

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF
PADA *GAMERS* REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Pembimbing:
A. Tenri Pada Rustham, S.Psi., M.A
Nur Syamsu Ismail, S.Psi., M.Psi**

**Oleh:
LULUK AULIAH
Q111 16 019**



**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
MAKASSAR
2023**

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF
PADA *GAMERS* REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Pada Fakultas Kedokteran
Program Studi Psikologi
Universitas Hasanuddin

Pembimbing:
A. Tenri Pada Rustham, S.Psi., M.A
Nur Syamsu Ismail, S.Psi., M.Psi

Oleh:
LULUK AULIAH
Q111 16 019



**UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
MAKASSAR
2023**

Halaman Persetujuan

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF
PADA GAMERS REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh:

**LULUK AULIAH
Q11116019**

Telah disetujui dan diajukan di hadapan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin:

Pembimbing I

Pembimbing II

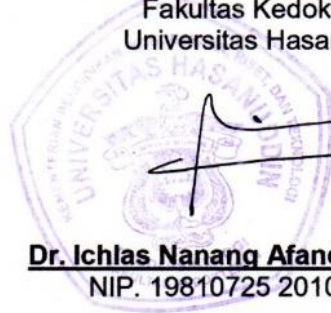


Andi Tenri Pada Rustham, S.Psi., M.A
NIP. 19811111 201012 2 003



Nur Syamsu Ismail, S.Psi., M.Si
NIP. 19870218 201903 1 005

Ketua Program Studi Psikologi
Fakultas Kedokteran
Universitas Hasanuddin



Dr. Ichlas Nanang Afandi, S.Psi., MA.
NIP. 19810725 201012 1 004

SKRIPSI

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF
PADA GAMERS REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh:

**Luluk Auliah
Q11116019**

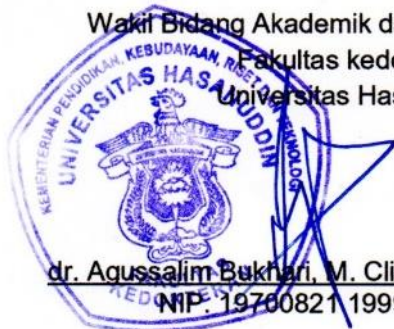
Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Pada hari Senin, tanggal 17 Juli 2023

**Menyetujui,
Panitia Penguji**

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Ichlas Nanang Afandi, S.Psi., M.A	Ketua	1. 
2.	Elvita Bellani, S.Psi., M. Sc	Sekretaris	2. 
3.	Triani Arfah, S.Psi., M.Psi. Psikolog	Anggota	3. 
4.	Andi Tenri Pada Rustham, S.Psi., M.A	Anggota	4. 
5.	Sri Wahyuni, S.Psi., M.Psi., Psikolog	Anggota	5. 
6.	Nur Syamsu Ismail, S.Psi., M.Si	Anggota	6. 

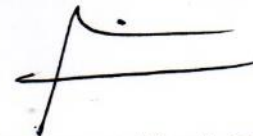
Mengetahui,

Wakil Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
Fakultas kedokteran
Universitas Hasanuddin



dr. Agus Salim Bukhari, M. Clin., Med., Sp GK(K)
NIP. 19760821 199903 1 001

Ketua Program Studi Psikologi
Fakultas Kedokteran
Universitas Hasanuddin



Dr. Ichlas Nanang Afandi, S.Psi., M.A.
NIP. 19810725 201012 1 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana, Magister, atau Doktor), baik di Universitas Hasanuddin maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuann dari pihak lain kecuali Tim Pembimbing dan masukan dari Tim Penelaah/Tim Penguji.
3. Dalam karya ilmiah ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini telah saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh melalui karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Hasanuddin.

Makassar, 17 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



Luluk Auliah
Q11116019

ABSTRAK

Luluk Auliah, Q11116019, Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif pada *Gamers* Remaja di Kota Makassar, Skripsi, Fakultas Kedokteran, Program Studi Psikologi, 2023.
xiii+70 halaman, 11 lampiran.

Kecanduan game online merupakan sikap berlebihan seseorang yang secara terus menerus ingin menghabiskan waktu untuk bermain game online sehingga terlalu lama menggunakan game online tanpa peduli konsekuensinya. Game online tidak hanya memberikan manfaat seperti menghilangkan stress, namun juga dapat berdampak negatif seperti memunculkan perilaku agresif. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian regresional. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 124 orang yang merupakan remaja pengguna game online, yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Teknik yang digunakan untuk uji hipotesis pada penelitian ini adalah menggunakan uji regresi linear sederhana.

Hasil pada penelitian ini menunjukkan ada pengaruh variabel kecanduan game online dengan variabel perilaku agresif remaja. Berdasarkan hasil analisis uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai R_{square} sebesar 5,4% yang berarti besaran pengaruh yang diberikan variabel independent terhadap dependen berada pada kategori sangat lemah. nilai R yang dihasilkan pada regresi linear sederhana sebesar 0,233 yaitu pada kategori lemah. Disimpulkan bahwa hubungan variabel kecanduan game online dengan perilaku agresif memiliki kekuatan hubungan yang lemah. Namun meskipun lemah, korelasi antar kedua variabel bernilai positif. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kecanduan game online maka akan semakin meningkat perilaku agresif gamer remaja

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, perilaku agresif, *gamer*
Daftar Pustaka, 53 (1992-2023)

ABSTRAK

Luluk Auliah, Q11116019, The Effect of Online Game Addiction on Aggressive Behavior in Adolescent Gamers in Makassar City, Thesis, Faculty of Medicine, Psychology Study Program, 2023.
xiii+70 pages, 11 attachments.

Online game addiction is an excessive attitude of someone who constantly wants to spend time playing online games so that they use online games for too long without caring about the consequences. Online games not only provide benefits such as relieving stress, but can also have negative impacts such as causing aggressive behavior. This study used quantitative research with regression research methods. The sample used in this study amounted to 124 people who were adolescent users of online games, which were taken using purposive sampling techniques. The technique used to test the hypothesis in this study is to use a simple linear regression test.

The results in this study show that there is a variable influence of online game addiction with adolescent aggressive behavior variables. Based on the results of a simple linear regression test analysis, it shows an R_{square} value of 5.4%, which means that the amount of influence given by the independent variable to the dependent is in the very weak category. The resulting R value in simple linear regression of 0.233 is in the weak category. It was concluded that the variable relationship of online game addiction with aggressive behavior had a weak relationship strength. But although weak, the correlation between the two variables is positive. It can be concluded that the higher the addiction to online eating games, the more aggressive behavior of teenage gamers will increase.

