

PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI KABUPATEN KARAWANG

Citra Dewi¹, ps19.citradewi@mhs.ubpkarawang.ac.id
Wina Lova Riza², wina.lova@ubpkarawang.ac.id
Citra Hati Leometa³, citra.hati@ubpkarawang.ac.id

^{1,2,3}Fakultas Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kausal-komparatif dengan sampel sebanyak 173 orang remaja yang ada di Kabupaten Karawang. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan teknik sampel *incidental sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan skala psikologi jenis *likert* yaitu skala *Game Addiction Scale* (GAS) dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) dan skala *Aggression Questionnaire* (AQ) dari Buss dan Perry (1992). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang. Hasil uji determinasi dapat diketahui bahwa nilai *R square* sebesar 0,276 atau 27,6%, maka besaran pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap variabel perilaku agresif sebesar 27,6%, sedangkan sisanya 72,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif, Remaja

Abstract. The purpose of this study was to determine the effect of online game addiction on aggressive behavior in adolescents in Karawang Regency. This study used a quantitative approach with a causal-comparative research design with a sample of 173 adolescents in Karawang Regency. The sampling method used was non-probability sampling with incidental sampling technique. This research instrument uses Likert-type psychological scales, namely the Game Addiction Scale (GAS) scale from Lemmens, Valkenburg, and Peter (2009) and the Aggression Questionnaire (AQ) scale from Buss and Perry (1992). The results of this study indicate that the significance value is $0.000 < 0.05$, then H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that there is an influence of online game addiction on aggressive behavior in adolescents in Karawang Regency. The results of the determination test can be seen that the *R square* value is 0.276 or 27.6%, so the amount of influence between the online game addiction variable on the aggressive behavior variable is 27.6%, while the remaining 72.4% is influenced by other variable not examined in this study.

Keyword: Online Game Addiction, Aggressive Behavior, Teenagers

Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan masa kanak-kanak menuju dewasa, yang pada umumnya berada pada rentang usia 11 sampai dengan 20 tahun (Papalia & Feldman, 2017). Menurut Undang-Undang Perlindungan Anak, remaja berada pada rentang usia antara 10 sampai dengan 18 tahun, dan merupakan kelompok penduduk Indonesia dengan jumlah yang cukup besar yaitu hampir 20% dari total jumlah penduduk di Indonesia (Kemenkes, 2018). Pada masa ini, remaja akan mengalami berbagai macam perubahan dalam dirinya, baik perubahan secara fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Menurut Santrock (2012) masa remaja merupakan periode individu yang ditandai dengan adanya konflik dan perubahan suasana hati. Remaja cenderung akan menilai sesuatu dan bertindak atas pandangan serta penilaian diri sendiri, tidak membedakan antara hal-hal yang dipikirkannya dengan orang lain dan cenderung menunjukkan tingkah laku yang negatif. Sedangkan, Restu dan Yusri (dalam Rahayu, 2018) mengatakan bahwa tingkah laku negatif bukan merupakan ciri perkembangan remaja yang normal, remaja

yang berkembang akan memperlihatkan perilaku positif, namun sekarang ini terdapat fenomena yang sebagian remaja menunjukkan perilaku negatif, salah satunya adalah perilaku agresif.

Perilaku agresif menjadi salah satu fenomena saat ini yang sangat memprihatinkan dan banyak terjadi di kalangan remaja, dimana perilaku agresif sering terjadi di lingkungan sekolah ataupun diluar sekolah dan teman sebayanya yang menjadi sasaran dari perilaku tersebut. Perilaku agresif yang sering terjadi ini berupa perilaku agresif verbal seperti mengucapkan kata-kata kasar, menghina, mengejek, mengancam dan lain-lain, kemudian terdapat juga perilaku agresif fisik seperti memukul, meninju, menendang, dan bahkan banyak dari mereka yang akhirnya berujung pada aksi kekerasan atau tawuran antar pelajar bahkan sampai menghilangkan nyawa orang lain karena perilaku tersebut. Hal ini tentu saja telah menjadi pusat perhatian publik, dimana aksi kekerasan tersebut termasuk kedalam perilaku agresif yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok.

