

EKSPLORASI GAME ONLINE PADA SMARTPHONE TERHADAP AGRESIVITAS

Ghuyub Catlea Azalea, Raden Mas Muhammad Drecantya A, Zulia Latifatul Maksumah, Nafi Fithratul Qoriah

Program Studi Psikologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta

ABSTRACT

Nowadays with the development of internet games, now games can be played together across continents, this is referred to as online gaming. The nature of the game is fun, challenging, and addictive. Violent game can also cause aggressive behavior on its player. This study explored the effect of game online on aggressiveness. The method used in this experiment is between subjects that examined 20 male university students who played the Player Unknown Battlegrounds (PUBG) game and who did not play the game. Experiment result was analyzed using Wilcoxon analysis. It showed that playing the Player Unknown Battlegrounds (PUBG) has no effect on the emergence of aggressive behavior on the players.

Key Words: *aggressiveness, aggressive behavior, online game, smartphone*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, mempengaruhi peningkatan penggunaan internet pada masyarakat. Salah satunya di bagian hiburan seperti halnya meningkatnya bermain game online. Game online sendiri memiliki sifat dasar yang menyenangkan, menantang, dan membuat ketagihan. Bentuk game yang mengandung unsur kekerasan mampu menimbulkan perilaku yang agresif pada diri pemainnya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh memainkan game online terhadap agresivitas pemainnya. Penelitian ini menggunakan 20 mahasiswa laki-laki di Yogyakarta, yang dibagi sama rata kedalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Game online yang dilakukan dalam eksperimen ini adalah game online dengan unsur kekerasan, yaitu menggunakan game Player Unknown Battlegrounds (PUBG). Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis Wilcoxon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian game online (PUBG) tidak memberikan pengaruh terhadap agresivitas pemainnya.

Kata Kunci : agresivitas, perilaku agresif, game online, smartphone

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin meningkat di Indonesia. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya penggunaan internet sebanyak 132,7 juta jiwa pada tahun 2016

menjadi 143,26 juta jiwa pada tahun 2017. Pengguna terbanyak berada pada kelompok dengan usia 19-34 tahun sebesar 49,52 %. Lebih dari separuh (58,08%) pengguna internet berada di pulau jawa (Setiawan, 2018).

Perkembangan internet pada saat ini semakin pesat, beberapa kegunaannya ialah untuk hiburan, seperti bermain. Bermain game dalam bentuk video yang memakai jaringan internet disebut game online. Mudah-mudahan akses game online saat ini membuat penggunaannya semakin banyak.

Game online banyak digemari mulai dari anak-anak sampai dewasa. Penelitian yang dilakukan oleh Jansz menunjukkan bahwa pemain game online mayoritas ialah remaja laki-laki. Mereka menganggap game online sebagai wadah riset untuk para remaja melepaskan beragam emosi. Sesuai dengan pernyataan Bakker yang mengatakan bahwa mereka yang kecanduan game memiliki rata-rata 13-30 tahun dengan persentase 80% berumur 13-25 tahun. Fasya (2017) mengungkapkan bahwa kalangan remaja menghabiskan waktu rata-rata 7 jam per hari untuk mengakses media.

Menurut Kim dkk. (2002) game online adalah game (permainan) dimana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (LAN atau internet). Game online dapat melintasi ruang (jarak) dan waktu ini dan dapat di akses melalui internet di seluruh dunia. Game online merupakan suatu hal yang sangat mengasyikan, menantang, dan bahkan menjadi kebutuhan utama yang harus dipenuhi (David, 2009). Permainan ini memungkinkan pemainnya untuk dapat berinteraksi dengan para pengguna lain secara online di seluruh dunia. Walaupun kita dapat bersosialisasi didalam game online dengan pemain lainnya, para pemainnya kerap melupakan kehidupan sosial yang sebenarnya (Deviandri, 2012).

Menurut Rahmatsyam Lakoro dalam Kristina (2012) sifat dasar game adalah menantang (challenging), membuat ketagihan (addicted), dan menyenangkan (fun). Menurut Griffiths (2010), para pemain game mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain game. Menurut Waas (2015) jenis permainan yang menampilkan perilaku agresif seperti perkelahian brutal, berdarah-darah,

sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan yang dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar. Game online menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi gaya hidup seseorang, bahkan secara ekstrim mempengaruhi mental dan perilaku pemainnya. Bentuk game yang keras juga dapat menimbulkan perilaku agresif (Anderson & Bushman, 2001). Perilaku agresif yang timbul dapat berupa agresifitas secara verbal.