Keywords: *Online game addiction, aggressive behavior, gamer*
Bibliography, 53 (1992-2023)

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Allah SWT yang mana atas berkah, rahmat dan karunia-Nyalah, peneliti dapat melalui seluruh proses pengerjaan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa atas ridho dan karunia-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif pada *Gamers* Remaja di Kota Makassar”. Meskipun skripsi ini tidak terlepas dari hambatan, dan memiliki banyak kekurangan namun berkat doa, bimbingan, dukungan positif serta bantuan dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada:

1. Diri penulis sendiri, terima kasih telah berjuang dalam proses yang penuh rintangan ini, terima kasih telah bersemangat dan tidak menyerah. Terima kasih untuk mau bangkit dan melanjutkan perjuangan ini. Selamat telah mencapai hal baru dan mari bangkit untuk mencapai tujuan yang lain. Selamat berproses serta selalu mengembangkan diri menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
2. Kedua orang tua penulis, Aminuddin dan Hamida B Terima kasih atas segala kepedulian dan dukungan yang telah diberikan selama ini, terima kasih telah membesarkan dan mendidik penulis, Terima kasih atas kepercayaan, do'a, nasehat serta semua bantuan yang telah diberikan.
3. Adik-adik penulis, Arman, Akhyar, Aris, Afiah. Terima kasih telah memberikan dukungan dan kepercayaan dalam berproses menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada Ibu Sri Wahyuni, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen pendamping akademik. Terima kasih atas segala dukungan, semangat serta umpan balik yang diberikan selama menjadi pembimbing akademik, sebagai wadah dalam bertumbuh dan berkembang penulis sebagai mahasiswa psikologi.
5. Kepada Ibu Andi Tenri Pada Rustham, S.Psi., M.A selaku dosen pembimbing 1, dan kepada Bapak Nur Syamsu Ismail, S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing 2. Terima kasih atas waktu, dukungan, kesabaran, nasihat, perhatian, umpan balik, serta arahan yang diberikan dalam pembuatan skripsi dan dalam proses menjadi.

6. Kepada seluruh dosen prodi Psikologi FK Unhas yang telah memberikan ilmu, waktu, pengalaman berharga, umpan balik, nasihat, serta segala hal selama berproses dan bertumbuh saat menjadi mahasiswa psikologi FK unhas. Terima kasih telah menjadi orang tua kedua, memberikan kehangatan, kenyamanan, kenangan indah, pengalaman berharga dan perhatian selama bertumbuh di psikologi FK Unhas.
7. Kepada teman-teman “Bismillah Wisuda, Bisa!” Trisya, Eva, Yuni, Fira, Ayu, Zahra. Terima kasih atas kebersamaannya, dukungan, dan juga bantuan yang selalu diberikan.
8. Kepada teman-teman ins16ht, terima kasih telah memberikan banyak cerita dan mewarnai hari-hari penulis, terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, insight, dukungan, bantuan, umpan balik, serta segala proses sejak awal perkenalan hingga saat ini.
9. Kepada seluruh anggota Psikologi FK Unhas, terima kasih atas kesempatan dan wadah yang diberikan sehingga penulis mendapatkan pengalaman yang luar biasa selama berproses menjadi. Terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik dari staf, tim pengajar, maupun mahasiswanya.
10. Kepada seluruh pihak dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih telah meluangkan bantuan dan waktunya berpartisipasi dalam proses pengerjaan serta menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Penulis sangat berharap kelapangan hati pembaca untuk memberikan kritik dan saran kepada penulis untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dimasa yang akan datang, sebab penelitian ini masih sangat membutuhkan banyak masukan. Akhir kata, semoga apa yang kita dapatkan dapat bermanfaat bagi semuanya.

Makassar, 17 Juli 2023
Luluk Auliah,

Q11116019

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pegesahan	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Abstrak	v
<i>Abstract</i>	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kecanduan <i>Game online</i>	9
2.1.1 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	9
2.1.2 Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.1.4 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	14
2.2 Perilaku Agresif.....	15
2.2.1 Definisi Perilaku Agresif	15
2.2.2 Jenis-Jenis Perilaku Agresif	17
2.2.3 Aspek-Aspek Perilaku Agresif.....	19
2.2.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku Agresif.....	20
2.3 Remaja sebagai Pengguna <i>Game Online</i>	21
2.4 RKeterkaitan antara <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif.....	22
2.5 Kerangka Konseptual	24
2.6 Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Desain Penelitian.....	26
3.3 Variabel Penelitian.....	26
3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	27
3.4.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	27
3.4.2 Perilaku Agresif	27
3.5 Populasi dan Sampel	28
3.5.1 Populasi.....	28
3.5.2 Sampel.....	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data	29
3.6.1 Skala Pengukuran Kecanduan <i>Game Online</i>	29
3.6.2 Skala Pengukuran Perilaku Agresif	31

3.7 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Pengukuran	32
3.7.1 Validitas	32
3.7.1.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	33
3.7.1.2 Perilaku Agresif	33
3.7.2 Reliabilitas	34
3.7.2.1 Kecanduan <i>Game Online</i>	34
4.1.2.2 Perilaku Agresif	35
3.8 Teknik Analisis Data	35
3.8.1 Uji Normalitas	36
3.8.2 Uji Linearitas	36
3.8.3 Uji Hipotesis	36
3.9 Prosedur Kerja	37
3.10 <i>Timeline</i>	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Data Demografis Responden	40
4.1.2 Analisis Deskriptif Variabel	44
4.1.2.1 Karakteristik berdasarkan Kecanduan <i>Game Online</i>	44
4.1.2.2 Karakteristik berdasarkan Perilaku Agresif	51
4.2 Uji Hipotesis Penelitian	58
4.2.1 Uji Asumsi	58
4.1.2.1 Uji Normalitas	58
4.1.2.2 Uji Linearitas	58
4.2.2 Uji Hipotesis	58
4.3 Pembahasan	60
4.4 Limitasi Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Game online</i>	30
Tabel 3.2 Penentuan Skor Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	31
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Alat Ukur Perilaku Agresif	31
Tabel 3.4 Penentuan Skor Alat Ukur Perilaku Agresif	32
Tabel 3.5 Koefisien Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i>	34
Tabel 3.6 Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game online</i>	34
Tabel 3.7 Reliabilitas Skala Perilaku Agresif	35
Tabel 3.8 Interpretasi Kekuatan Hubungan.....	37
Tabel 3.9 Waktu Penelitian	39
Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Varabel Kecanduan <i>Game online</i>	44
Tabel 4.2 Penormaan Variabel Kecanduan <i>Game online</i>	45
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Variabel Perilaku Agresif	51
Tabel 4.4 Penormaan Variabel Perilaku Agresif	52
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Linearitas	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis	59
Tabel 4.8 Nilai Pengaruh Kecanduan <i>Game online</i> terhadap Perilaku Agresif...	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	24
Gambar 3.1 Arah Hubungan Variabel Penelitian	27
Gambar 4.1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Responden.....	40
Gambar 4.2 Profil Responden Berdasarkan Usia Responden	41
Gambar 4.3 Profil Responden Berdasarkan Jenis <i>Game online</i>	42
Gambar 4.4 Profil Responden Berdasarkan Durasi <i>Game online</i>	43
Gambar 4.5 Kategori Responden Berdasarkan Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	45
Gambar 4.6 Profil Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> Responden Berdasarkan Usia	46
Gambar 4.7 Profil Variabel Keccanduan Game Online Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	47
Gambar 4.8 Profil Kecanduan <i>Game online</i> Berdasarkan Jenis <i>Game online</i> ...	48
Gambar 4.9 Profil Kecanduan <i>Game online</i> Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game</i> <i>Online</i>	50
Gambar 4.10 Kategori Resonden Berdasarkan Variabel Perilaku Agresif	52
Gambar 4.11 Profil Variabel Perilaku Agresif Berdasarkan Usia Responden.....	53
Gambar 4.12 Profil Variabel Perilaku Agresif Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Gambar 4.13 Profil Variabel Perilaku Agresif Berdasarkan Jenis <i>Game online</i> ..	55
Gambar 4.14 Profil Variabel Perilaku Agresif Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game</i> <i>online</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