Menurut Baron dan Byrne (dalam Isnaeni, 2021) perilaku agresif merupakan bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau merugikan seseorang yang bertentangan dengan kemauan orang tersebut. Sedangkan, Setiawati dan Gunando (2019) mengatakan bahwa perilaku agresif pada remaja merupakan suatu pikiran seseorang untuk berperilaku yang bertujuan menyerang, melukai orang ataupun objek lain dan dilakukan dengan kesengajaan oleh seseorang yang berusia 12-18 tahun baik secara verbal maupun fisik, sehingga akan menyebabkan rasa sakit baik secara fisik maupun psikis bagi individu yang tidak menginginkan timbulnya perilaku tersebut.

Pada tahun 2016 sampai dengan 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan kasus remaja yang berhubungan dengan lingkungan pendidikan mengalami peningkatan di setiap tahunnya, seperti anak korban tawuran pelajar, anak pelaku tawuran pelajar, anak korban kekerasan di sekolah, anak pelaku kekerasan di sekolah dan anak korban kebajikan yaitu anak yang dikeluarkan karena hamil, pungli di sekolah dan lain sebagainya. Data tersebut antara lain termasuk kedalam kasus kekerasan fisik dan kekerasan psikis yang merupakan bentuk dari perilaku agresif, yang terdapat 427 kasus pada tahun 2016, 428 kasus pada tahun 2017, 451 kasus pada tahun 2018, sedangkan pada tahun 2019 terdapat penurunan dari tahun sebelumnya yaitu terdapat 321 kasus, dan pada tahun 2020 mengalami peningkatan yang tinggi yaitu terdapat 1567 kasus perilaku agresif di lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, dapat dijumlahkan bahwa terdapat 3194 kasus perilaku agresif yang terjadi di lingkungan pendidikan (KPAI, 2020).

Kasus perilaku agresif yang terjadi di Karawang yaitu pada tahun 2022 terjadi tawuran antara sekolah asal Karawang dengan Subang di Kecamatan Cikampek, dalam aksi tawuran tersebut terdapat satu korban yang mengalami luka bacok senjata tajam jenis celurit dan pukulan menggunakan stik *golf* (Azzam, 2022). Selanjutnya, kasus perilaku agresif pada tahun 2021, polisi menangkap delapan orang pelajar yang terlibat tawuran antar pelajar di Karawang, akibat dari tawuran tersebut dua pelajar mengalami luka bacok senjata tajam berupa gergaji pemotong es dan sebilah golok (Silitonga, 2021). Selain itu, pada tahun 2020, salah satu pelajar SMP di Karawang tewas dalam aksi tawuran, korban terkena sabetan senjata tajam yang mengenai punggungnya dan salah satu pelajar meninggal, satu orang pelajar lainnya juga mengalami luka parah akibat bacokan senjata tajam (Salam, 2020). Dari beberapa kasus tersebut dapat diketahui bahwa akibat saling mengejek satu sama lain yang kemudian pada akhirnya para pelajar tersebut melakukan tindakan kekerasan atau perilaku agresif secara fisik hingga melukai satu sama lain bahkan sampai menghilangkan nyawa pelajar lain.

Berdasarkan hasil survei yang ditujukan kepada beberapa remaja di Kabupaten Karawang yang telah peneliti sebar melalui *google form* terdapat 42 orang remaja diantaranya 34 remaja laki-laki dan 8 remaja perempuan. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa sebanyak 24 atau 57% orang remaja yang berperilaku agresif dengan kategori tinggi, 12 atau 29% orang remaja yang berperilaku agresif dengan kategori sedang, dan 6 atau 14% orang remaja yang berperilaku agresif dengan kategori rendah. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa remaja mereka mengatakan bahwa berkata kasar dan mengejek dilakukan hanya sebagai bahan candaan yang dimaksudkan karena merasa lebih akrab atau dekat dengan temannya dan sebagian dari mereka ketika merasa kesal akan melampiaskan kekesalan tersebut kepada orang lain maupun benda yang ada di sekitar seperti memukul kaca maupun membanting pintu. Bahkan akibat dari saling mengejek satu sama lain, mereka bisa saling pukul atau berkelahi yang dimaksudkan membela diri mereka yang tidak terima diperlakukan seperti itu oleh temannya.

Perilaku agresif dapat berdampak buruk pada pelaku maupun korban, dimana perilaku agresif dapat menyebabkan pelaku cenderung akan kesulitan untuk mengembangkan kemampuan relasinya yang baik

dengan lingkungan dan sulit membangun hubungan yang sehat dengan orang lain (Setiowati, Suprihatin, & Rahmatun dalam Putra & Rusli, 2021).