Perilaku agresif yang sering muncul di media elektronik sering dihubungkan dengan perilaku agresif di dunia nyata. Perilaku agresif merupakan suatu tindakan kekerasan yang dilakukan dengan tujuan meyakini orang lain. Perilaku agresif seseorang dapat muncul jika seseorang memiliki model sosial didalam kehidupannya. Pada game online dengan jenis kekerasan, hero yang digunakan menjadi model sosial untuk perilaku agresif (Zimmerman & Ybarra, 2016). Munculnya perilaku agresif dipengaruhi oleh banyak hal, seperti lingkungan sosial, keluarga, sekolah, maupun dari media-media yang terdapat di sekeliling. Pengaruh tersebut secara langsung maupun tidak langsung sangat berpotensi memengaruhi perilaku seseorang.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video game dan musik dapat menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku agresifitas (Taylor, Peplau, & Sears, 2009). Selain itu, sajian media televisi seperti film, drama, dan iklan juga memiliki sumbangan dalam meningkatnya perilaku agresif. Yaitu jika tontonan tersebut menampilkan adegan kekerasan yang diingat oleh memori baik pria maupun wanita, pada anak-anak maupun dewasa (Bushman & Phillips, 2001).

Bermain game online jenis agresif dapat memunculkan perilaku agresif didalam kehidupan di dunia nyata. Diketahui bahwa terdapat perbedaan perilaku agresif remaja yang bermain game online jenis kekerasan dan non kekerasan. Penelitian ini menunjukkan

permainan game online jenis agresif memiliki menimbulkan munculnya perilaku agresi yang lebih tinggi (Afrianti, 2009). Hal ini sejalan dengan penelitian lainnya, terdapat hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresif pada remaja awal (Ramadhani, 2013). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa intensitas bermain game online dengan tema kekerasan mampu memprediksi perilaku agresi pada remaja di Surakarta (Utomo, 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Fasya dkk (2017) di kota Makasar yang menunjukkan hal yang sebaliknya, yaitu bahwa tidak ada pengaruh jenis game online terhadap agresivitas oleh anak-anak dan remaja, akan tetapi, game online yang bertemakan kekerasan secara tidak langsung membuat anak-anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain game online. Anak-anak dan remaja telah mengetahui bahwa apa yang ada di dalam game online tidak selalu benar. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chiang dkk (2011) di negara Taiwan menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor perilaku agresif kelompok yang bermain game kekerasan dibandingkan dengan kelompok yang bermain game non kekerasan. Hal ini menarik untuk dikaji lebih dalam, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh memainkan game online terhadap agresivitas pemainnya. Game online yang dipergunakan menjadi perlakuan adalah game online yang mengandung unsur kekerasan, dalam penelitian ini menggunakan PUBG. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh game online (PUBG) pada smartphone terhadap agresivitas pemainnya.

Adapun manfaat penelitian ini dibagi secara teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan literatur dalam bidang keilmuan, khususnya bidang psikologi. Sedangkan secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi dunia keilmuan, serta menambah pengetahuan dan pemahaman pada pihak terkait terutama dalam dunia hiburan

elektronik (game). Penelitian ini juga dapat berguna bagi pihak-pihak yang bersinggungan dengan perilaku manusia seperti para praktisi psikologi.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan tipe eksperimen lapangan, yaitu desain eksperimen yang dilakukan untuk mendeteksi hubungan sebab akibat dalam lingkungan alami dimana peristiwa terjadi secara normal. Kemudian desain yang digunakan adalah *post test only design*. Desain ini melibatkan dua kelompok partisipan yang diberikan perlakuan berbeda pada setiap kelompok. Setiap kelompok akan diberikan *post test* berupa skala emosi, *Emotional Intensity Scale* (EIS) dan skala agresi, *Aggression Question*.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa laki-laki di Yogyakarta sejumlah 20 orang. Subjek penelitian ini kemudian sama besar kedalam 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang terdiri dari 10 orang yang memainkan game yang mengandung unsur kekerasan dan 10 orang kelompok kontrol, yang tidak memainkan game.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengambilan data pada penelitian ini dilakukan melalui pemberian skala pada partisipan dengan menggunakan *Emotional Intensity Scale* dan *Aggression Questionnaire* sebagai *Pre-test* dan *Post-test*. Pemberian skala diberikan dalam bentuk *google form* pada *handphone* masing-masing. *Emotional Intensity Scale* (EIS) merupakan sebuah alat ukur yang memiliki 30 aitem dan diciptakan oleh Ellen B. Braaten (1993) untuk mengukur intensitas sebuah emosi yang ada pada seseorang. Skala EIS ini memiliki 5 poin pemilihan yang berbeda-beda pada setiap aitemnya. Skala ini memiliki koefisien Cronbach Alpha sebesar 0,78.

Skala agresi (*Aggression Questionnaire*) dibuat oleh Buss & Perry (1992) untuk mengukur agresivitas seseorang dalam melakukan kegiatan sosialnya. Skala ini memiliki 29 aitem dan terdiri dari 5 tingkatan, dari sangat tidak cocok dengan diri saya (=1) hingga sangat cocok dengan diri saya (=5). Skala ini memiliki koefisien Cronbach Alpha sebesar 0,88.

Prosedur Intervensi

Prosedur eksperimen yang dilakukan mula-mula membagi subjek ke dalam dua kelompok, yaitu 10 orang kelompok eksperimen yang memainkan game yang mengandung unsur kekerasan dan 10 orang kelompok kontrol, yang tidak memainkan game. Dalam kelompok eksperimen game yang diterapkan adalah *game online* "Player Unknown Battlegrounds" atau PUBG. Para partisipan diberikan persetujuan dalam melakukan penelitian ini, partisipan secara acak ditugaskan ke salah satu dari dua kondisi eksperimen.

Pada partisipan kelompok eksperimen diberikan aplikasi "ActionDash" untuk memonitor kegiatan yang dilakukan oleh para partisipan dalam smartphone miliknya. Kemudian partisipan diberikan aplikasi yang berbeda pada setiap kondisi yang ditentukan oleh peneliti, aplikasi tersebut yaitu sebuah permainan online "Player Unknown Battlegrounds" atau PUBG dan partisipan yang tidak bermain game. Pada kelompok eksperimen diberikan *pre-test* skala Emotional Intensity Scale (EIS) dan *Aggression Questionnaire*, kemudian partisipan dipersilahkan untuk memainkan game PUBG dimana saja, minimal selama 30 menit perhari dalam jangka waktu 3

hari. Setelah itu partisipan diberikan *post test* untuk mengukur agresivitas pemain. Sedangkan pada kelompok kontrol, tidak diberikannya perlakuan. Partisipan hanya diberikan *pre-test* kemudian setelah 3 hari akan diminta untuk mengisi *post-test*.

Teknik Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik Wilcoxon, yaitu uji non parametrik untuk mengukur signifikansi perbedaan antara dua kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval, tetapi berdistribusi tidak normal. Uji Wilcoxon signed rank test merupakan uji alternatif dari analisis *paired sample t-test* apabila data tidak memenuhi asumsi normalitas (Suseno, 2012).

Penelitian ini menggunakan analisis tersebut dikarenakan subjek dalam penelitian ini kurang dari 30 orang sehingga tidak dapat menggunakan uji parametrik. Hipotesis dinyatakan diterima jika $p < 0,05$ dan dinyatakan ditolak jika $p > 0,05$. Proses analisis data pada penelitian ini menggunakan *software* SPSS (*Statistical Package Social Science*) versi 23.0 for Windows.

HASIL PENELITIAN

Analisis data penelitian ini menggunakan statistik Wilcoxon, dikarenakan jumlah partisipan < 30, sehingga dalam analisis peneliti langsung menggunakan uji hipotesis non-parametrik, tanpa menggunakan uji asumsi terlebih dahulu.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 1. Uji Hipotesis (*Aggression Questionnaire*)

PRE-TEST & POST-TEST AG (<i>Aggression Questionnaire</i>)	P
Pemain game online (PUBG)	0,306 ($P > 0,05$)
Tidak memainkan game online	0,138 ($P > 0,05$)

Hasil analisis Wilxonson menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pemain game online yang diberikan pre-test dan post-test skala AQ adalah

sebesar 0,306 sedangkan nilai signifikansi pada kelompok kontrol yang tidak memainkan game violence adalah sebesar 0,138.

Tabel 2. Uji Hipotesis (Emotional Intensity Scale)

PRE-TEST & POST-TEST EIS (Emotional Intensity Scale)	P
Pemain game online (PUBG)	0,760 (P>0,05)
Tidak memainkan game online (PUBG)	0,476 (P>0,005)

Adapun hasil analisis Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada pemain game online yang diberikan skala EIS adalah sebesar 0,760 sedangkan nilai signifikansi pada kelompok kontrol yang tidak memainkan game violence adalah sebesar 0,476.

Mengacu pada kriteria hasil uji hipotesis menggunakan analisis Wilcoxon yang memiliki kriteria dalam taraf signifikansi dimana hipotesis dinyatakan diterima jika $p < 0,05$ dan dinyatakan ditolak jika $p > 0,05$. Maka dapat diketahui bahwa hipotesis pada penelitian ini di tolak, artinya “tidak ada perbedaan agresivitas antara pemain game violence setelah dan sebelum di berikannya perlakuan, begitu juga pada partisipan kelompok kontrol”. Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini tidak dapat membuktikan bahwa intensitas bermain game online (PUBG) memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku agresivitas pada pemainnya.