<i>GoogleForm</i>
Skala Kecanduan <i>Game Online</i>
Skala Perilaku Agresif
Uji Normalitas
Uji Validitas.....
Uji Reliabilitas.....
Uji Linearitas.....
Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana.....

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa sekarang merupakan masa digital dimana mayoritas penduduk dunia sudah mengakses internet. Tidak dipungkiri bahwa masyarakat Indonesia juga berperan sebagai pengguna internet dengan angka yang cukup besar. Berdasarkan data pengguna internet di Indonesia tahun 2022 (Easy Digital, 2022) dipaparkan bahwa terdapat sebanyak 204,7 juta pengguna internet di Indonesia per Januari 2022. Tingkat pengguna internet Indonesia mencapai 73,7 persen dari total populasi pada awal tahun 2022 yang menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat sebesar 2,1 juta (+1,0 persen) antara tahun 2021 dan 2022.

Durasi penggunaan internet setiap penggunanya berbeda-beda, namun terdapat 77% pengguna internet di Indonesia menggunakan media sosial dengan durasi rata-rata 7,42 jam sehari. Sebanyak 98.3% pengguna internet mengakses media sosial menggunakan *mobile phone*. Terdapat 94,5% pengguna internet yang berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. Sebesar 41,2% pengguna mengakses internet dengan tujuan untuk *game*. Sebesar 94,5% bermain *video game* menggunakan gawai apapun, serta 88,8% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain *video game*. Maraknya pengguna *video game* menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia (We Are Social, 2023).

Banyaknya pengguna *game online* terdiri dari berbagai kalangan termasuk kalangan remaja. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju

dewasa, dalam masa peralihan tersebut terdapat perkembangan baik itu secara fisik maupun mental. Terdapat batasan usia yang umumnya digunakan oleh ahli antara 12 sampai 21 tahun. Rentan usia remaja dibedakan menjadi tiga yaitu: remaja awal 12-15 tahun, remaja madya 15-18 tahun, remaja akhir 18-21 tahun (Santrock, 2011).

Masa perkembangan remaja merupakan masa kritis, dimana masa kritis menjadi masa terjadinya peralihan perkembangan dari masa anak-anak menuju masa dewasa mengenai fungsi mental, fisik, dan psikologisnya. Masa remaja berada pada fase ketidakstabilan, sehingga remaja akan cenderung lebih labil dan lebih mudah untuk melakukan percobaan pada hal-hal baru. Hal tersebut mengakibatkan perbedaan karakteristik antara remaja satu dengan yang lain. Tidak hanya itu, kehidupan sosial remaja juga mendatangkan persoalan dan tantangan baik secara fisik maupun psikis, baik itu hal negatif maupun positif (Fitri, 2018).

Masa remaja merupakan masa dimana pencarian jati diri, dengan kata lain, remaja mencari model-model yang dapat ditiru ke dalam dirinya. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat dan meniru model-model yang ada di *game online*. Sementara itu, permainan-permainan *game online* banyak yang bertemakan kekerasan, seperti memukul, menendang, dan menembak lawan (Ramadhani, 2013).

Bermain *game online* memiliki dampak negatif yaitu kecanduan *game*, hilang fokus, boros, otak depan tidak berkembang, menurunkan motivasi belajar, *insomnia*, terpapar radiasi, kerusakan pada mata dan saraf, dan gangguan pendengaran, terganggunya konsentrasi, munculnya rasa malas dengan

lingkungan sekitar dan anti sosial, serta *mood charger* atau kondisi dimana *mood* seseorang mampu berubah-ubah dikarenakan suatu kondisi seperti, memarahi teman, berkata kotor atau mengumpat, memukul, dan menggebrak tangan ke meja (Nisrinafatin, 2020; Febriani, 2021). Remaja juga cenderung tidak terkendali, tidak memperdulikan sekitar dan hanya memikirkan *game* (Young, 2009). Namun pada dasarnya *game online* tidak menimbulkan dampak negatif jika digunakan sewajarnya, seperti yang dipaparkan oleh Kurnada dan Iskandar (2021) bahwa bermain *game online* hanya akan menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya apabila dimainkan secara berlebihan atau secara terus menerus tanpa batas wajar, atau dalam hal ini kecanduan. Sehingga terdapat manfaat dari *game online* yaitu mengurangi rasa penat, menghilangkan stress, melatih kemampuan *problem solving*, berpikir analitis, dapat memperluas jaringan sosial, melatih kemampuan kognitif sehingga dapat menstimulasi kerja otak menjadi lebih baik, melatih fokus, tindakan cepat, dan konsentrasi (Novrialdy, 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas, diketahui bahwa salah satu dampak dari bermain *game online* adalah kecanduan *game online*. Salah satu penyebab remaja mengalami kecanduan *game online* adalah tantangan (Ramadhani, 2013). Terdapat tantangan pada setiap *game*, sehingga membuat pengguna *game* kecanduan dan terus merasa tertantang, orang yang mengalami kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, sehingga menjadi lupa diri. Kecanduan *game* dapat menjadi salah satu penghambat kegiatan belajar mengajar sebab, bahkan saat jam pelajaran remaja masih saja terbayang-bayang *game* (Ramadhani, 2013).

Lemmens dkk (2011) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai penggunaan yang berlebihan pada *game online* yang menyebabkan masalah sosial dan emosional. Terdapat aspek-aspek kecanduan *game online* yang dijelaskan (Chen & Chang, 2008) yaitu *compulsion* (keinginan atau hasrat untuk melakukan perilaku secara terus menerus), *tolerance* (toleransi), *withdrawal* (penarikan), *interpersonal and health-related problems* (masalah didalam hubungan interpersonal dan masalah kesehatan). Faktor pendukung munculnya kecanduan *game online* yang disebutkan oleh Syahran (2015) yaitu faktor keluarga (memberikan fasilitas dan kurangnya kontrol), faktor sosial (mengajak, serta memberikan informasi mengenai *game online*), dan rasa ingin tahu (adanya keingintahuan tentang jenis *game*, keinginan yang besar untuk memainkan serta keingintahuan menyelesaikan tantangannya). WHO (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Hal tersebut ditandai dengan kontrol yang buruk atas *game*, dimana *game* paling diprioritaskan dibandingkan kegiatan lainnya. Perilaku ini terus berlanjut meskipun mengetahui bahwa bermain *game* memiliki dampak buruk baginya.

Hal yang mengkhawatirkan jika remaja yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* sehingga dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, apabila *game online* menjadi pemicu meningkatnya perilaku agresif. Hal ini kemungkinan bisa saja terjadi dikarenakan terdapat hubungan antara *game online*

yang bisa menampilkan perilaku agresif pada remaja yang menggunakan *game online* (Ramadhani, 2013).

Game online dimainkan untuk mencapai tujuan tertentu seperti kemenangan, namun tidak menutup kemungkinan seorang pengguna *game online* atau biasa disebut *gamer* banyak mengalami hambatan, rintangan atau bahkan kekalahan saat bermain. Kegagalan dalam mencapai tujuan seorang *gamer* saat bermain dalam waktu yang lama dan berulang-ulang dapat memunculkan frustrasi, sehingga menimbulkan kecenderungan para *gamer* untuk memunculkan sikap atau perilaku agresif baik secara *verbal* dan *non-verbal*. Perilaku agresif juga dapat ditularkan oleh para pemain saat bermain *game online* melalui hasil meniru antar pemain dalam *game online* saat berinteraksi (Isnaini dkk, 2021).

Intensitas *gamer* dalam bermain *game online* dapat berkontribusi dengan perilaku agresif. *Gamer* yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi secara tidak sadar belajar berperilaku agresif dan akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari seperti menyerang teman, menghancurkan barang orang lain, berkata kasar dan menghina (Febrina, 2014). Hal tersebut sejalan dengan Isnaini dkk (2021) yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal pada remaja.

Febrina (2014) mendefinisikan perilaku agresif sebagai suatu keadaan dimana seseorang cenderung melakukan tindakan atau perilaku agresif seperti berkata kasar, menghina, memukul, merusak dan menyerang teman yang dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat menyebabkan perilaku agresif. Faktor-faktor yang dapat menyebabkan seseorang berperilaku agresif yang disebutkan oleh Febrina (2014) seperti kondisi lingkungan, *modeling*, pengaruh kelompok, biologis, kesalahpahaman, keluarga, media, frustrasi, instruksi

langsung, penguatan, kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Fasya dkk (2017) menjelaskan bahwa secara tidak langsung jenis *game online* yang bertemakan kekerasan dapat mengakibatkan remaja meniru apa yang mereka lihat saat bermain *game online*, sehingga *game online* merupakan salah satu penyebab seseorang dapat berperilaku agresif.

Berdasarkan detiknews (2022), seorang remaja berusia 18 tahun menghancurkan nyawa seorang anak berusia 8 tahun, tersangka ingin menguasai HP korban sebab HP tersangka rusak sehingga tidak bisa digunakan untuk bermain game online (Free Fire). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggreyani dkk (2020) bahwa adanya hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif pada remaja memiliki hubungan yang signifikan. Serta adanya pengaruh motif bermain *game online* dengan perilaku agresif remaja awal dimana didapatkan bahwa semakin tinggi motif bermain *game online* maka semakin meningkatkan perilaku agresifnya dan sebaliknya semakin rendah motif bermain *game online* maka semakin rendah pula perilaku agresifnya (Ramadhani, 2013). Dilanjutkan penelitian oleh Fasya dkk (2017) bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap perilaku agresif anak-anak dan remaja di Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Berdasarkan penjelasan diatas, *game online* pada dasarnya memiliki manfaat namun juga memiliki dampak negatif terhadap remaja. *Game online* akan berdampak positif jika memainkannya sesuai kebutuhan dan dilakukan secara tidak berlebihan. Manfaat *game online* seringkali dijadikan alasan bermain *game*, namun ketika sudah tidak terkontrol maka akan timbul dampak dari bermain *game* yang terkadang tidak disadari oleh *gamers*, salah satunya yaitu berperilaku agresif. Remaja seyogyanya dapat mengontrol diri dan tidak berperilaku agresif, sebab

tidak hanya merugikan diri sendiri namun juga bisa berdampak pada orang lain. Akan tetapi kenyataannya tidak sedikit remaja yang berperilaku agresif sebab penggunaan *game online*. Penelitian ini berfokus pada *game online* dengan jenis MOBA dan MMOFPS yang bertemakan peperangan, kedua jenis game tersebut berisikan adegan-adegan kekerasan seperti menendang, memukul, mencabik, menembak dan berbagai perilaku agresif lainnya, sehingga berkemungkinan *gamers* remaja meniru perilaku agresif dalam *game online*. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada *gamers* remaja di kota Makassar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada *gamers* remaja di kota makassar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada *gamers* remaja di kota Makassar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis antara lain, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan wawasan keilmuan Psikologi salah satunya pada *area concern Self-Development*. Dalam hal ini, kajian psikologi yang berkaitan dengan

kecanduan *game* dengan perilaku agresif, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembahasan teoritis lebih lanjut atau dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kecanduan *game online* dan perilaku agresif remaja, sehingga dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai dampak kecanduan game online dan perilaku agresif agar kecanduan *game online* dan perilaku agresif dapat diminimalisir.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi memberikan ide-ide baru sehingga dapat dikembangkan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecanduan *Game online*

2.1.1 Definisi Kecanduan *Game online*

Game online merupakan permainan yang dimainkan secara *online* melalui internet (Young, 2009). Benisya (2020) mengemukakan bahwa kecanduan merupakan ketagihan sesuatu dan tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu tersebut sehingga dapat menghabiskan waktu. Salah satu contoh kecanduan yang sedang banyak terjadi adalah kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* merupakan aktivitas bermain *game* yang dilakukan individu secara terus-menerus. Kecanduan *game online* yaitu suatu tingkah laku seseorang yang terikat pada kebiasaan yang kuat dan tidak bisa lepas untuk berhenti bermain *game online*, dari waktu ke waktu frekuensi dan durasi bermain *game online* semakin meningkat, dan individu tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi buruk yang akan dialami (Chen & Chang, 2008).