Rahayu (2018) mengatakan bahwa perilaku agresif dapat dipengaruhi dari lingkungan sosial seperti interaksi dengan keluarga, interaksi dengan teman sebaya, dan media masa melalui *modelling* atau meniru. Baron dan Byrne (dalam Setiawati & Gunado, 2019) mengatakan bahwa salah satu pengaruh media masa baik cetak ataupun elektronik yang dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang adalah *game* atau *game online*. Apalagi dengan berkembang pesatnya teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat, dimana *game online* dapat diakses kapanpun dan dimana saja serta oleh siapa saja yang mempunyai aplikasi *game online*. Menurut Fasya, Satriawan, Alfiana, dan Amelia (2017) sebagian besar *game online* yang mengandung unsur kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif terhadap penggunanya, dimana sifat agresif juga dapat mempengaruhi pengguna *game online*.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Aulia, Chandra, dan Khairuddin (2022) mengatakan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif, dimana semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula perilaku agresifnya, begitupun sebaliknya apabila semakin rendah seseorang kecanduan *game online* maka semakin rendah pula seseorang untuk melakukan perilaku agresif. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Andrew dkk. (2022) menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat terhadap kecenderungan adiksi bermain *game online* dengan perilaku agresif mahasiswa selama masa pandemi. Selanjutnya, hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Rondo, Wungouw, dan Onibala (2019) didapatkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa di SMAN 2 Ratahan.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh individu ataupun sekelompok orang pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (Kim dalam Santoso & Purnomo, 2017). *Game online* juga semakin populer dan menarik bagi banyak kalangan dari yang tua sampai yang muda di setiap harinya. Kemenarikan *game online* tidak hanya berlaku sesaat tetapi dapat menimbulkan kecanduan bagi pemainnya, yang akibatnya mereka menjadi lebih sering memainkan *game online*. Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus dan sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan (Yee dalam Kurniawati & Harmaini, 2020).

Menurut Yee (dalam Andrew dkk., 2022) kecanduan *game online* merupakan suatu perilaku seseorang yang memiliki dorongan untuk terus menerus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta individu tidak dapat mengontrol atau mengendalikan perilakunya tersebut. Sedangkan, Griffiths dan Davies (dalam Pamungkas, Mardhiyah, & Purpasari, 2019) mengatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan sebuah perilaku kompulsif, kurangnya minat pada hal lain selain *game online*, dan dapat menunjukan gejala fisik dan mental saat mencoba menghentikan tingkah laku bermain *game online*.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) pada tahun 2023 jumlah pengguna internet di Indonesia menunjukkan angka 215 juta jiwa dari total populasi 275 juta jiwa penduduk di Indonesia. Sementara, pengguna internet tertinggi berdasarkan usia 13-18 tahun sebesar 98,20%, perangkat yang digunakan untuk mengakses internet adalah 99,55% terhubung ke internet melalui *smartphone/tablet*, 54,13% pengguna internet di Indonesia memanfaatkan internet sebagai hiburan yaitu untuk bermain *game online*, dan waktu bermain *game online* tertinggi yaitu sebesar 42,23% bermain *game online* lebih dari 4 jam (APJII, 2023).

Menurut Chen, Chou, dan Hsiao (dalam Kurniawati & Harmaini, 2020) seseorang yang mengalami kecanduan bisa menggunakan waktu 2-10 jam perminggu, bahkan 39 jam dalam seminggu, jadi rata-rata perhari yaitu kurang lebih 4 jam atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu.

Game online yang bertemakan peperangan sering kali menjadi penyebab munculnya emosi sesaat bagi pemainnya. Banyaknya unsur kekerasan, kata-kata kasar serta hinaan yang terkandung di dalam *game online* seringkali memicu timbulnya amarah serta kekesalan bagi para pemainnya. Ulfa (dalam Putra & Rusli, 2021) mengatakan bahwa meningkatnya permainan *game online* dengan adegan konten kekerasan dapat berpengaruh negatif bagi pemainnya, khususnya para remaja yang akhirnya meniru adegan kekerasan yang terdapat dalam *game* tersebut. Hal tersebut tentunya dapat berdampak terhadap perkembangan anak dan dapat menimbulkan penyimpangan sosial, salah satunya adalah perilaku agresif.

