

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA di YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

EISTAQIA AVINELDY L. MANGKUR

12130174K

Pembimbing :

Aditya Nanda Priyatama, S.Psi., M. Si

Prilya Shanty Andrianie, M.Psi., Psi

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS SETIA BUDI
SURAKARTA**

2020

PENGESAHAN SKRIPSI

Berjudul

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME *ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI YOGYAKARTA

Oleh :

Eistaqia Avineldy L. Mangkur

12130174K

Dipertahankan di depan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi
Surakarta dan diterima untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat guna memperoleh derajat
gelar sarjana Psikologi

Pada Tanggal:

26 agustus 2020

Mengesahkan,

Fakultas Psikologi

Universitas setia Budi

Dekan,



[Signature]
Drs. Isaac Jogues Kiyok Sito Meiyanto, Ph.D.

Penguji

1. Aditya Aditya Nanda Priyatama, S.Psi., M. Si
2. Prilya Shanty Andrianie, M.Psi., Psi
3. Arif Tri Setyanto, M.Psi., Psikolog

Tanda Tangan

[Signature]

[Signature]

[Signature]

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eistaqia Avineldy L. Mangkur

NIM : 12130174K

Fakultas : Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika kemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan mejadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan Pihak Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat sebagai sebenar-benarnya dan apabila ada pernyataan tidak benar, saya bersedia menerima sanksi.

Surakarta,



Eistaqia Avineldy L. Mangkur

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur dan berkat Tuhan Yesus Kristus, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan rahmat dan berkat dalam karya penulisan ini
2. Bunda Maria atas jawaban dari Doa Rosario dan Novena
3. Kepada Ayah dan Ibu tercinta atas limpahan doa, kasih sayang dan juga semangat yang tidak terhingga.
4. Kepada kakak, adik, keluarga dan teman-teman yang senantiasa selalu memberikan semangat, panjatan doa, pengorbanan dan dukungan yang tidak pernah berhenti untuk tetap berjuang menggapai cita-cita.

MOTTO

“Tuhan, gembalaku yang baik”

“Ia membaringkan aku dirumput yang hijau, Ia membimbingku ke air yang tenang,
Ia menyegarkan jiwaku, Ia menuntun aku ke jalan yang benar oleh karena nama-
Nya, sekalipun aku berjalan dalam lembah kekelaman, aku tidak takut bahaya
sebab Engkau besertaku”

(Mazmur 23:1-4)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang telah melimpahkan rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja Di Yogyakarta”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi.

Dalam proses menyelesaikan skripsi ini penulis adakalanya menemukan kesulitan-kesulitan karena kemampuan penulis yang terbatas. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan pihak lain. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

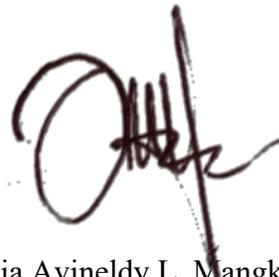
1. Yayasan Pendidikan Universitas Setia Budi Surakarta.
2. Bapak Dr. Ir. Djoni tarigan, MBA selaku Rektor Universitas Setia Budi Surakarta.
3. Bapak Drs. Isaac Jogues kiyok Sito Meiyanto Ph.D. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta.
4. Bapak Dr. Aditya nanda Priyatama S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing utama yang telah bersedia meluangkan waktu disela-sela kesibukannya untuk memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran.

5. Ibu Prilya Shanty Andrianie, M.Psi, Psi selaku dosen pembimbing pendamping dan juga Kepala Program Studi S1 Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta yang telah meluangkan waktu untuk selalu mendampingi memberi ingat dan bimbingan serta arahan dengan penuh kesabaran.
6. Bapak Arif Tri Setyanto S.Psi., M.Psi, Psi selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu serta memberikan saran dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Dra. Endang Widyastuti, MA selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan motivasi dan semangat agar tidak berhenti mengerjakan skripsi.
8. Kepada seluruh staf dosen bapak Yustinus Joko Dwi Nugroho, S.Psi., M.Psi., Ibu Rosita Yuniati, S.Psi., M.Psi, Psikolog., Bapak Patria Mukti, S.Psi, M.Si., Bapak Suyanto, SE yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam mengajar perkuliahan selama menempuh studi S1 Psikologi di Univeristas Setia Budi Surakarta
9. Warnet Gold *Gamenet*, Java *Gamenet*, Naf *Gamenet*, dan adik-adik yang berada di Yogyakarta, terima kasih karena telah bersedia memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Keluarga tercinta Ayah, Ibu, Kakak, Adik-adik yang tidak pernah berhenti mendoakan, memberikan semangat, kasih sayang, nasihat, motivasi sehingga penulis tetap melanjutkan penulisan skripsi ini.