Yee (2006) mendefinisikan kecanduan *game* sebagai perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game* dan menghabiskan banyak waktu serta tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya, sedangkan Siregar dan Siregar (2013) mendefinisikan kecanduan *game* sebagai salah satu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga menimbulkan perilaku yang berlebihan dan motivasi tinggi hingga menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain. Weinstein (2010) menerangkan bahwa kecanduan *game* adalah menggunakan *game* secara berlebihan yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari seperti mengisolasi diri dari kontak

sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *game* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* adalah sikap berlebihan seseorang yang secara terus menerus ingin menghabiskan waktu untuk bermain *game online* sehingga terlalu lama menggunakan *game online* tanpa peduli konsekuensinya. Hal tersebut berkontribusi terhadap perilaku yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Ketidakmampuan mengontrol bermain *game online* dapat mengakibatkan penggunanya mengisolasi diri, terlalu lama menghabiskan waktu, pengabaian dan lain-lain.

2.1.2 Aspek-Aspek Kecanduan *Game online*

Lemmens dkk (2009) menyebutkan aspek-aspek kecanduan *game* adalah sebagai berikut:

1. *Salience* (arti)

Aspek dimana bermain *game* menjadi kegiatan yang dianggap paling penting dalam kehidupan seseorang. *Gamer* akan selalu terpikirkan mengenai *game* yang sedang dimainkan, sebab dianggap telah menjadi salah satu hal yang amat penting baginya, sehingga sebagian besar waktu luangnya akan digunakan untuk bermain *game*.

2. *Tolerance* (toleransi)

Tolerance adalah sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan batas jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan kegiatan yang dalam hal ini adalah bermain *game*. Kebanyakan pemain *game* atau *gamers* tidak akan

berhenti bermain hingga merasa puas dalam memainkan *game*. sehingga *gamer* menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat.

3. *Mood Modification* (Modifikasi Mood)

Gamer akan merasakan suatu perubahan *mood* yang meningkat dan membaik saat memulai bermain *game*. *Gamer* meluapkan emosi saat bermain *game* dan melupakan kegiatan yang lain.

4. *Relapse* (Pengulangan)

Gamer akan cenderung untuk mengulang kembali pola awal dari bermain *game*. Ketika *gamer* berusaha untuk mengurangi waktu bermainnya, pada tahapan kecanduan, *gamer* akan selalu kembali pada pola awal dan gagal dalam usahanya untuk mengurangi waktu maupun intensitas bermain *game*.

5. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan atau efek fisik yang terjadi ketika bermain *game* tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu *gamer* akan semakin kesulitan dalam menarik diri dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan. Serta merasa gelisah jika tidak bermain *game*.

6. *Conflict* (Konflik)

Aspek ini mengacu pada semua konflik antar pribadi sebab bermain *game* yang berlebihan. Konflik terjadi antara *gamer* dan orang-orang di sekitarnya. Konflik dapat mencakup argumen dan pengabaian atau juga kebohongan. Ketika pemain dalam tahap kecanduan, mereka akan mengabaikan kehidupan sosialnya demi fokus pada aktivitas bermain *game*. Pengabaian tersebut membuat *gamer* memiliki konflik dengan orang-orang di sekitarnya.

Sehingga dapat mudah bertengkar dengan orang lain apabila terdapat permasalahan dengan *game online*.

7. *Problem* (Masalah)

Aspek ini mengacu pada masalah yang disebabkan karena bermain *game* berlebihan. Masalah dengan lingkungan sosial, maupun yang timbul dalam diri individu. Masalah-masalah yang dapat dihadapi oleh pecandu *game* dapat bersifat fisik maupun sosial. Secara fisik, pemain yang berlebihan dalam bermain *game* akan mengganggu tidur dan kebutuhan lainnya, sehingga akan mengganggu kerja tubuh yang membutuhkan istirahat dan pemenuhan kebutuhan yang cukup. *Gamer* juga akan mengalami masalah dengan sosial seperti yang disebutkan dalam aspek konflik sebelumnya. Selain itu juga permasalahan dalam kegiatan lainnya misalnya masalah pekerjaan atau perkuliahan bagi mahasiswa. Remaja akan fokus pada *game online* dan tidak melakukan aktivitas lainnya sehingga timbul dampak negatif terhadap aktivitas sosialnya.

Adapun aspek-aspek yang dijelaskan oleh Chen dan Chang (2008) sebagai berikut:

1. *Compulsion*: Tekanan keinginan ataupun dorongan kuat yang berasal dari dalam diri untuk melakukan sesuatu secara terus menerus. Dalam hal ini adalah dorongan bermain *game online* secara terus-menerus, atau keinginan mencapai tujuan tertentu dalam *game online*.
2. *Withdrawal*: Suatu upaya penarikan diri serta menjauhkan diri suatu hal. Dalam hal ini menarik dirinya untuk melakukan hal lain selain *game online*, sehingga kegiatannya hanya difokuskan untuk *game*, serta kondisi tidak dapat menjauhkan diri dari hal yang bersangkutan dengan *game online*.

3. *Tolerance*: Toleransi yang dimaksud merupakan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan sesuatu yaitu bermain *game online* dan tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Terutama saat terbawa suasana atau saat bermain dengan teman bisa lupa waktu karena terlalu asyik bermain *game online*.
4. *Interpersolan and Health-Related Problems*: Persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain serta masalah kesehatan. Dalam hal ini yang dimaksud adalah ketika *gamer* cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonal sebab tidak peduli sekitar dan hanya terfokus dengan *game online* saja. Begitupun dengan kurangnya perhatian masalah kesehatan seperti kurangnya waktu tidur, tidak menjaga kebersihan badan serta pola makan yang tidak teratur.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kecanduan *Game online*

Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan *game online* dari Yee (2006) yaitu:

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain melalui *game*, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain yang lain.

3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
5. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

2.1.4 Jenis-Jenis *Game online*

Jenis *game online* dapat dikelompokkan berdasarkan jenis permainannya Asyakur dan Puspitadewi (2017) seperti:

1. *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)*
Permainan yang berhubungan dengan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. pemain bisa memilih karakter sesuai keinginan dengan kemampuan menembak yang disesuaikan. Umumnya, permainan jenis ini harus dimainkan dengan pemain lain yang satu tim dengan dengan tujuan untuk mengalahkan tim lawan.
2. *MOBA (Massively Online Battle Arena)*
MOBA merupakan sebuah game multiplayer online yang bertema pertarungan di dalam arena yang memiliki sistem pertarungan 5 vs 5 sehingga kerjasama tim sangat dibutuhkan.
3. *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)*
Jenis game yang ini biasanya adalah game peperangan yang mengharuskan pemainnya untuk mengatur strategi terbaik agar bisa memenangkan

permainan. Pemain harus mampu mengelola sebuah atau tim yang sudah dipilih. Umumnya yang harus dikelola mulai dari SDM, SDA, perekonomiannya, pemerintahannya, dan masih banyak lagi

4. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Play Game*)

Jenis *game online* ini merupakan game yang memiliki karakter-karakter khayalan yang tidak ada di kehidupan nyata. *Gamer* bisa memilih karakter yang ingin digunakan saat bermain. Dalam memainkannya, perlu mengikuti alur cerita dan memerankan karakter tersebut dengan baik.

5. *Life Simulation Game*

Bermain dengan karakter buatan dan melakukan berbagai kegiatan yang biasa dilakukan manusia biasanya pada dunia nyata. Lawan main dalam jenis game ini juga bisa menjadi teman atau tetangga di dunia virtual seperti di dunia nyata. Untuk menyelesaikan jenis game seperti ini, cukup melakukan kegiatan sesuai perintah yang diberikan.

6. *Vehicle Simulation*

Game ini mengoperasikan kendaraan, baik kendaraan darat, air, dan udara seperti di dunia nyata. Untuk memainkannya dengan baik, perlu memahami kendaraan yang akan digunakan agar bisa mengoperasikannya dengan baik.

2.2 Perilaku Agresif

2.2.1 Definisi Perilaku Agresif

Myers (2012) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain. Sears, Taylor, dan Peplau (2009) menyatakan bahwa agresivitas atau perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan untuk menyakiti atau melukai seseorang dengan merusak manusia ataupun benda secara sengaja yang diekspresikan dengan kata-kata (*verbal*) dan

perilaku (*non-verbal*). Buss dan Perry (1992) menjelaskan bahwa perilaku agresif adalah keinginan untuk menyakiti orang lain, dengan cara mengekspresikan perasaan negatifnya seperti permusuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Setiawati dan Gunado (2019) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan suatu arahan baik secara fisik maupun berasal dari pikiran dalam berperilaku, dengan tujuan untuk menyerang ataupun melukai orang maupun objek lain dengan kesengajaan. Sedangkan Rahman (2013) menyatakan bahwa agresif sering kali diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik ataupun psikis.

Perilaku Agresif merupakan istilah yang biasanya dikaitkan dengan adanya perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh (Ramadhani, 2013). Penyebab munculnya perilaku agresif dapat datang dari luar diri maupun dari dalam diri sendiri. Adapun penyebabnya yaitu kondisi lingkungan, pengaruh kelompok, pengaruh kepribadian dan kondisi fisik.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah perilaku melukai orang atau objek lain secara sadar baik fisik maupun psikis berupa *verbal* maupun *non-verbal*. Melukai orang lain atau objek lain yang dimaksudkan melalui pengekspresikan perasaan negatif dengan tujuan menyerang orang atau objek, yang disebabkan kondisi tertentu. Sehingga muncul output pengekspresian emosi seperti perasaan marah, tindakan melukai, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan lain sebagainya.

2.2.2 Jenis-Jenis Perilaku Agresif

Rahman (2013) menjelaskan bahwa agresif bisa dibedakan berdasarkan pada bagaimana perilaku itu dilakukan:

1. Agresif tersebut dilakukan secara langsung (langsung ditujukan pelaku terhadap korban) atau tidak langsung (dilakukan oleh orang lain, atau ditujukan kepada orang atau benda yang berhubungan dengan sasaran agresif).
2. Agresif tersebut dilakukan secara aktif (menyakiti orang lain dengan menunjukkan tindakan atau kata-kata) atau pasif (menyakiti orang lain dengan tidak melakukan atau mengatakan sesuatu yang seharusnya dilakukan atau dikatakan).
3. Agresif tersebut dilakukan dengan secara verbal (menyakiti orang lain melalui kata-kata) atau non fisik (menyakiti orang lain dengan tindakan).

Agresif juga dapat dibedakan berdasarkan pada bagaimana perilaku itu dilakukan yang terbagi menjadi tiga bentuk. Pertama agresif dilakukan secara langsung yang ditujukan pelaku terhadap korban, atau tidak langsung yang dilakukan oleh orang lain atau ditujukan kepada orang atau benda yang berhubungan dengan sasaran agresif. Selanjutnya, agresif yang dilakukan secara aktif seperti menyakiti orang lain dengan tindakan atau kata-kata, atau agresif yang dilakukan secara pasif seperti menyakiti orang lain dengan tidak melakukan atau mengatakan sesuatu yang seharusnya dilakukan atau dikatakan. Dan yang terakhir, agresif yang dilakukan secara verbal bentuk tindakannya seperti (menyakiti orang lain melalui kata-kata) atau non fisik yang menyakiti orang lain dengan tindakan (Rahman, 2013).

Rahman (2013) menyimpulkan bahwa terdapat delapan macam perilaku agresif sebagai berikut:

1. Agresif langsung-aktif-verbal: meneriaki, menyoraki, mencaci, membentuk, berlagak atau memamerkan kekuasaan.
2. Agresif langsung-aktif-nonverbal: serangan fisik, baik mendorong, memukul, maupun menendang dan menunjukkan gestur yang menghina orang lain.
3. Agresif langsung-pasif-verbal: diam tidak menjawab panggilan telepon.
4. Agresif langsung-pasif-nonverbal: keluar ruangan ketika target masuk, tidak memberi kesempatan target untuk berkembang.
5. Agresif tidak langsung-aktif-verbal menyebabkan rumor negatif, menghinakan opini target pada orang lain.
6. Agresi tidak langsung-aktif non-verbal: mencuri atau merusak barang target, menghabiskan kebutuhan yang diperlukan target.
7. Agresif tidak langsung-pasif-verbal: membiarkan rumor mengenai target berkembang, tidak menyampaikan informasi yang dibutuhkan target.
8. Agresif tidak langsung-pasif non-verbal: menyebabkan orang lain tidak mengejakan sesuatu yang dianggap penting oleh target, tidak berusaha melakukan sesuatu yang dapat menghindarkan target dari masalah.

Myers (2012) membagi perilaku agresif dalam dua jenis, yaitu:

- a. *Emotional aggression*, yaitu perilaku agresif yang dilatarbelakangi oleh perasaan marah dan emosional. Perilaku agresif sebagai efek dari ekspresi emosi dalam diri seseorang.
- b. *Instrumental aggression*, yaitu perilaku agresif ini tidak ada kaitannya dengan perasaan marah. Perilaku agresif ini merupakan instrumen untuk

mendapatkan tujuan lain yang dianggap lebih menarik uang ataupun jabatan.