Berdasarkan fenomena di lapangan pada tanggal 6 Februari 2023, peneliti melihat bahwa ditemukan sebagian remaja yang menggunakan seragam sekolah putih abu-abu yang sedang bermain *game online* menunjukkan perilaku agresif verbal kepada sesama teman bermainnya dengan mengucapkan kata-kata kasar

dan kurang sopan seperti “*bangsat, asu, tolol, bodoh*” pada saat mereka kalah dalam permainan tersebut. Selain itu, dua orang remaja laki-laki terlihat mengayunkan ke kepala temannya berkali-kali apabila salah satu dari mereka ada yang kalah, remaja-remaja tersebut tidak tanggung-tanggung untuk mengejek dan mengata-ngatai temannya seperti “*monyet, goblok*”. Selain itu, ada juga perilaku yang muncul dari salah satu remaja yang sedang bermain *game online* yaitu remaja tersebut mengebrakkan tangannya ke meja dan berkata “*bangsat, sinyalnya jelek, asu*” ketika terjadi gangguan sinyal. Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa remaja tersebut bahwa mereka sering bermain *game online* jenis *mobile legends* dan *PUBG mobile*. Beberapa dari mereka juga sering melakukan beberapa perilaku tersebut tanpa mereka sadari karena sudah terbiasa melakukan hal tersebut dan merasa sudah dekat secara emosional dengan temannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut terlihat bahwa para pemain sering kali melakukan perilaku agresif dikarenakan ketidakpuasan terhadap hasil yang diraih dari permainan *game online*, atau merasa kesal ketika mengalami gangguan baik dari lingkungan atau orang lain sehingga menimbulkan perasaan marah yang kemudian memunculkan perilaku agresif.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja di Kabupaten Karawang”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang.

Landasan Teori

Buss dan Perry (dalam Hasanah, Hijrianti & Iswinarti, 2020) mendefinisikan perilaku agresif sebagai suatu perilaku seseorang yang cenderung menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal untuk mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkannya. Sedangkan, menurut Andrew dkk. (2022) perilaku agresif adalah suatu bentuk pengungkapan perasaan marah atau tindakan kekerasan yang diakibatkan oleh ketidakmampuan untuk mencapai sesuatu dan kemudian dilampiaskan pada objek, subjek, atau tindakan yang sifatnya merusak. Buss dan Perry (dalam Hasanah, Hijrianti, & Iswinarti, 2020) membagi perilaku agresif menjadi 4 aspek, yaitu agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*).

Menurut Rahayu (2018) perilaku agresif dapat dipengaruhi dari lingkungan sosial seperti interaksi dengan keluarga, interaksi dengan teman sebaya, dan media masa melalui *modelling* atau meniru. Baron dan Byrne (dalam Setiawati & Gunado, m 2019) mengatakan bahwa salah satu pengaruh media masa baik cetak ataupun elektronik yang dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang adalah *game* atau *game online*. Kustiyani (2019) mengatakan bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas tinggi. Menurut Yee (dalam Andrew dkk., 2022) kecanduan *game online* merupakan suatu perilaku seseorang yang memiliki dorongan untuk terus menerus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta individu tidak dapat mengontrol atau mengendalikan perilakunya tersebut. Sedangkan Lemmens, Valkenburg, dan Peter (dalam Maulidi & Budiman, 2020) mengatakan bahwa kecanduan *game online* adalah ketidakmampuan seseorang dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang menyebabkan masalah-masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku. Lemmens, Valkenburg, dan Peter (dalam Maulidi & Budiman, 2020) juga membagi kecanduan *game online* menjadi 7 aspek, yaitu arti-penting (*salience*), toleransi (*tolerance*), pengulangan/kambuh (*relapse*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), penarikan (*withdrawal*), konflik (*conflict*), dan masalah (*problems*).

Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kausal-komparatif. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai pengaruh bebas yaitu kecanduan *game online* (X) dengan variabel terikat yaitu perilaku agresif (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Kabupaten Karawang yang berusia 11-20 tahun dan tidak ketahui jumlah pastinya, maka perhitungan sampel dilakukan menggunakan rumus Lemeshow yang diperoleh total minimal sampel 96 responden. Sementara, dalam penelitian ini terdapat 173 responden sehingga hal tersebut telah melebihi jumlah minimal sampel.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probabililty sampling* dengan teknik *incidental sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan skala psikologi jenis *likert* yaitu skala *Game Addiction Scale*

(GAS) dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) dan skala *Aggression Questionnaire* (AQ) dari Buss dan Perry (1992).