11. Sahabat-sahabat seperjuangan Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi angkatan 2013, Sandy, Poppy, Lita, Dita, Nindita, Risma, Dias, Sulis, Yoga, Dama, Lutfi, Yohana, Nanda, Sherly yang telah menjadi sahabat dan juga keluarga dalam menempuh studi. Terimakasih untuk semangat dan doa dari kalian.
12. Dwiky Mali yang selalu sabar memberikan semangat, motivasi, doa dan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan karya ini.
13. Pihak-pihak lain yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis



Eistaqia Avineldy L. Mangkur

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	10
C. TUJUAN PENELITIAN.....	10
D. MANFAT PENELITIAN	10
1. Manfaat Teoritis.....	10
2. Manfaat Praktis	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Perilaku Agresif	12
1. Pengertian Perilaku Agresif	12
2. Faktor Perilaku Agresif.....	14
3. Aspek Perilaku Agresif.....	17
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	19
1. Pengertian kecanduan <i>game online</i>	19
2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	20
3. Jenis <i>Game Online</i>	23
C. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Agresif.....	24

D. Kerangka Berpikir.....	28
E. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	29
1. Variabel Tergantung.....	29
2. Variabel Bebas	29
B. Definisi Operasional	29
1. Perilaku Agresif	29
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	30
C. Populasi, Sampel dan <i>Sampling</i>	30
1. Populasi.....	30
2. Sampel	31
3. <i>Sampling</i>	31
D. Metode Pengumpulan Data.....	32
1. Skala Perilaku Agresif	32
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	34
E. Validitas dan Reliabilitas	35
1. Validitas	35
2. Reliabilitas	36
F. METODE ANALISIS DATA.....	36
1. Uji Normalitas.....	36
2. Uji Reliabilitas	37
BAB IV PELAKSANAAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Persiapan penelitian	38
1. Orientasi Kancah penelitian	38
2. Proses Perijinan dan Persiapan Alat Ukur	39
B. Pelaksanaan penelitian	40
1. Pengumpulan Data	40
2. Pelaksanaan skoring.....	42
3. Uji Coba Alat Ukur	43
4. Uji Validitas dan Reliabilitas	43
C. Deskripsi Data penelitian	47
1. Deskripsi Subjek Penelitian	47
2. Deskripsi Data penelitian	48
D. Analisis Data Penelitian	51
1. Uji Asumsi dasar	51

a. Uji Normalitas.....	51
b. Uji Linearitas.....	52
2. Uji Hipotesis	52
3. Analisis Tambahan.....	53
E. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Blueprint</i> Skala Perilaku Agresif	33
Tabel 2. <i>Blueprint</i> Skala Kecanduaan <i>Game Online</i>	34
Tabel3. Skala Perilaku Agresif Setelah Uji Coba	45
Tabel 4. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba	46
Tabel 5. Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Tabel 6. Deskripsi Subjek Berdasarkan Usia.....	47
Tabel 7. Deskripsi Subjek Berdasarkan Lama Bermain <i>Game Online</i>	48
Tabel 8. Deskriptif Statistik Data.....	49
Tabel 9. Norma Kategori Subjek	49
Tabel 10. Deskripsi Kategori Variabel Penelitian.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

A. LAMPIRAN A ALAT UJI COBA	65
1. Skala Perilaku Agresif	68
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	70
B. LAMPIRAN B TABULASI DATA HASIL TAHAP 1	73
1. Tabulasi Data Perilaku Agresif.....	73
2. Tabulasi Data Kecanduan <i>Game Online</i>	76
C. LAMPIRAN C UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS	79
1. Validitas Dan Reliabilitas Kecanduan <i>Game Online</i>	79
2. Validitas Dan Reliabilitas Perilaku Agresif.....	83
D. LAMPIRAN D ALAT UKUR SETELAH UJI COBA	87
1. Skala Perilaku Agresif	90
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	92
E. LAMPIRAN E TABULASI DATA PENELITIAN	95
1. Tabulasi Data Perilaku Agresif.....	95
2. Tabulasi Data Kecanduan <i>Game Online</i>	99
F. LAMPIRAN F ANALISIS DEKRIPTIF DAN UJI HIPOTESIS	103
1. Uji Normal	103
2. Uji Linearitas.....	104
3. Uji Hipotesis	105
4. Uji Analisis Tambahan.....	105
G. LAMPIRAN SURAT IJIN PENELITIAN	107

