *game online* PUBG yang berada di Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari hingga Juni 2020. Sampel dalam penelitian ini adalah anak remaja yang merupakan anggota aktif dari komunitas Lulclaz Squad Pekanbaru dengan usia 16-20 tahun yang berjumlah 48 orang yang diambil dengan menggunakan *purposive sampling*.

Penelitian ini menggunakan dua alat ukur untuk mengukur dua variable. Pengukuran Intensitas dibuat berdasarkan definisi intensitas yang didapat dari teori menurut Chaplin (dalam Haqq, 2016), yaitu : frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosional. Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan yang terdiri dari 18 pertanyaan. Seluruh pernyataan dalam skala ini berbentuk skala jenjang yang mengungkap intensitas kejadian dengan menggunakan empat pilihan jawaban yang berbentuk a, b, c, d. Cara penilaian untuk pertanyaan adalah dengan kunci jawaban, dimana subyek memiliki kemungkinan untuk mendapatkan nilai 1,2,3,4 untuk setiap pertanyaan. Skor 1 adalah skor terendah, sedangkan skor 4 adalah skor tertinggi. Dalam pemberian skor tiap pertanyaan berbeda-beda, maka penulis membuat kunci jawaban. Skala ini merupakan adopsi dari skala intensitas yang telah di gunakan oleh peneliti sebelumnya, dengan validitas 0,906 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,906 dengan hasil ukur yaitu, Tinggi = Jika nilai skor  $\geq$  mean atau median, Rendah = Jika nilai skor  $<$  mean atau median.

Sedangkan untuk pengukuran agresivitas di buat berdasarkan aspek menurut Buss & Perry (dalam Rahadi, 2012), agresifitas dibagi menjadi empat jenis, yaitu *physical*, *verbal*, *anger*, dan *hostility*. Dimana agresif verbal dapat berupa umpatan, sindiran, fitnah, dan penghinaan yang mengekspresikan rasa kesal dan marah dengan menggunakan kata-kata kasar. Instrumen yang digunakan untuk mengukur perilaku agresi berjenis skala

likert. Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan yang terdiri dari 16 pertanyaan. Seluruh pernyataan dalam skala ini adalah *favorable* dan *unfavorable*. Skala ini menggunakan empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Nilai setiap pilihan bergerak dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk pertanyaan *favorable* adalah SS= 4, S=3, TS=2 dan STS=1. Sedangkan bobot penilaian untuk pertanyaan tidak *favorable* yaitu SS=1, S=2, TS=3 dan STS=4. Skala ini merupakan adopsi bentuk ringkas dari skala agresivitas yang dikembangkan oleh Buss & Perry (dalam Rahadi, 2012), yang dinamakan *Brief Aggression Questionnaire* (BAQ) yang telah di gunakan oleh peneliti sebelumnya, dengan validitas indeks diskriminasi  $r_{ix} \geq 0,30$  nilai koefisien *alpha* sebesar 0,906 dan reliabilitas 0,931. Hasil ukur yaitu, Tinggi jika nilai  $\geq$  mean, Rendah jika nilai  $<$  mean. Analisis menggunakan bivariat. Menggunakan uji chi square

## HASIL

Analisa *bivariat* digunakan melihat hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja yang bermain *game online* PUBG. Hasil penelitian dikatakan ada hubungan jika *p value*  $<$  a (0.05). Uji statistik yang digunakan untuk melihat hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal pada remaja yang bermain *game online* PUBG adalah Uji *Chi Square*. Hasil pengolahan data dengan menggunakan uji statistik didapatkan sebagai berikut :

Tabel 1  
 Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG dengan Perilaku Agresif Verbal (n=48)

Intensitas Bermain Game	Perilaku Agresif Verbal		Total	<i>P value</i>	<i>OR</i>
	Rendah	Tinggi			
Rendah	11	6	17	0,002	9,533
Tinggi	5	26	31		

Tabel 1 menunjukkan hubungan intensitas bermain game online PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja di komunitas game online PUBG Pekanbaru. Hasil analisa pada 48 Responden di dapatkan *P value* sebesar  $0,002 < \alpha$  yaitu 0,05 dan nilai *OR* sebesar 9,533 dapat disimpulkan “Ada Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online PUBG dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja di Komunitas Game Online PUBG Pekanbaru”.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dengan menggunakan uji statistik *chi square* didapatkan *p value*=0,002 lebih < dari 0,05, dengan demikian *H<sub>0</sub>* ditolak yang artinya ada hubungan antara intensitas bermain game online (PUBG) dengan perilaku agresif verbal remaja di komunitas game online pekanbaru. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Haqq (2016) di Warnet Kecamatan Lowokwaru Kota Malang dengan judul hubungan intensitas bermain game online terhadap agresifitas remaja awal di warnet A, B, dan C Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Dari hasil analisa statistik dengan menggunakan uji *chi square* diperoleh ( $p < 0,05$ ), artinya dalam penelitian tersebut menunjukkan ada hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresivitas pada usia remaja.

Penelitian yang di lakukan oleh Setiawati & Gunado (2019) menemukan bahwa individu yang bermain Mobile Legends dan PUBG Mobile menunjukkan perilaku agresif paling tinggi dibandingkn individu yang bermain game online lain. Mobile Legends dan PUBG Mobile merupakan salah satu game online yang didalamnya mengandung unsur-unsur kekerasan. Selain itu, faktor terkenalnya game Mobile Legends dan PUBG Mobile membuat pemainnya berbondong-bondong ingin mencoba memainkannya, sehingga membuat pemain menjadi ketagihan

bermain game.

Tingginya intensitas bermain game pada seorang gamer saat bermain mengakibatkan gamer mengalami banyak hambatan serta kekalahan saat bermain. Kekalahan saat bermain dapat memunculkan perilaku agresifitas. Agresivitas memiliki beberapa faktor yang dapat menyebabkan munculnya kecenderungan pada individu salah satunya adalah faktor eksternal seperti frustrasi, yang diakibatkan dari percobaan-percobaan yang tidak berhasil untuk memuaskan kebutuhan, akan mengakibatkan perilaku agresif (Asyaktur & Puspitadewi, 2017).

Seorang anak akan cenderung memunculkan perilaku agresivitasnya, seperti marah, memukul, dan mengumpat pada orang lain jika dia mengalami kekalahan (Tiani, 2014). Penelitian yang dilakukan oleh (Asyaktur & Puspitadewi, 2017). Menemukan bahwa tingginya intensitas bermain seorang gamer saat bermain menyebabkan gamer mengalami banyak hambatan dan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan mereka saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang memunculkan frustrasi yang menimbulkan kecenderungan para gamer untuk memunculkan perilaku agresif baik secara verbal dan non-verbal. Penelitian ini sejalan dengan penelitian tersebut dimana seseorang yang bermain game PUBG Mobile dengan intensitas bermain yang tinggi cenderung memunculkan perilaku agresivitas.

Menurut asumsi peneliti adanya hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif verbal dikarenakan akibat dari bermain game online secara berulang-ulang yang menyebabkan banyaknya hambatan dan kekalahan ketika bermain game, sehingga cenderung memunculkan perilaku agresif verbal

seperti menumpat dan berkata-kata kasar saat bermain *game*. Intensitas bermain *game online* yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penularan perilaku agresif verbal dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online*.

### SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara interistas bermain game online dengan perilaku agresif verbal pada remaja

### DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Asyakur, M., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya. *Psikologi Pendidikan*, 4, 1–6.
- Auliya, M., & Nurwidawati, D. (2015). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Pada Siswa Sma Negeri 1 Padangan Bojonegoro. *Character*, 2(3), 1–6.
- BPS, P. (2017). *Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru*.
- Fajriyah, K. (2015). Hubungan Antara Frustrasi Dengan Agresivitas Siswa SMP Negeri 3 Suruh. *Psikologi*, 1–15.  
<https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Fatmawati. (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba. *Journal Of Islamic Nursing*, 2(2), 20–29.
- Fitrotunnisa, windi yuli utami feronika ana. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. *Ilmu Keperawatan*, 4(1), 9–15.
- Musthafa, A. E. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(11), 1–13.
- Nurussa'adah. (2019). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Agresivitas. *Psikologi*, 7(1), 1–8.
- Pitakasari, A. A., Kandar, & Pambudi, A. (2017). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Relationship of Online Game Exposure To Violence Towards Aggressive Behavior in Adolescents. *Keperawatan*, 96–102.
- Prasetia, A., Fauzi, T., & Ramadhani, E. (2019). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Agresif Verbal Siswa Dalam Berkomunikasi. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 2(2), 68–73.  
<https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i2.1351>
- Ramdhani, R. A., & Rinaldi. (2019). *Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Game*. 1–12.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, 7(1).
- Subair, M., Rismawidiawati, & Muslim, A. (2019). Perilaku Anak Pecandu Game PUBG Berkonten Kekerasan

pada Sekolah SD Inpres Laikang Sudiang Makasar. *Seminar Series in Humanities and Social Sciences*, 1–22.

Susantyo, B. (2016). Faktor-faktor determinan penyebab perilaku agresif remaja di permukiman kumuh di kota bandung. *Sosio Konsepsia*, 6(01), 1–17.

Teofanda, R. (2020). *Intensitas Bermain Game Online Mobile Playerunknown's battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal*. 21(1), 1–9.

Trisnawati, J., Nauli, F., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di smk negeri 2 pekanbaru. *Jom Psik*, 1(2), 1–9.

Utomo, A. (2014). Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Anak di Surakarta. *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–23.