Hasil Dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat jumlah subjek berdasarkan jenis kelamin adalah 108 atau 62,4% laki-laki dan 65 atau 37,6% Perempuan, maka dapat diketahui subjek penelitian ini didominasi oleh laki-laki. Selain itu, berdasarkan usia subjek penelitian ini sebagian besar berusia 16 tahun yang berjumlah 64 orang atau 37,0%. Selanjutnya, subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini sebagian besar berstatus sebagai siswa/siswi SMA/SMK yang berjumlah 145 orang atau 83,8%. Selain itu, diketahui bahwa sebagian besar subjek penelitian bermain dengan durasi 3-4 jam sehari dengan jumlah 92 orang atau 53,2%.

Tabel 1. Kategorisasi Perilaku Agresif

		<i>Frequenc y</i>	<i>Percent t</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Rendah	23	13.3	13.3	13.3
	Sedang	121	69.9	69.9	83.2
	Tinggi	29	16.8	16.8	100.0
	Total	173	100.0	100.0	

Pada tabel 1 diketahui bahwa subjek dengan kategorisasi perilaku agresif rendah sebanyak 23 orang dengan persentase 13,3%, kategori sedang sebanyak 121 orang dengan persentase 69,9%, dan kategori tinggi sebanyak 29 orang dengan persentase 16,8%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja di Kabupaten Karawang memiliki perilaku agresif terdapat pada kategori sedang, artinya bahwa perilaku agresif remaja di Kabupaten Karawang sebagian besar rata-rata atau cukup. Menurut Setiawati dan Gunado (2019) perilaku agresif yang berada pada kategori sedang dapat berupa perilaku menyerang suatu objek secara verbal atau simbolis, serta melanggar atau merusak benda milik orang lain.

Tabel 2. Kategorisasi Kecanduan Game Online

		<i>Frequenc y</i>	<i>Percent t</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Rendah	22	12.7	12.7	12.7
	Sedang	118	68.2	68.2	80.9
	Tinggi	33	19.1	19.1	100.0
	Total	173	100.0	100.0	

Pada tabel 2 diketahui bahwa subjek dengan kategorisasi kecanduan *game online* rendah sebanyak 22 orang dengan persentase 12,7%, kategori sedang sebanyak 118 orang dengan persentase 68,2%, dan kategori tinggi sebanyak 33 orang dengan persentase 19,1%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja di Kabupaten Karawang memiliki kecanduan *game online* terdapat pada kategori sedang. artinya bahwa kecanduan *game online* remaja di Kabupaten Karawang sebagian besar rata-rata atau cukup, artinya individu bermain *game online* dalam jangka waktu yang cukup lama. Menurut Pratama (dalam Rahman, Ariani & Ulfa, 2022) bahwa kecanduan *game online* yang berada pada kategorisasi sedang yaitu bermain *game online* dengan durasi 3-4 jam sehari serta merasa antusias ketika ditanya mengenai *game online* sehingga sulit untuk berkonsentrasi, sering mengantuk dan mudah emosional dalam berbagai macam hal.

Tabel 3. Kategorisasi Jenis Game Online yang Sering di Mainkan Subjek

		<i>Frequenc y</i>	<i>Percent t</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	<i>Free fire</i>	17	9.8	9.8	9.8
	<i>Hago</i>	2	1.2	1.2	11.0
	<i>Mobile legend</i>	127	73.4	73.4	84.4
	<i>PUBGM</i>	24	13.9	13.9	98.3

Township	3	1.7	1.7	100.0
Total	173	100.0	100.0	

Berdasarkan data pada tabel 3 diketahui bahwa *game online* jenis *mobile legends* menunjukkan frekuensi tertinggi sebanyak 127 orang dengan persentase 73,4% dibandingkan dengan jenis *game online* yang lain. Sedangkan *game online* jenis *hago* menunjukkan frekuensi paling rendah sebanyak 2 orang dengan persentase 1,2%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kebanyakan subjek sering memainkan *game online* dengan jenis *game online mobile legends*.