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI YOGYAKARTA

Eistaqia Avineldy L. Mangkur

12130174K

INTISARI

Kasus perilaku agresif merupakan salah satu kasus yang sering dibicarakan diberbagai media. Badan Pusat Statistik tahun 2010 mengatakan bahwa salah satu kenakalan remaja saat ini tidak hanya tawuran namun sudah menuju pada tindakan kriminal dan sekitar 67,5% masih berusia 16 dan 17 tahun. Perilaku agresif sering kita temui diberbagai media dan terkadang kita sendiri yang menjadi korban dari perilaku agresif tersebut. Salah satu hal yang bisa menyebabkan seseorang berperilaku agresif adalah kecanduan *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja Yogyakarta dengan jumlah 78 remaja. Penelitian ini menggunakan 2 alat ukur yaitu skala kecanduan *game online* dan skala perilaku agresif. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan pengambilan sampelnya dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson* dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows release*. Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar (r) 0,723 dengan $p=0,000$ ($p<0,01$). Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima.

Kata kunci : Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN TEENAGERS OF YOGYAKARTA

Eistaqia Avineldy L. Manglur

12130174K

ABSTRACT

The case of aggressive behavior is one of the cases that is often discussed in various media. The 2010 Central Bureau of Statistics said that one of the delinquencies in adolescents today is not only brawls but has led to criminal acts and around 67,5% were 16 and 17 years old. Aggressive behavior we often encounter in various media and sometimes we ourselves fall victim to that aggressive behavior. One of things that can cause someone to behave aggressively is online addiction

This research aimed to find out the relationship between game online addiction and aggressive behavior in teenagers of Yogyakarta. The subject of research was 78 teenagers of Yogyakarta. This study employed two measurement instruments: online game addiction and aggressive behavior. Hypothesis proposed was that there a positive relationship between online game addiction and aggressive behavior. This research employed quantitative method and the sampling technique used was purposive sampling technique. The method employed was data analysis was Karl Pearson's Product Moment correlation with SPSS 25.0 for windows release help. The results of analysis showed correlation coefficient of (r) 0,723 with $p=0,000$ ($p<0,01$). It proved that there a very significant negative relationship between online game addiction and aggressive behavior, so that hypothesis proposed in this research was supported.

Keywords : Online Game Addiction, Aggressive Behavior

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perilaku agresif saat ini menjadi salah satu masalah yang sering di perbincangkan diberbagai media dan sering dilakukan oleh berbagai kalangan usia baik itu anak-anak, remaja, orang dewasa maupun lansia. Ada beberapa kasus dimana seseorang menjadi agresif hanya karena masalah sepele. Di Filipina seorang pria berumur 16 tahun membunuh seorang anak kecil berumur 11 tahun dengan menikamnya sebanyak 40 kali hal itu dilakukannya karena karena anak kecil tersebut melakukan tindakan *Hack* ke akun Dota 2 milik pemuda tersebut (Liputan6.2015). Salah satu kasus juga yang terjadi di Mataram dimana dua pemuda RZ(18) dan AY(18) nekat mencuri sepeda payung berwarna putih. Hal itu mereka lakukan karena sering bermain *game online* yaitu *Mobile Legends* dan uang hasil dari jual sepeda itu akan mereka gunakan untuk membayar di warnet dan bermain *Mobile Legend* (Kompas,2018) Kasus lainnya juga terjadi di Jakarta dimana mengakibatkan seorang anak bernama Frangky masuk rumah sakit jiwa karena mengalami kecanduan *game online*. Ibunya Frangky mengatakan bahwa dalam satu hari Frangky bisa memainkan gawainya hingga mencapai 8 jam. Suatu hari Frangky menunjukkan perilaku agresifnya kepada ibunya karena dilarang