PEMBAHASAN

Memainkan game kekerasan tidak serta merta membuat pemainnya memunculkan perilaku agresif. Menurut Andriani (Fasya, dkk, 2017) mahasiswa cenderung mengetahui apa yang ada didalam *game online* tidak semua merupakan hal yang benar. Seseorang biasanya sudah memiliki nilai atau norma yang sudah dia anut, sehingga apa yang dilihat tidak langsung ditiru tanpa ada proses filterisasi. Intensitas dan jangka waktu lama bermain dapat menjadi faktor yang mempengaruhi, karena menurut

teori belajar milik Bandura melakukan sesuatu secara terus menerus membuat seseorang belajar dan mungkin meniru apa yang menjadi model.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh pada 272 mahasiswa yang bermain game online jenis kekerasan DOTA2 yang menemukan bahwa tingkat agresifitas pemain cenderung rendah. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Tanjung (2016) yang meneliti pengaruh game kekerasan GTA di Sidoarjo juga menemukan bahwa game onlien kurang mempengaruhi agresivitas anak. Menurut Tanjung intensitas bermain game dapat dikarenakan kebutuhan kognitif berupa informasi akan kepopuleran jenis game, pengetahuan teknik, dan pemahaman game yang menimbulkan kepuasan (playfullness). Agresi juga dapat tidak muncul dikarenakan kepercayaan seseorang terhadap suatu permainan sebagai aspirasi yang dapat menyumbang ide kreatif dalam kesehariannya.

Penelitian lain ada yang menunjukkan hal yang sebaliknya, yaitu permainan game online dapat berpengaruh terhadap agresivitas. Namun hal itu tidak ditemukan dalam penelitian ini. Berdasar penelitian Tiani (2014) agresifitas dapat muncul berdasar intensitas permainan, intensitas menentukan perilaku agresi seseorang, semakin tinggi intensitas aka semakin tinggi agresi. Namun agresi yang muncul masih dalam batas kenakalan anak, yaitu berupa mengumpat dan membully, dan tidak sampai tindak kriminal.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah tingkat agresivitas pada 20 mahasiswa pemain game onlien (PUBG) cenderung rendah Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain game online tidak memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku agresivitas pada pemainnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menjelaskan bahwa tidak adanya hubungan antran bermain game online (PUBG) dengan munculnya perilaku agresivitas pada pemainnya. Namun memainkan game online (PUBG) tidak memberikan dampak secara langsung terhadap perilaku agresi pada diri pemain karena adanya beberapa faktor yang mungkin bisa mempengaruhi dampak dari memainkan game online seperti nilai atau norma yang sudah dimiliki oleh pemain tersebut ataupun jangka waktu dalam memainkan game online itu sendiri.

Implikasi dan Saran

Implikasi merupakan dampak atau akibat yang di timbulkan dari hasil penelitian terhadap pihak-pihak tertentu. Mengacu padanhasil penelitian maka, implikasinya adalah sebagai berikut: implikasi bagi mahasiswa pemain game online (PUBG) dapat menjadi gambaran preferensi perilaku agresi, serta dapat menjadi pengetahuan bahwa bermain *game online* (PUBG) tidak mesti meningkatkan perilaku agresi pada para pemainnya. Bagi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut, penelitian saat ini bisa menjadi acuan untuk diteruskan dengan menambahkan jumlah responden yang lebih banyak pada wilayah yang berbeda, atau dengan jenis *game online* lainnya. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian eksperimen untuk mengurangi perilaku agresi yang ditimbulkan dari bermain *game online* dengan tema kekerasan. Penelitian lainnya juga bisa dilakukan dengan melihat variabel positif dari bermain game online (PUBG) seperti kerja sama dan pengambilan keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Azwar, Saifudin. 1986. *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baron, R.A., Byrne, D. (1994). *Social psychology: understanding human interaction*, (10th ed.), Allyn & Bacon, A Division of Simon & Schuster, Inc, Boston.
- Braaten, E. B., Otto, S., & Handelsman, M. M. (1993). *What do people want to know about psychotherapy?* *Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training*, 30(4), 565-570.
- Buss, A.H., & Perry, M. (1992). *The Aggression Questionnaire*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Jentsch, Florian (2012). *The Play Experience Scale: Development and Validation of a Ameasuer of Play*. *Jurnal of the Human Factors and Ergonomics Society*.
- Segall, M. H., Berry, J. W., Poortinga, Y. H., & Dasen, P. R. (1999). *Cross-cultural psychology: Research and applications*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sudjana. 2003. *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi bagi Peneliti*. Bandung :Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suseno, M. N. (2012). *Statistika Teori dan Aplikasi untuk Penelitian Ilmu Sosial dan Humaniora*. Yogyakarta: Ash Shaff.
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). *Development and validation of brief measures of positive and negative affect: the PANAS scales*. *Journal of personality and social psychology*, 54(6), 1063.