Menurut Setiawati dan Gunado (2019) *mobile legends* merupakan salah satu jenis *game online* yang mengandung unsur kekerasan, seperti memukul karakter lawan, menembak menggunakan senjata, mencabik-cabik menggunakan pedang, dan hal lainnya yang dapat membuat remaja meniru hal-hal tersebut. Selain itu, karena faktor populernya *game mobile legends* membuat kalangan remaja antusias ingin mencoba memainkan *game* tersebut, sehingga membuat *player game* tersebut menjadi ketagihan. Hal ini sejalan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa *mobile legends* menjadi salah satu *game online* populer yang paling sering dimainkan di Indonesia yaitu sebesar 84,73% (APJII, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Anderson dan Dill (dalam Putra & Rusli, 2021) mengatakan bahwa pengaruh *game* yang dimainkan oleh remaja yang berunsur kekerasan akan membentuk sebuah pola pikir yang agresif pada individu.

Tabel 4. Uji Regresi Linear Sederhana

<i>Coefficients^a</i>					
<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>T</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1 (Constant)	55.230	3.948		13.990	.000
Kecanduan Game Online	.554	.069	.525	8.076	.000

a. *Dependent Variable:* Perilaku Agresif

Berdasarkan hasil analisis uji statistik dengan metode regresi linear sederhana, diperoleh nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), artinya hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang.

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi

<i>Model Summary</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.525 ^a	.276	.272	14.119

a. *Predictors:* (Constant), Kecanduan Game Online

b. *Dependent Variable:* Perilaku Agresif

Hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4.9 diketahui bahwa nilai *R Square* bernilai 0,276, maka dapat disimpulkan pengaruh kecanduan *game online* sebesar 0,276 atau 27,6% terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang, selebihnya 72,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Menurut Putra dan Rusli (2021) remaja yang menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* akan berdampak pada perilaku agresif pada remaja, yang ditandai dengan adanya kecenderungan individu untuk berbicara kasar, saling mencemooh satu dengan yang lainnya, menunjukkan perilaku tanda ancaman terhadap lawan mainnya. Selain itu, individu juga sering melampiaskan kejengkelannya dengan menunjukkan ekspresi marah maupun membanting barang-barang yang ada disekitarnya (Putra & Rusli, 2019). Sedangkan, Amalia dan Hamdani (dalam Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019) mengatakan bahwa tindakan agresif yang

dilakukan seseorang terpicu karena sebuah *game online* seperti halnya dalam berkomunikasi dan melakukan agresif fisik, yaitu memukul, mendorong dan membalas serangan dari orang lain.

Menurut Teofanda (2020) remaja akan cenderung untuk berperilaku agresif bagi remaja yang bermain *game online* dikarenakan adanya penularan pada remaja dari melihat tontonan dalam *game online*. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa perilaku agresif yang muncul pada remaja terutama remaja di Kabupaten Karawang sangat memprihatinkan, dimana seringnya bermain *game online* hingga jenis permainan yang dipilih untuk dimainkan sangat mempengaruhi perilaku agresif yang muncul. (*Calibri 11*)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui dengan melihat hasil signifikansi yaitu sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang. Besaran pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada remaja di Kabupaten Karawang yaitu sebesar 27,6%, sedangkan sisanya 72,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kepustakaan

- Alfajrin, D., & Utama, D. P. (2022). Pengaruh kualitas barang terhadap kepuasan pelanggan dengan pembelian menggunakan aplikasi shopee. *Jurnal Cafetaria*, 3(2), 78-86.
- Andrew, Y. T., Eunike, V. M., Felicia, T. M., & Situmorang, A. V. (2022). Hubungan adiksi bermain game online dengan perilaku agresi pada mahasiswa selama masa pandemi. In *Seminar Nasional Psikologi UM* (pp. 29-37).
- Anggraini, S., & Ia, E. Y. (2022). Pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan game online pada remaja. *Empowerment Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 2(3), 51-60.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023, Mei). Penetrasi & profil perilaku pengguna internet Indonesia. *APJII* [on-line] Diakses pada tanggal 10 Juni 2023 dari <https://survei.apjii.or.id/survei/2023>
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan* (pp. 299-304).
- Aulia, S., Chandra, A., & Khairuddin, K. (2022). Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar Hilir Kota Medan. *Jouska: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 59-67.
- Azzam, M. (2022, November). Tawuran pelajar di Karawang, satu orang luka bacok, polisi tangkap 4 pelaku di rumah masing-masing. *Tribun Bekasi* [on-line]. Diakses pada tanggal 16 Januari 2022 dari <https://bekasi.tribunnews.com/2022/11/18/tawuran-pelajar-di-karawang-satu-orang-luka-bacok-polisi-tangkap-4-pelaku-di-rumah-masing-masing>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Karawang. (2023, Februari). Kabupaten Karawang dalam angka 2023. *BPS Kabupaten Karawang* [on-line]. Diakses pada tanggal 18 Juni 2023 dari <https://karawangkab.bps.go.id/publication/2023/02/28/eb073fb3923593eaad022864/kabupaten-karawang-dalam-angka-2023.html>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Einstein, G., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan antara pola asuh otoriter orangtua dengan perilaku agresif siswa/siswi SMK Yudyakaryamagelang. *Jurnal Empati*, 5(3), 491-502.
- Fasya, H., Satriawan., Alfiana., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh game online terhadap tingkat agresivitas anak-anak dan remaja di Kota Makassar (studi kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 1(2), 127-134.
- Hasanah, U., Hijrianti, U. R., & Iswinarti, I. (2020). Pengaruh smartphone addiction terhadap perilaku agresif pada remaja. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 15(2), 182-191.
- Isnaeni, P. (2021). Konformitas terhadap perilaku agresif pada remaja. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 121-128.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2018, Mei). Menkes: remaja Indonesia harus sehat. *Kemenkes* [on-line]. Diakses pada tanggal 25 Juni 2023 dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/18051600001/menkes-remaja-indonesia-harus-sehat.html>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2020, Mei). Data kasus perlindungan anak 2016-2020. *KPAI* [on-line]. Diakses pada tanggal 4 Desember 2022 dari <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2016-2020>

- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan game online dan empati pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65-73.
- Kustiyani, R. (2021). Adiksi game online mobile legend pada anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24-27.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Maulidi, Y., & Budiman, A. (2020). Hubungan kesepian dengan kecanduan game online pada mahasiswa di Kota Bandung. *Prosiding Psikologi*, 6(2), 687-692.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nurhayati, N., & Setyani, I. G. A. W. B. (2021). Trauma masa anak-anak dan perilaku agresi. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 2(3), 164-174.
- Pamungkas, P. D., Mardhiyah, S. A., & Puspasari, M. (2019). Hubungan antara konsep diri dengan kecanduan game online pada pemain game mmorpg. *Jurnal Insight Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember*, 15(1), 60-70.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2017). *Menyelami perkembangan manusia edisi 12 buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021(2).
- Rahayu, L. P. (2018). Pengaruh pola asuh orang tua dan kontrol diri terhadap perilaku agresif. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 257-266.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat kecanduan game online pada remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85-90.
- Retnowuni, A., & Yani, A. L. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja yang tinggal di Pesantren. *Journal Of Holistic Nursing Science*, 6(1), 36-43.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMAN 2 Ratahan. *E-journal Keperawatan (e-Kp)*, 7 (1), 1-8.
- Sa'adah, N. L., & Ariana, A. D. (2022). Hubungan antara menonton film kekerasan dengan agresivitas pada remaja awal. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*, 2(1), 31-36.
- Salam, B. (2020, Maret). Tawuran dua kelompok pelajar di Karawang, satu orang tewas kena sabet. *Merdeka.com* [online]. Diakses pada tanggal 15 Januari 2022 dari <https://m.merdeka.com/peristiwa/tawuran-dua-kelompok-pelajar-di-karawang-satu-orang-tewas-kena-sabet.html>
- Santoso, Y. R. D., & Purnomo, J. T. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Humaniora Yayasan Bima Dharma*, 4(1), 027-044.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development: perkembangan masa hidup edisi 13 jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sentana, M. A., & Kumala, I. D. (2017). Agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*, 6(2), 51-55.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa SMP yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30-34.
- Silitonga, Y. F. (2021, September). 2 Bocah dibacok saat tawuran, polisi tangkap 8 pelajar Karawang. *Detik News* [online]. Diakses pada tanggal 15 Januari 2022 dari <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5745348/2-bocah-dibacok-saat-tawuran-polisi-tangkap-8-pelajar-karawang/amp>
- Teofanda, R. (2020). Intensitas bermain game online mobile playerunknown's battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8(1), 118-130.
- Wigati, W. A., & Kusumaningsih, L. P. S. (2018). Hubungan antara harga diri dengan perilaku agresif pada remaja Suku Komering di Desa "X" Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur (OKUT). *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 13(2), 166-176.