untuk tidak memainkan gawai. Frangky memukul ibunya hingga memegang pisau sambil mengancam ibunya (BBCNews, 2019). Menurut Nisfiannoor & Yulianti (2005) perilaku agresif merupakan suatu tindakan yang dilakukan unruk menyakiti orang lain. Seseorang akan menunjukkan perilaku negatifnya apabila lingkungan tidak memperlakukan mereka sesuai dengan tuntutan atau kebutuhan perkembangan mereka. Perilaku agresif menurut Moore & Fine (dalam Restu & Yusri, 2013) mengatakan bahwa perilaku agresif juga berupa suatu tindakan yang dapat menyakiti orang-orang atau objek-objek secara fisik atau verbal tingkah laku yang dilakukan secara fisik ataupun secara verbal. Perilaku tersebut ditunjukkan dengan melukai orang lain, menyerang merusak segala sesuatu atau bahkan membunuh.

Di Indonesia sendiri perilaku agresif sering terjadi terlebih dikalangan remaja dan hal itu membuat cemas warga (Nisfiannoor & Yulianti, 2005).

Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2010 mengatakan bahwa salah satu kenakalan remaja saat ini tidak hanya tawuran antar sesama remaja namun sudah menuju pada tindakan kriminal yaitu dengan melakukan pemerkosaan, pencurian, bahkan hingga membunuh dan sekitar 67,5% masih berusia 16 dan 17 tahun. Trisnawati, dkk (2014) mengatakan bahwa salah satu faktor remaja berperilaku agresif karena remaja mudah terpengaruh dengan hal-hal yang terjadi pada lingkungan luar dimana membuat remaja tidak dapat beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah sehingga memunculkan perilaku agresif tersebut.

Pada zaman ini banyak kita temui di media mengenai perilaku-perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja, tidak hanya itu terkadang kita sendiri menjadi korban dari perilaku agresif tersebut. Perilaku agresif tersebut muncul bisa dari berbagai macam hal salah satunya karena *game online*. *Game* bukanlah suatu hal yang baru bagi remaja hal ini mengakibatkan seorang remaja bisa menjadi agresif karena bermain game (Musbikin, 2009).

Game Online merupakan salah satu jenis *game* yang dimainkan dengan menggunakan koneksi internet agar pemain bisa berhubungan dengan pemain lainnya yang bisa dimainkan dengan *Handphone* ataupun dengan komputer yang terhubung dengan sebuah jaringan tertentu dan bisa diakses dengan melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menyediakan *game* tersebut. (Wikipedia, 2018)

Liga *Game* Indonesia (dalam Ramadhani, 2013) *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001 mencapai puncaknya pada tahun 2003 di mana LYTO memperkenalkan *game* Ragnarok *Online* (RO) dan berhasil *booming* di tahun pertamanya hingga koneksi internet menjadi kacau karena pada saat itu belum mampu memadai untuk menampung jutaan orang yang memainkan *game* RO dalam satu waktu di seluruh Indonesia.

Maraknya *game online* bisa kita temui dimana sekarang sudah terdapat banyak *game center* atau warung internet di berbagai tempat dilengkapi dengan alat-alat pendukung *game* yang canggih tidak hanya itu *game online* juga bisa dimainkan melalui *handphone*. Hal tersebut dapat dilihat dari *game online* yang dulu hanya bisa dimainkan oleh 2 orang kini bisa sampai ratusan

orang terhubung dan dari berbagai penjuru dunia hanya dengan koneksi *internet*.

Game online sendiri memiliki dampak positif yaitu dimana para pemain dapat menemukan teman baru dan dapat berinteraksi dengan orang lain melalui *game online* tersebut. Akan tetapi, ada juga dampak negatif yang terjadi jika seorang remaja terlalu sering bermain *game online* tanpa adanya kontrol akibatnya seorang remaja akan mengalami kecanduan terhadap *game online* (Nur, 2013). Permainan pada *game online* kebanyakan menampilkan berupa kekerasan-kekerasan seperti perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan.. Jika permainan tersebut digemari dan dinikmati secara berulang-ulang, secara tanpa sadar perilaku agresif akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk. Hal tersebut dikatakan oleh Anderson dan Bushman (dalam Permatasari, dkk 2017) yang menghipotesiskan bahwa salah satu penyebab perilaku agresif adalah dengan menonton video *game* yang mengandung unsur kekerasan

