



Hubungan Karakteristik dan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKes Persada Husada Indonesia

Anton Mbabu Lapa¹, Agustina², Rina Veronica³

Relationship Characteristics of Gaming Addiction with Aggressive Behavior On Students at STIKes Persada Husada Indonesia

Email: antonlapa1706@gmail.com¹, Agustina_amk@yahoo.co.id², riena.veronica@gmail.com³

ABSTRAK

Perilaku agresif merupakan segala perilaku yang disengaja terhadap orang lain dengan tujuan untuk melukainya dan pihak yang dilukai tersebut berusaha menghindarinya. Perilaku agresif pada seseorang dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan *game*. *Game* adalah media yang sangat potensial, tidak saja untuk hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan, ini dikarenakan otak mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan video games yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada mahasiswa di STIKes Persada Husada Indonesia Tahun 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode analitik menggunakan pendekatan *cross sectional*. Proses penelitian telah dilaksanakan pada bulan Maret-Agustus 2023 di STIKes PHI Bekasi. Populasi penelitian ini adalah 107 mahasiswa dan sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari populasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat dan bivariat menggunakan Chi Square. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah: umur, jenis kelamin, durasi hari/minggu, durasi jam/hari dan kecanduan *game online*, dan variabel *dependent* yaitu perilaku agresif.

Hasil uji bivariat ditemukan adanya hubungan antara jenis kelamin dengan perilaku agresif (*P-value* 0,002), adanya hubungan durasi hari/minggu dengan perilaku agresif (*P Value* 0,001), adanya hubungan durasi jam/hari dengan perilaku agresif (*P Value* 0,004) dan adanya hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif (*P Value* 0,006), serta tidak adanya hubungan umur dengan perilaku agresif (*P Value* 0,518). Saran: dapat memberikan penyuluhan atau sosialisasi tentang bahaya bermain *game online* khususnya kepada mahasiswa laki-laki.

Kata kunci: kecanduan, *game online*, perilaku agresif

Abstract

Aggressive behavior is any intentional behavior towards another person with the aim of hurting him and the injured party tries to avoid it. Aggressive behavior in a person can arise from several external factors, one of which is the influence of environmental elements such as gaming addiction. Games are a medium that has great potential, not only to provide entertainment but also to make people influenced or addicted, this is because the brain experiences social learning theory which states that playing aggressive video games will stimulate aggressive behavior. This research aims to determine the relationship between online game addiction and aggressive behavior in students at STIKes Persada Husada Indonesia in 2023.

This research is quantitative research with analytical methods using a cross-sectional approach. The research process was carried out in March-August 2023 at STIKes PHI Bekasi. The population of this study was 107 students and the sample in this study was the entire population. The data analysis used in this research is univariate and bivariate analysis using Chi-Square. The independent variables in this research are: age, gender, duration of days/week, duration of hours/day, and online game addiction, and the dependent variable is aggressive behavior.

*The bivariate test results found a relationship between gender and aggressive behavior (*P-value* 0.002), a relationship between the duration of days/week and aggressive behavior (*P Value* 0.001), a relationship between the duration of hours/day and aggressive behavior (*P Value* 0.004) and the presence of there is a relationship between online game addiction and aggressive behavior (*P Value* 0.006), and there is no relationship between age and aggressive behavior (*P Value* 0.518). Suggestion: provide outreach or education about the dangers of playing online games, especially to male students.*

Keywords: addiction, online games, aggressive behavior

¹Alumni STIKes Persada Husada Indonesia Prodi S1 Kesehatan Masyarakat

^{2,3}Dosen STIKes Persada Husada Indonesia Prodi S1 Kesehatan Masyarakat

Pendahuluan

Mengakses game online cenderung membuat seseorang berperilaku positif dan negatif. Perilaku positifnya yaitu dapat memiliki banyak teman sehingga dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukaran pikiran hingga wawasan, kemudian seseorang juga cenderung berperilaku negatif yaitu seseorang dapat menjadi malas terutama pada anak sekolah ataupun mahasiswa contohnya menjadi malas belajar seperti menunda mengerjakan tugas dan lebih memilih mengakses game online (Pratiwi, 2012).

Game online diminatis segala kalangan usia, berdasarkan penelitian di Amerika, 70% remaja bermain game online personal computer dan 65% di antara mereka adalah pemain game online *personal computer* yang menetap. Penyimpangan yang telah dilakukan oleh seseorang akibat dari game online yaitu perilaku yang agresif, perilaku agresif pada seseorang dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan game. Meningkatnya game adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja. (Lestari, 2021).