2.2.3 Aspek-Aspek Perilaku Agresif

Buss & Perry (1992) menjelaskan perilaku agresif dipengaruhi oleh empat aspek yaitu:

1. Agresi Fisik (*Physical Aggression*)

Agresi fisik merupakan perbuatan melukai atau menyakiti orang lain atau objek langsung secara fisik. Agresi fisik meliputi berkelahi, memukul, melakukan kekerasan, mengancam dan merusak barang.

2. Agresi Verbal (*Verbal Aggression*)

Agresi verbal menggunakan kata-kata untuk menyakiti orang lain secara langsung dan sengaja. Contoh perilaku dari agresi verbal adalah cacian, ancaman, mengumpat, menghina, mengejek, membantah, bertengkar mulut, berterus terang apabila jengkel dan pendapat harus diterima.

3. Kemarahan (*Anger*)

Kemarahan merupakan keadaan perasaan emosional yang bervariasi intensitasnya dari rasa jengkel yang ringan sampai amukan yang intens. Individu dengan tingkat kemarahan yang tinggi akan mudah marah dan tersinggung. Beberapa bentuk anger adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.

4. Permusuhan (*Hostility*)

Permusuhan bisa dikonsepsikan sebagai sikap bermusuhan secara interpersonal. Individu yang memiliki permusuhan akan cenderung memiliki

keyakinan negatif mengenai orang lain, seperti prasangka yang buruk, perasaan curiga, cemburu, iri hati dan merasa hidup tidak adil. Selain itu individu dengan sikap permusuhan akan memiliki perasaan jengkel, dengki dan dendam.

2.2.4 Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Agresif

Faktor-faktor yang menjadi penyebab munculnya perilaku agresif yang dijelaskan oleh Firdaus dkk (2014) diantaranya yaitu: perhatian yang kurang diperoleh dari orang tua, masih dalam tahap perkembangan, pengaruh teman sebaya, adanya proses meniru dari perilaku teman, keluarga yang kurang harmonis, solidaritas yang tinggi dalam berteman, perasaan salah paham antar teman, konflik internal keluarga, munculnya perasaan tersinggung, emosi, jengkel, sakit hati, keinginan untuk menjaga harga diri, keinginan untuk coba-coba, munculnya keinginan untuk meluapkan emosi, pergaulan salah, kurang senang melihat orang lain yang memiliki sikap sombong dan angkuh, kurangnya pembinaan dari orang tua. Adapun faktor-faktor lain yang menjadi penyebab agresif meliputi: a. Kondisi pribadi remaja (fisik, psikis, kontrol diri, penyesuaian diri, dan keagamaan). b. Rumah dan keluarga (kasih sayang dan perhatian, komunikasi, status ekonomi, penolakan keluarga, keharmonisan). c. Lingkungan masyarakat; dan d. Lingkungan sekolah. (Putri, 2019). Sedangkan faktor-faktor yang dapat memengaruhi perilaku agresif adalah kontrol diri, dukungan sosial teman sebaya, serta kematangan emosi, Semakin baik kontrol diri yang dimiliki seseorang, maka semakin rendah pula untuk munculnya perilaku agresif (Jamal & Sugiarti. 2021).

2.3 Remaja sebagai Pengguna *Game online*

Pada masa remaja, remaja cenderung berkumpul dan menghabiskan waktu lebih banyak bersama teman sebaya daripada waktu bersama dengan keluarga. Masa remaja merupakan masa dimana pencarian jati diri. Ketika remaja berkumpul, remaja dapat menciptakan kebersamaan dengan teman sebayanya dengan menghabiskan hobi yang sama yaitu salah satunya dengan bermain gim atau *game online*. *Game online* merupakan suatu *game* yang dimainkan atau dioperasikan secara *online* menggunakan internet (Young, 2009). Ramadhani (2013) menjelaskan bahwa remaja bermain *game online* mempunyai motif yang berbeda-beda, ada yang bermain *game* sekedar *hobby*, hiburan, pelampiasan emosi, dan mencari teman.

Game online dapat diakses kapan saja dan dimana saja asalkan terhubung dengan internet. Sehingga pengguna *game online* atau *gamer* dapat menggunakan *game* bersama banyak orang diwaktu yang sama, meskipun pada lokasi yang berbeda. Perkembangan internet yang pesat akhirnya membuat *game online* tidak hanya diakses menggunakan komputer, namun juga bisa diakses menggunakan telpon pintar atau gawai (*smartphone*) yang mudah untuk dibawa kemana-mana. Kemudahan mengakses *game online* kapan saja dan dimana saja membuat *gamer* remaja bisa menggunakan *game online* di rumah atau bahkan saat di sekolah (Novrialdi, 2019).

Orang yang memainkan *game online* dengan menggunakan perangkat elektronik disebut dengan *gamers*. *Gamer* dikelompokkan menjadi 3 macam yaitu *low frequency gamer* yaitu *gamer* yang bermain kurang dari satu jam perhari, *high frequency gamer* yaitu *gamer* yang bermain lebih dari 7 jam perminggu dan *heavy frequency gamer* yaitu *gamer* yang bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari

14 jam seminggu (Griffiths, 2010). Seorang yang mengalami kecanduan *game online* biasanya menghabiskan waktu bermain *game online* 2-10 jam perminggu (Kusumadewi, 2009).

2.4 Keterkaitan Antara *Game online* dengan Perilaku Agresif

Game online yang isinya mengandung kekerasan seperti memukul, menendang, menembak, membunuh dan lain sebagainya. Secara tidak langsung, remaja akan meniru jenis *game online* yang bertemakan kekerasan. Tindakan mengamati memberikan ruang bagi remaja untuk belajar tanpa disadari, dan belajar dengan mengamati perilaku yang ada di game atau perilaku *gamer* lain saat bermain game (Lesilolo, 2018).

Salah satu teori pembelajaran yang membahas mengenai terori belajar adalah teori belajar sosial Albert Bandura. Asumsi awal isi sudut pandang teoritis Bandura (Lesilolo, 2018) dalam teori belajar sosial yaitu:

1. Pembelajaran pada hakikatnya berlangsung melalui proses peniruan (*imitation*) atau pemodelan (*modelling*).
2. Dalam *imitation* atau *modeling*, remaja dipahami sebagai pihak yang memainkan peran aktif dalam menentukan perilaku mana yang hendak ia tiru dan juga frekuensi serta intensitas peniruan yang hendak dijalankan. Dalam hal ini *gamer* dapat menentukan perilaku mana yang dapat ditiru.
3. *Imitation* atau *modeling* adalah jenis pembelajaran perilaku tertentu yang dilakukan tanpa harus melalui pengalaman langsung.
4. Dalam *imitation* atau *modeling* terjadi penguatan tidak langsung pada perilaku tertentu yang sama efektifnya dengan penguatan langsung untuk memfasilitasi dan menghasilkan peniruan. *Gamer* dalam penguatan tidak langsung perlu

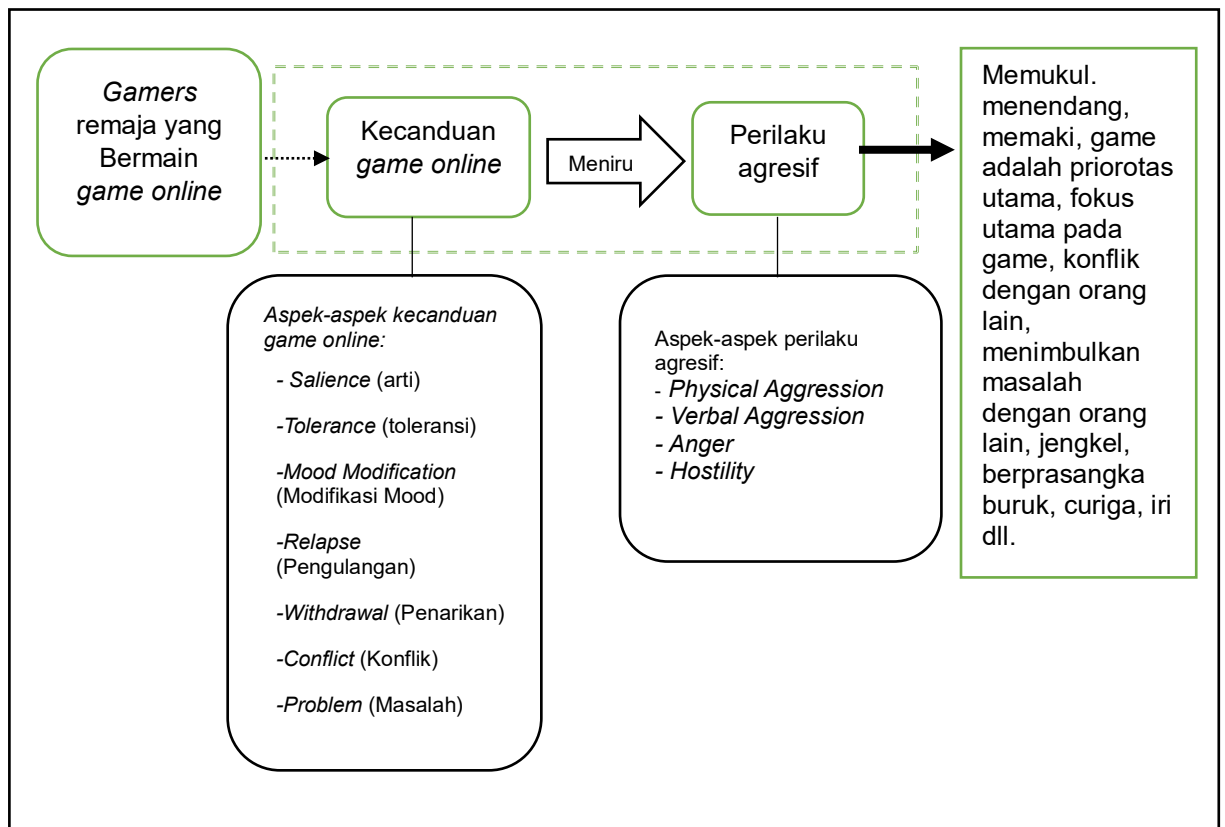
menyumbangkan komponen kognitif tertentu (seperti kemampuan mengingat dan mengulang) pada pelaksanaan proses peniruan.

5. Mediasi internal sangat penting dalam pembelajaran, karena saat proses menginternalisasi perilaku yang menjadi dasar pembelajaran dan perilaku dihasilkan, terdapat refleksi yang mempengaruhi hasil akhirnya.

Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa remaja dapat belajar dari mengamati, memperhatikan, mengingat, menganalisis perilaku dalam *game online* maupun perilaku teman yang sedang bermain *game online*. Bandura (dalam Susantyo, 2011) beranggapan bahwa perilaku agresif merupakan sesuatu yang dipelajari, bukan perilaku bawaan lahir. Perilaku agresif ini dipelajari dari lingkungan sosial seperti keluarga, rekan sebaya, dan media massa melalui modeling. Perilaku agresif dapat meningkat atau menurun tergantung sejauh mana penguatan yang diterima. Dalam penelitian ini, modeling diasumsikan terjadi melalui media *game online*.

Perhatian *gamers* sudah jelas lebih banyak terpusat pada karakter game yang dimainkan dan karakter game ini menjadi modelnya, seringkali menampilkan adegan kekerasan. Adegan kekerasan tersebut berupa serangan-serangan fisik baik menggunakan senjata tajam, senjata api, maupun dengan tangan kosong. Karakter dan adegan game memang lebih atraktif sehingga *gamers* akan lebih menaruh banyak perhatian pada game tersebut. Saat *gamers* menyimpan adegan-adegan kekerasan tersebut ke dalam ingatannya, pada saat yang diperlukan ingatan tentang adegan kekerasan itu dapat dimunculkan. Ketika perilaku agresif tersebut mendapatkan penguatan, maka hal itu dapat menjadi perilaku yang menetap (Nugroho, 2020).

2.5 Kerangka Konseptual



Gambar 2.1: kerangka konseptual

Keterangan:

- : Variabel yang akan diteliti
- : Terjadi proses meniru
- : Garis hubung
- : Output
- : Dampak

Kerangka konseptual di atas menunjukkan bahwa variable yang akan diteliti yaitu pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada *gamers* remaja di kota Makassar. Melalui kerangka konseptual di atas diketahui bahwa pengguna *game* atau bisa disebut dengan *gamer* pada rentan usia remaja (12-21

tahun) juga merupakan pengguna *game online*. *Gamer* yang terlalu lama menggunakan *game online* dapat memicu munculnya perilaku kecanduan *game*, sehingga dapat dikatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan *game online*.

Remaja dapat dikatakan mengalami kecanduan game pada penelitian ini apabila memenuhi aspek-aspek dari Lemmens dkk (2009) yaitu *salience* (arti), *tolerance* (toleransi), *mood modification* (modifikasi mood), *relapse* (pengulangan), *withdrawal* (penarikan), *conflict* (konflik), *problem* (masalah). *Output* dari proses meniru dan *modeling* ketika mengalami kecanduan *game* dapat memunculkan perilaku agresif. Perilaku agresif yang dimaksudkan dalam penelitian berdasarkan aspek dari Buss dan Perry (1992) yaitu *Physical Aggression*, *Verbal Aggression*, *Anger*, *Hostility*.

2.6 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H_0 = Ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif pada *gamers* remaja di kota Makassar.