Secara umum, kecanduan dapat didefinisikan sebagai kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa mepedulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada diri remaja (Puspita & Mulyana,2018). Kecanduan *game online* dalam DSM V (2013) memiliki istilah *gaming disorder*, didefenisikan sebagai penggunaan internet secara terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam suatu permainan yang

berakibat pada penurunan fungsi sehari-hari pada individu. *Game online* telah membawa pengaruh yang cukup besar bagi remaja. Rikiyanto (dalam Kolipah & Devy, 2016) menyatakan bahwa kecanduan *game online* kini menjadi suatu masalah yang harus ditanggapi dengan serius karena sudah berdampak pada perilaku seseorang. Sifat anak yang menjadi kasar, suka mencaci, tidak peduli terhadap sesama, tidak mau menerima kekalahan bahkan kehilangan pengendalian diri hingga menyakiti teman sebayanya ataupun yang lebih kecil darinya juga disebabkan karena kecanduan *game online* (Musbikin, 2009)..

Aqila Smart (dalam Santoso & Purnomo, 2017) mengatakan ciri-ciri kecanduan *game online* sebagai berikut : merasa dirinya terikat dengan *game online*, bermain dalam jangka waktu yang lama (14 jam) per minggu dan hanya fokus pada satu jenis *game* saja, bisa berlanjut hingga satu bulan, menjadikannya sebagai suatu kebutuhan dan dapat menjadikannya merasa gelisah, murung, depresi dan cepat marah ketika mencoba untuk berhenti atau mengurangi bermain *game online*, sering berbohong kepada orangtua, melalaikan tugas-tugas sebagai pelajar.

Menurut Young (dalam Dinata, 2017) indikator seorang anak kecanduan *game online* adalah terlalu asyik bermain *game online*, tidak tertarik dengan hal lain kecuali *game online*, menarik diri, menjadi pemaarah, berbohong mengenai aktivitasnya bermain *game online*, mengalami gangguan psikologis (perubahan *mood*)

Salah satu penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh seorang pakar adiksi *game* di Amerika, Mark Griffiths (dalam Syahrani, 2015) menemukan bahwa anak yang berusia belasan tahun hampir sepertiganya bermain *game* setiap hari dan parahnya sekitar 7%-nya bermain paling sedikit 30 jam per minggu. Hal ini menunjukkan bahwa anak berusia belasan tahun sudah terbiasa dengan bermain *game online* dan mengakibatkan kecanduan *game online*.

Di Indonesia sendiri, Rahmadina (2014) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa ada 5 kota besar yaitu Depok, Jakarta, Surabaya, Medan, dan salah satunya Yogyakarta berjumlah 80% pemain *game online* yang berusia 15-25 tahun. Hal ini juga didukung oleh data yang diperoleh dari sebuah artikel Dunia *Network* (Baskoro, 2015) mengatakan dalam hal penggunaan *game online* 70% pemain *game online* di Indonesia berusia 13-17 tahun dan 18-24 tahun, ini menunjukkan pemain *game online* yang lebih sering dimainkan oleh remaja.

Fenomena kecanduan *game online* diketahui berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti (Senin, 09 April 2019) di beberapa warung internet yaitu *Gold Gamenet*, *Java Game.net*, *Naf Gamenet*, di dalamnya sudah disediakan fasilitas untuk bermain *game online* selama 24 jam. Lokasi warung internet tersebut merupakan kompleks untuk warung internet itu sendiri berada di Yogyakarta tepatnya di daerah Babarsari. *Game online* tersebut buka selama 24 jam dan masing-masing memiliki 1-40 PC, 1-

60 PC, dan 1-30 PC untuk disewakan ditambah 1 PC untuk server. *Game center* ini sering dikunjungi oleh berbagai kalangan mulai dari dewasa, anak-anak salah satunya adalah kalangan remaja, sering anak SMA, SMP bahkan SD pulang sekolah dan masih mengenakan pakaian seragam bermain *game online*. Lokasinya pun sangat strategis dekat dengan sekolah, kampus dan mall. Mereka memilih tempat yang menurut mereka nyaman dan *game* yang sering mereka mainkan yaitu *game Dotta, Ragnarok, Call Of Duty* dan berbagai jenis *game* lainnya. Perilaku pemain *game online* sendiri terlihat kurang mengurus diri karena kurang tidur, tidak mempedulikan sekitar, ada yang bermain sambil merokok sering adanya perilaku agresif dengan mengucapkan kata-kata kotor, memukul-mukul meja jika mereka tidak bisa menyelesaikan *gamenya*, ada juga yang berteriak keras ketika berhasil menyelesaikan *gamenya* dapat dilihat mereka tidak saling peduli satu dengan yang lainnya. *Game center* tersebut ditemukan ramai pada saat malam hari, cenderung mereka menggunakan paket untuk bermain *game* agar lebih murah. Tarif atau harga paket yang ditentukan yaitu 3-10 jam. Selain itu, *game center* tersebut sudah disediakan fasilitas seperti minuman, AC, kamar mandi/toilet serta area *smoking* dan *non-smoking*.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan pemain *game online* dan pengelola *game online* tersebut yaitu di *Gold Center*. Berdasarkan wawancara dengan salah satu remaja yang gemar bermain *game online* sendiri, menurut DM selaku *gamer* dampak *game online* ada dampak positif dan negatif. DM mengatakan dampak positifnya yaitu dapat belajar dan menemukan banyak