Menurut (Purnama, 2013) bahwa seseorang yang kecanduan game online memiliki masalah kesehatan seperti mata perih; kondisi psikologis yang dialami seseorang adalah gampang kesal ketika kalah bermain game online; dari aspek belajar siswa maupun

mahasiswa, terus menerus memikirkan game online; dari aspek penyesuaian sosial seseorang mengabaikan orang lain. Perilaku agresif yang kecanduan game online meliputi agresi fisik yang ditampakkan melalui memukul cenderung jika dipukul oleh orang lain atau teman sebaya bermain game maka akan membalas dengan pukulan yang lebih keras; dan agresi verbal umumnya dilakukan adalah mengancam dengan mengeluarkan kata-kata kasar. Dalam penelitian (Anggraini, 2019), Hubungan ketergantungan media pada remaja, orang dewasa, mereka menjadi ketergantungan, tercipta karena dengan sendirinya, dan tanpa disadari oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa yang telah bergantung pada game online. Semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pula efek yang didapat ditimbulkan media terhadap orang yang bersangkutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa di STIKes PHI Tahun 2023.

Metode

Penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif analitik dengan desain korelatif. Penelitian analitik data ini dilakukan terhadap sekumpulan objek dan dalam rangka waktu tertentu yang bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa asrama di STIKes PHI. Pendekatan yang digunakan pada desain penelitian ini adalah *cross sectional*

study dimana pengambilan data hanya dilakukan sekali saja pada setiap responden. Adapun waktu penelitiannya dilaksanakan pada bulan Mei sampai Agustus tahun 2023. Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti yaitu 107 mahasiswa dan sampel

yang diambil adalah keseluruhan dari populasi. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dan program yang akan digunakan untuk manajemen data adalah program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

Hasil dan Pembahasan

Analisis Univariat

1. Umur

Tabel Distribusi Frekuensi Mahasiswa Berdasarkan Umur di STIKes PHI Tahun 2023

Umur	Frekuensi	Presentase (%)
17-21 Tahun	61	57,0%
22-26 Tahun	46	43,0%
Total	107	100%

Tabel diatas menunjukkan distribusi frekuensi mahasiswa berdasarkan umur. Diketahui bahwa mahasiswa terbanyak

berdasarkan umur 27-21 tahun 61 orang dengan presentase 57,0%.

2. Jenis kelamin

Tabel Distribusi Frekuensi Mahasiswa Berdasarkan Jenis Kelamin di STIKes PHI Tahun 2023

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Laki – Laki	22	20,6%
Perempuan	85	79,4%
Total	107	100

Tabel diatas menunjukkan distribusi frekuensi mahasiswa berdasarkan jenis kelamin. Diketahui bahwa responden

terbanyak berdasarkan jenis kelamin Perempuan sebanyak 85 orang dengan presentase 79,4%.

3. Durasi perhari/minggu

Tabel Distribusi Frekuensi Mahasiswa Berdasarkan Durasi Perhari/Minggu di STIKes PHI Tahun 2023

Durasi perhari/Minggu	Frekuensi	Presentase (%)
< 3 Hari per Minggu	76	71.0%
≥ 3 Hari per Minggu	31	29.0%
Total	107	100

Tabel diatas menunjukkan distribusi frekuensi mahasiswa berdasarkan durasi perhari/minggu. Diketahui bahwa mahasiswa terbanyak berdasarkan durasi

perhari/minggu < 3 hari/minggu berjumlah 76 orang dengan presentase 71.0%.

4. Durasi perjam/ hari

Tabel Distribusi Frekuensi Mahasiswa Berdasarkan DurasiPerjam/Hari di STIKes PHI Tahun 2023

Durasi Jam/Perhari	Frekuensi	Presentase (%)
< 3 Jam/Hari	92	86,0%
≥ 3 Jam/Hari	15	14,0%
Total	107	100

Tabel diatas menunjukkan distribusi frekuensi mahasiswa berdasarkan durasi perjam/hari. Diketahui bahwa mahasiswa

terbanyak berdasarkan durasi perjam/hari < 3 jam/hari berjumlah 92 orang dengan presentase 86,0%.

5. Kecanduan game online

Tabel Distribusi Frekuensi Mahasiswa Berdasarkan Kecanduan GameOnline di STIKes PHI Tahun 2023

Kecanduan Game Online	Frekuensi	Presentase (%)
Berat	81	75,7%
Ringan	26	24,3%
Total	107	100

Tabel diatas menunjukkan distribusi frekuensi mahasiswa berdasarkan yang kecanduan Game Online. Diketahui bahwa responden terbanyak diketahui bahwa

mahasiswa terbanyak berdasarkan kecanduan game online berat berjumlah 81 orang dengan presentase 75,7%.

6. Perilaku agresif

Tabel Distribusi Frekuensi Mahasiswa Berdasarkan Perilaku Agresif di STIKes PHI Tahun 2023

Perilaku Agresif	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	78	72,9%
Rendah	29	27,1%
Total	107	100

Tabel diatas menunjukkan distribusi frekuensi mahasiswa berdasarkan yang berperilaku agresif. Diketahui bahwa

responden terbanyak berdasarkan perilaku agresif tinggi berjumlah 78 orang dengan presentase 72,9%.

Analisis Bivariat

1. Tabel Hubungan Umur dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKes PHI Tahun 2023

Umur	Perilaku Agresif						<i>P-Value</i>
	Tinggi		Rendah		Total		
	N	%	N	%	N	%	
17-21 Tahun	15	24,6	46	75,4	61	100	0,518
22-26 Tahun	14	30,4	32	69,6	46	100	
Total	29		78		107	100	

Tabel diatas menunjukkan hubungan karakteristik umur dengan perilaku agresif pada mahasiswa STIKes PHI Tahun 2023. Diketahui bahwa mahasiswa berdasarkan umur 17-21 tahun terbanyak yaitu dengan berperilaku agresif tinggi berjumlah 46 orang (75,4%), sedangkan mahasiswa dengan umur 22-26 tahun terbanyak yaitu dengan perilaku agresif tinggi

berjumlah 32 orang (69,6%). Hasil uji bivariat menyatakan nilai P-value sebesar 0,518 ($< 0,05$) yang artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara umur dengan perilaku agresif, maka dapat di simpulkan bahwa di semua mahasiswa di STIKes PHI yang bermain game online tidak berperilaku agresif.

2. Tabel Hubungan Jenis Kelamin dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKes PHI Tahun 2023

Jenis Kelamin	Perilaku Agresif						<i>P-Value</i>
	Rendah		Tinggi		Total		
	N	%	N	%	N	%	
Laki– Laki	10	45,5	12	54,5	22	100	0,002
Perempuan	68	80,0	17	20,0	85	100	
Total	29		78		107		

Tabel diatas menunjukkan hubungan karakteristik jenis kelamin dengan perilaku agresif pada mahasiswa STIKes PHI Tahun 2023. Diketahui bahwa mahasiswa yang berjenis kelamin laki – laki terbanyak yaitu dengan perilaku agresif tinggi berjumlah 12 orang (54,5%), sedangkan mahasiswa yang berjenis kelamin perempuan terbanyak yaitu dengan perilaku agresif rendah

berjumlah 68 orang (80,0%). Hasil uji bivariat menyatakan nilai *P-value* sebesar 0,002 ($< 0,05$) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara jenis kelamin dengan perilaku agresif, maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan jenis kelamin laki-laki cenderung berperilaku agresif lebih tinggi dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan.

3. Hubungan Durasi Hari/Minggu dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKes PHI Tahun 2023

Durasi Perhari/Minggu	Perilaku Agresif						
	Berat		Ringan		Total		P-Value
	N	%	N	%	N	%	
<3 Hari/Minggu	13	17,1	63	82,9	76	100	0,001
≥3Hari/Minggu	16	51,6	15	48,4	31	100	
Total	29		78		107	100	

Tabel diatas menunjukkan hubungan karakteristik durasi hari/minggu dengan perilaku agresif pada mahasiswa STIKes PHI Tahun 2023. Diketahui bahwa mahasiswa dengan durasi bermain game berat ≥ 3 hari/minggu berjumlah 16 orang

(51,6%), sedangkan mahasiswa terbanyak yaitu dengan perilaku agresif berat dan 15 orang (48,4%). Hasil uji bivariat menyatakan nilai *P-value* sebesar 0,001 ($< 0,05$) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi hari/minggu dengan perilaku agresif,

maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan durasi bermain berat ≥ 3 hari/minggu cenderung berperilaku

agresif tinggi dibandingkan dengan yang bermain ringan < 3 hari/minggu.

4. Hubungan Durasi Jam/Hari dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKes PHI Tahun 2023

Durasi Jam/Hari	Tinggi		Perilaku Agresif Rendah		Total		P-Value
	N	%	N	%	N	%	
< 3 Jam/Perhari	20	21,7	72	78,3	42	100	0,05
≥ 3 jam /Perhari	9	60,0	6	40,0	15	100	0,004
Total	29		78		107	100	

Tabel diatas menunjukkan hubungan karakteristik durasi jam/hari dengan perilaku agresif pada mahasiswa STIKes PHI Tahun 2023. Diketahui bahwa mahasiswa berdasarkan durasi bermain game rendah < 3 Jam/Hari berjumlah 20 orang (21,7%), sedangkan responden terbanyak yaitu dengan durasi bermain tinggi ≥ 3 jam/hari sebanyak 9 orang

(60,0%). Hasil uji bivariat menyatakan nilai *P-value* sebesar 0,004 ($< 0,05$) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara durasi hari/minggu dengan perilaku agresif, maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan durasi bermain tinggi ≥ 3 jam/hari lebih cenderung berperilaku agresif, dibandingkan dengan yang durasi bermain rendah < 3 jam/hari.

5. Tabel Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa di STIKes PHI Tahun 2023

Kecanduan Game			Perilaku Agresif				
Online	Berat		Ringan		Total		P-Value
	N	%	N	%	N	%	
Rendah	15	19,2	63	80,8	78	100	0,006
Tinggi	14	48,3	15	51,7	29	100	
Total	29		78		107	100	

Tabel diatas menunjukkan hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada mahasiswa STIKes PHI Tahun 2023. Diketahui bahwa responden dengan kecanduan game online ringan berjumlah 15 orang (19,2%), sedangkan responden terbanyak yaitu dengan kecanduan game online berat berjumlah 14 orang (48,3%). Hasil uji bivariat menyatakan nilai *P-value* sebesar 0,006 ($< 0,05$) yang artinya ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif, maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dengan kecanduan game online berat cenderung lebih berperilaku agresif dibandingkan dengan mahasiswa dengan kecanduan game online ringan.

Kesimpulan

1. Hasil penelitian univariat didapatkan responden terbanyak yaitu berdasarkan umur 17-21 tahun berjumlah 61 orang (57,0%), perempuan berjumlah 85 orang (79,4%), Durasi bermain < 3 hari per minggu berjumlah 76 orang (71,0%) dan Durasi < 3 jam per hari

berjumlah 92 orang (86,0%), mahasiswa memiliki kecanduan game online berat berjumlah 81 orang (75,7%), dan mahasiswa memiliki perilaku agresif tinggi 78 orang (72,9%).

2. Hasil uji bivariat ditemukan adanya hubungan antara jenis kelamin dengan perilaku agresif (*P-value* 0,002), adanya hubungan durasi hari/minggu dengan perilaku agresif (*P Value* 0,001), adanya hubungan durasi jam/hari dengan perilaku agresif (*P Value* 0,004) dan adanya hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif (*P Value* 0,006), serta tidak adanya hubungan umur dengan perilaku agresif (*P Value* 0,518).

Saran

Bagi mahasiswa dianjurkan untuk melakukan kegiatan yang positif seperti mengikuti organisasi, melakukan hobi/olahraga yang lebih bermanfaat dan di lingkungan kampus diadakan sosialisasi/penyuluhan tentang bahaya bermain game online.

Ucapan Terima Kasih

- (1) Dr. Qomariah Alwi, M. Medsc, selaku Narasumber.

- (2) Agustina, M. Kes, selaku Ketua STIKes Persada Husada Indonesia dan Rina Veronica, SKM., MKM selaku dosen pembimbing yang telah membuka wawasan saya pada bidang Kesehatan Masyarakat.
- (3) Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). *The Description of Internet Game Online Addiction Among Teenagers. JPPP - Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 5–17.
- Dini, ferina oktavia, & Indrijati, H. (2014). Hubungan Antra Kesepian Dengan Perilaku Agrasif Pada Anak Didik Di Lembaga Permayarakatan Anak Blitas. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, 03 No. 03(031), 2018.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2019). Intensitas bermain game online berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235–242.
- Lestari AD, Wimbari S. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online dan Kesehatan Mental Siswa dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *urnal Psikologi Insight*.
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya Online Game. Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Oktalia P, (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran*.
[https://S1_010116A061_ARTIKEL_-_Pamor_Oktalia_\(1\)\[1\].pdf](https://S1_010116A061_ARTIKEL_-_Pamor_Oktalia_(1)[1].pdf).
 diakses 18 April 2023.
- Pratiwi, P.C (2018). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan social pada remaja*. diakses dari: <https://Chandrajiwa.Psikolog,Fk,UNS.ac.id>.
- Pratiwi, P.C (2012). *Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan social pada remaja*. diakses dari: <https://Chandrajiwa.Psikolog,Fk,UNS.ac.id>.
- Purnama, A. E., Keloko, A.B., & Ashar, T. (2013). *Hubungan Perilaku Anak Remaja mengenai permainan game Online Dengan keluhan Mata di Kelurahan Mata Di Kelurahan Padang Bulan Medan*. 0-7.
- Setiawan, A., & Dinardinata, A. (2020). Hubungan Antara Durasi Bermain Violent Video Game dengan Agresivitas Pada Siswa Smk Teuku Umar Semarang. *Jurnal EMPATI*, 8(4), 672–67