teman sedangkan dampak negatifnya DM sering bolos sekolah, marah-marah, emosi yang tidak stabil apabila yang diharapkan dalam bermain *game online* tidak sesuai dengan keinginannya akibatnya DM merusak properti yang ada pada warung *game online* tersebut. (April, 2019) DM juga mengakui bahwa dirinya telah ketagihan atau menjadi seorang pecandu *game online* karena ketika bermain *game online* DM bisa memainkan hingga 5-6 jam per hari.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti juga pada seorang mahasiswa bernisial FA yang suka bermain *game online*. Subyek mengatakan bahwa subyek sangat suka bermain game online yaitu *Mobile Legends* dalam sehari menghabiskan waktu 3 sampai 4 jam per hari untuk bermain game online alasannya karena *game online* untuk mengisi waktu kosong, bisa memiliki teman, belajar bahasa inggris, animasi yang ada didalam *game online* terlihat bagus, menambah rasa penasaran, malu atau gengsi juga jika kalah. Selain itu, salah satu alasan subyek menyukai *game online* karena juga dapat meluapkan emosi-emosinya dalam permainan tersebut. Namun, karena terlalu sering bermain *game online* subyek mengaku sering menyendiri didalam kamar, menggunakan uang sakunya untuk membeli pakettan agar bisa bermain *game online*, mengalami insomnia, menjadi sangat sensitif ketika diganggu, hingga memaki-maki apabila subyek mengalami kekalahan dalam permainan tersebut.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan pengelola *game online* tersebut, IF mengatakan *game online* tersebut sudah berdiri sejak 10 tahun yang lalu, ada sekitar 40 unit di dalam warnet tersebut dan buka selama 24

jam. Ketika ditanyai apakah sering terjadi masalah di *game center* ini IF juga mengatakan sering terjadi masalah dalam warnet tersebut seperti perkelahian, properti yang rusak sehingga mendapatkan kerugian IF juga mengatakan peminat *game center* kebanyakan bermain *game online* seperti *Recident Evil*, *PUBG*, *Mobile legend*, apa lagi *Dotta*, mereka selalu mengupdate untuk *game-game* terbaru. Hal ini sesuai dengan penelitian lain juga telah dilakukan oleh Satria, dkk (2015) mengatakan adanya Hubungan antara kecanduan bermain video *games* kekerasan dengan perilaku agresif.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti “Hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja”. Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Satria, dkk dalam jurnalnya dengan judul penelitian “Hubungan antara kecanduan bermain cideo *games* kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang”. Hanya perbedaan penelitiannya adalah tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah di Padang maka peneliti tertarik untuk mengajukan judul skripsi yaitu “hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di Yogyakarta”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :”Apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis, dapat memberikan sumbangan yang dapat memperkaya kajian teori di bidang psikologi sosial, terlebih mengenai perilaku agresif dan remaja yang mengalami kecanduan *game online*.
2. Manfaat praktis,
 - a. Remaja di harapkan lebih bijaksana lagi dalam menggunakan waktu ketika bermain *game online* agar tidak berdampak pada kecanduan terhadap *game online*.
 - b. Menunjukkan kepada orang tua agar lebih memperhatikan anak-anaknya ketika bermain *game* dan membatasi waktu anak-anak dalam bermain *game* sehingga anak tidak menjadi pecandu dan bersifat agresif.

- c. Bagi para pembaca, agar dapat dijadikan sebagai informasi untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan sebagai tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya.