

Agresivitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter

Hana Gracella Priscilla Ratu¹, Krismi Diah Ambarwati²

^{1, 2} Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: graceratu00@gmail.com¹, krismi.ambarwati@uksw.edu²

Abstrak

Fenomena perilaku agresif pada remaja pengguna *game online* bukanlah peristiwa yang baru terjadi. *Game online* merupakan salah satu penyebab munculnya perilaku agresif pada remaja pengguna *game online*. Kini pengguna *game online* tidak hanya dari kalangan remaja laki-laki, namun juga dari kalangan remaja perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti gambaran perilaku agresif remaja akhir perempuan pengguna *game online* jenis *massively multiplayer first person shooter* (MMOFPS). Jenis penelitian ini adalah fenomenologi dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data penelitian dengan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari temuan menunjukkan perilaku agresif pada subjek dipicu oleh adanya emosi marah yang dirasakan saat bermain *game online* dan para subjek mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi. Bentuk perilaku dalam mengekspresikan emosi marah adalah dengan mengeluarkan kata kasar berupa makian, melempar benda yang ada disekitar, emosional pada diri sendiri dan orang lain, adanya permusuhan, dan mengabaikan panggilan dari orang tua.

Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Agresif, Remaja Akhir, Remaja Perempuan*

Abstract

The phenomenon of aggressive behavior in adolescents who use online games is not a recent event. Online games are one of the causes of aggressive behavior in adolescents who use online games. Now online game users are not only adolescent boys but also adolescent girls. This study aims to examine the description of the aggressive behavior of adolescent girls who use massively multiplayer first person shooter (MMOFPS) online games. This type of research is phenomenology using qualitative research methods. Data analysis techniques are used in analyzing research data using data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the findings show that the aggressive behavior of the subjects was triggered by the angry emotions felt when playing online games and the subjects had difficulty controlling their emotions. Forms of behavior in expressing angry emotions are by issuing harsh words in the form of swearing, throwing objects around, being emotional to yourself and others, having hostility, and ignoring calls from parents.

Keywords: *Online Games, Aggressive Behavior, Adolescent, Adolescent Girls*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, teknologi dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan bertambahnya kebutuhan masyarakat pada teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi tidak hanya terjadi pada sektor-sektor tertentu, perkembangan teknologi juga terjadi pada dunia permainan seperti *game online*. Fenomena *game online* terjadi pada seluruh kalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Menurut laporan Limelight Networks pada tahun 2021, sebanyak 69,2 % masyarakat Indonesia lebih memilih untuk bermain *game online* daripada menonton televisi atau film (Agustini, 2022). Hal ini didukung oleh hasil dari laporan Digital 2022 April Global Statshot Report mencatat jika negara Indonesia menempati posisi kedua dengan 95,4% masyarakatnya bermain *game online* dari berbagai jenis perangkat (Pratama, 2022). Dengan adanya peningkatan penggunaan *game online*, beberapa perusahaan memanfaatkan momen tersebut

untuk menciptakan *game online* terbaru dari berbagai macam jenis, salah satunya jenis *massively multiplayer online first person shooter* (MMOFPS). Rata-rata *game online* saat ini mengandung genre *massively multiplayer online first person shooter* (MMOFPS) diantaranya GTA V (*Grand Theft Auto V*), PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*), *Call of Duty*, dan *Modern Combat* (Permana & Tobing, 2019).

Game menurut Santrock (dalam Wanto, 2020) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan aturan yang mengandung kompetensi antar individu atau kelompok. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dimainkan dalam suatu jaringan *local area network* (LAN). *Game online* memberikan fasilitas bagi para pengguna untuk bisa berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna *game online* dari berbagai belahan dunia melalui media *chatting*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang berbentuk petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan permainan peran yang mempunyai aturan main, hingga menimbulkan perasaan senang karena adanya kepuasaan yang didapat oleh banyak pemain (Adams, 2013). Terdapat berbagai jenis genre *game online* yang saat ini disukai oleh kalangan remaja salah satunya *massively multiplayer online first person shooter* (MMOFPS). *Massively multiplayer online first person shooter* (MMOFPS) merupakan jenis *game online* yang menggunakan sudut orang pertama seakan pemain berada dalam *game* dengan memposisikan diri sebagai karakter dalam *game*. Karakter dalam jenis *game* ini memiliki kemampuan dalam hal tingkat akurasi, refleks dan lainnya (Surbakti, 2017).

Kata remaja menurut Hurlock memiliki kata lain yaitu *adolescence*. Kata *adolescence* berasal dari bahasa latin yaitu *adolescere* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Kata *adolescence* memiliki arti yang cukup luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Yanizon & Sesriani, 2019). Papalia (dalam Khotima, Doriza & Artanti, 2015) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak dan dewasa yang dimulai pada usia 11 atau 12 tahun hingga remaja akhir atau awal usia dua puluhan. Pengguna *game online* didominasi oleh para remaja yang terdiri dari remaja berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Rata-rata usia pemain *game online* adalah 12-30 tahun dengan persentase tertinggi 80% berada di usia 12-21 tahun yang merupakan kalangan remaja (Pitakasari, Kandar & Pambudi, 2019). Menurut hasil penelitian Griffiths (dalam Wanto, 2020) bahwa pemain *game online* pada remaja laki-laki sebanyak 93,2%, serta remaja perempuan sebanyak 6,8%.

Game online dapat memberikan dampak bagi para remaja, terkhususnya memberikan dampak negatif diantaranya timbulnya perilaku agresif pada remaja pengguna *game online*. *Game online* mempunyai unsur-unsur agresivitas yang tersedia dalam *game* jenis MMOFPS, yang dimana jenis *game* ini memiliki latar belakang peperangan dengan senjata militer. Jenis *game* ini memiliki misi untuk membunuh musuh agar dapat memenangkan permainan. Adegan kekerasan yang terdapat dalam *game* dapat memicu perilaku agresif pada pemainnya (Trimawati & Wakhid, 2020). *Game online* sangat disukai oleh remaja. Fitur dan gambar yang disajikan membuat remaja sangat menggemari *game online* tersebut. Tanpa disadari *game online* dapat menimbulkan dampak negatif bagi para pemainnya berupa perilaku agresif pada remaja baik secara fisik dan verbal (Apriyanti, 2015). Perilaku agresif menurut Buss dan Perry (Arif, Situmorang & Tentama, 2019) merupakan suatu perilaku yang bertujuan untuk menyakiti individu lain baik secara fisik maupun psikologis dengan meliputi empat aspek yaitu, agresi verbal, agresi fisik, kemarahan, dan permusuhan. Bandura (Susantyo, 2011) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang dapat dipelajari dan bukan perilaku yang dibawa sejak lahir. Perilaku agresif dapat dipelajari melalui lingkungan sekitar seperti interaksi keluarga, teman sebaya dan media massa seperti *game online*.

Myers (Saputri, Widiastuti & Pratama, 2019) menyatakan *game online* saat ini banyak mengandung unsur kekerasan di dalamnya baik itu secara verbal maupun fisik. Jika memainkan *game online* yang banyak mengandung unsur kekerasan secara berulang-ulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan serta agresivitas pada penggunanya. Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti gambaran perilaku agresif remaja pengguna *game online* jenis *massively multiplayer first person shooter* (MMOFPS). Penelitian ini memiliki keunikan yang membedakan dengan penelitian lainnya dimana penelitian ini dilakukan pada remaja akhir perempuan yang bermain *game online* jenis *massively multiplayer first person shooter* (MMOFPS). Penelitian ini bertujuan untuk meneliti gambaran perilaku agresif pada remaja akhir perempuan pengguna *game online* jenis *massively multiplayer first person shooter* (MMOFPS).

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan secara langsung dan mengumpulkan data-data yang bersifat emic yang berarti berdasarkan pandangan dari sumber data secara langsung dan bukan dari pandangan peneliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi yang dimana fenomenologi adalah pendekatan dalam metode penelitian kualitatif yang berfokus kepada pengalaman kehidupan subjek dalam penelitian tersebut (Sugiyono, 2013). Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang dipilih berdasarkan dengan kriteria-kriteria yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2013). Subjek pada penelitian ini merupakan remaja perempuan berusia 18-21 tahun yang aktif bermain *game online* lebih dari 3 jam. Pada penelitian ini didapat tiga subjek yang memenuhi kriteria yang ada. Proses pengumpulan data menggunakan teknik wawancara yang dilakukan secara *online* melalui aplikasi *Google meet*. Proses wawancara dilakukan sebanyak dua kali untuk menambahkan informasi yang berkaitan dengan penelitian. Penggunaan media *Google meet* pada proses wawancara ini karena terhalang oleh jarak. Dalam proses wawancara, peneliti melakukan wawancara secara terpisah dan dilakukan pada waktu yang berbeda.

Data yang sudah didapatkan melalui proses wawancara kemudian dianalisis dengan meringkas data, melakukan pengkodean, membuat tema, menyajikan data dalam bentuk narasi dan menarik kesimpulan. Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi teori dan triangulasi waktu. Proses pengambilan data dilakukan pada periode Oktober 2022 - Januari 2023. Proses pengambilan dan analisis data memakan waktu cukup lama dikarenakan adanya kendala berkaitan dengan subjek yang menghambat proses pengambilan data dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisis data dilakukan berdasarkan dari hasil pembuatan verbatim. Dari analisis verbatim wawancara yang dilakukan secara mendetail dan sistematis, kemudian menyusun padatan faktual pada data dan memberikan kode pada tiap data. Untuk bisa mendapatkan gambaran fakta, dilakukan identifikasi pada tema dan kategori yang ada hingga terbentuknya tema besar. Adapun tema-tema besar yang dijelaskan, sebagai berikut:

Perubahan Emosi Sebelum dan Sesudah Bermain *Game Online*

Setelah mengenal dan bermain *game online*, ketiga subjek mengalami perubahan emosi yang dirasakan sebelum dan sesudah bermain *game online*. Perubahan emosi yang dirasakan hanya terjadi saat bermain *game online*. Perubahan emosi pada ketiga subjek terjadi ketika saat mengalami kemenangan dalam *game online* mereka akan merasa sangat senang dan jika mengalami kekalahan dalam permainan secara berulang-ulang emosi yang dirasakan ada kesal dan marah.

“...gampang emosian begitu kak mungkin karna pengaruh gamenya juga kali ya kayak mati-mati terus kek jadi kesel emosi gitu...” (S1)

“...nah setelah main game online tuh pas menang jadinya seneng gitu...Kalo kalah apalagi kalah terus-terusan gak tau kenapa jadi gampang kesel” (S2)

“misalkan menang rasanya kayak ya senang aja trus lega gitu tapi kalo kalah... langsung bawaannya jadi tambah badmood marah-marah gak jelas sama orang” (S3)

Perilaku Ketika Bermain *Game Online*

Bentuk perilaku yang ditunjukkan para subjek selama bermain *game online* adalah mengabaikan panggilan dari orangtua dan hanya berfokus pada *game online* yang dimainkan

“...lagi main game nih trus disuruh begitu kayak ‘sel tolong ini sel tolong itu’ pasti bilangnya ‘iya sabar-sabar’...” (S1)

“Kalo gangguan dari orang lain kayak ada yang manggil gitu paling aku kayak ‘bentar lagi main!’ gitu ce.” (S2)

“Nah kalo orangtua aku selalu suka kayak nunda-nunda kalo dipanggil kayak ‘bentar mah dikit lagi’ kalo

aku udah ngomong kek gitu tapi gak gerak-gerak..." (S3)

Akibat dari tidak merespon panggilan dari orangtua tak jarang ketiga subjek sering mendapatkan teguran keras dari orang tua karena sering mengabaikan panggilan dari kedua orang tua.

"...udah itu langsung kena marah sama mama kayak 'ih tinggal sabar-sabar terus tinggal main game terus!' kayak gitu kak" (S1)

"...terus nanti mamah bakalan marah 'ayo daritadi belum berdiri'..." (S2)

"...orangtua pasti udah marah sih kek 'Apa sih dikit lagi dikit lagi tapi gak gerak udah sini dulu'..." (S3)

Agresi Verbal

Agresi verbal dilakukan oleh ketiga subjek saat bermain *game online*. Agresi verbal yang dilakukan adalah dengan mengeluarkan kata-kata kasar dalam bentuk makian dan hinaan yang ditujukan pada anggota tim, lawan dalam *game online* dan pada diri sendiri. Pemicu tindakan agresi verbal pada ketiga subjek adalah adanya emosi marah yang dirasakan kepada anggota tim, lawan dan kejadian kekalahan di *game online*

*"Oh iya pernah... cuman kayak 'anjing nih! Kenapa bisa kayak gitu kenapa bisa mati kayak begitu?!"
'babi nih kenapa lawannya kayak begitu!?'..." (S1)*

*"...dia itu ngepick hero yang bisa merugikan aku gitu jadi tuh heronya itu bisa ngelempar aku ke musuh
jadi dilemparlah aku ke musuh dengan sengaja trus aku marah kan kayak 'eh anjing kau' gitu ce..." (S2)*

*"...pas main ketemu sama lawan dan si lawan ini ngomongnya tuh kayak ngerendahin aku sampe dia
juga ngomong kasar ke aku. Nah itu tuh langsung aku bales ngatain balik ke dia 'Apa lu anjing!?' gitu
kak." (S3)*

Menggunakan kata kasar dalam *game online* merupakan hal sudah biasa dilakukan dan dianggap sebagai bentuk interaksi dan candaan kepada *player* lain dalam *game online*.

*"...menurut aku itu tuh udah toxic banget di game apalagi ketemu temen yang udah toxic parah ya
akhirnya kebawa juga kadang bisa ke bawa sampe real life..." (S1)*

*"interaksi antar player itu lebih banyak toxicnya sih ce kek suka banget ngomong kasar antar sesama
player bukan karna pengaruh emosi sih ce lebih ke cara becanda kita di game online kayak gitu" (S2)*

Pertengkarannya mulut terjadi karena adanya beda pendapat antara ketiga subjek dengan anggota tim dan kesalahan yang dilakukan oleh salah satu anggota tim hingga menimbulkan pertengkaran yang memicu dibubarkannya tim dalam *game online*.

*"si leader ini ada ngelakuin kesalahan kak... si leader ini juga kurang info sama kita akhirnya dia
mati...dia langsung nyalahin aku duluan karna aku nggak ngebackup dia...itu jadinya dia marah ke
aku...udah lah adu mulut adu bacot kita disitu segala macam kata makian kebun binatang keluar
semua...akhirnya tim ku bubar gara-gara si leader ini kak" (S1)*

*"...Kadang kalo diatur-atur gitu kan kita udah punya strategi sendiri kan dan kalo ada yang atur kita tuh
gak suka...aku balas ke dia bilang 'eh kalo pake hero ini nanti gak cocok sama lawannya'...dianya gak
terima...akhirnya berdebatlah kita sampe adu mulut..." (S2)*

*"...salah satu teman tim dia gak ikut strategi yang udah kita susun dan akhirnya tim kalah di match
awal...Bukannya dia sadar malah marah balik...nyalahin aku sama teman-teman tim...ya udah ribut adu
mulut semua sampe akhirnya kita semua gak jadi lanjut main..." (S3)*

Agresi Fisik

Pada S3, selama ia bermain *game online* ada timbul perasaan ingin memukul salah satu anggota tim dalam *game online* karena adanya rasa kesal dan emosi marah pada anggota tim yang tidak bisa melindunginya saat permainan hingga akhirnya ia mati dalam permainan. Tidak hanya itu, saat merasakan emosi marah ia lebih suka untuk meluapkan dengan membanting benda-benda yang ada disekitarnya seperti bantal dan boneka. Emosi marah dan kesal yang dirasakan disebabkan oleh salah satu anggota tim tidak bermain dengan

maksimal dan membuat tim kalah. Alasan lainnya karena selama bermain *game online* ia susah bertemu langsung untuk marah kepada orangnya.

“...Nah salah satu teman tim yang dapat bagian tank ternyata gak jago main dan malah mundur kak bukannya ngelindungi aku jadinya aku mati diawal match. Disitu aku emosi banget jadi kayak ‘aduh rasanya pengen gue pukul nih orang’ jadi kayak gitu kak.”

“...bentuk luapan kekesalanku yang lain dengan banting bantal kak. Jadi bantal yang aku pangku itu aku banting ke atas kasur kak...”

“Eum karena aku lagi emosi kan sama temen yang aku ceritain tadi mainnya gak bener, bikin tim kalah, abis itu malah nyalahin orang lain...ketemu juga susah banget...” (S3)

Kemarahan

Tindakan kemarahan juga dialami oleh ketiga subjek saat bermain *game online* dimana bentuk dari tindakan kemarahan tiap subjek bermacam-macam. Penyebab ketiga subjek mengalami kemarahan diantaranya tidak dapat mencapai rank tertinggi dan mengalami kekalahan.

“Marahnya itu ke diri sendiri sih bukan ke orang lain ya kayak ‘ihhh kenapa sih gak nyampe-nyampe apasih yang kurang dari mainku tadi!?’ kek gitu kak.” (S1)

“Eum..kesel sih ce karna udah main lama udah bagus mainnya eh kalah dan gak nyampe rank tinggi... lebih ke ngedumel sendiri sih ‘ih kenapa sih kok aku mainnya jelek?’ ‘aku salahnya dimana?’...” (S2)

“Kalo aku kesel ama jengkel sih kak kayak udah main bagus-bagus gak nyampe rank tertinggi atau pas kalah sama lawan juga kayak ‘wah anjir kenapa gini musuhnya kenapa dapat tim kayak gini!?’ kek gitu.” (S3)

Selain itu, adanya gangguan seperti gangguan koneksi jaringan internet juga memicu kemarahan pada ketiga subjek karena dianggap mengganggu jalannya permainan hingga menyebabkan *game* terhenti untuk sementara apalagi jika posisi mereka berada saling berhadapan dengan lawan.

“Agak emosi sih kak apalagi lagi main kan eh ada musuh itu bener-bener gak mau diganggu sama sekali sih...apalagi kalo jaringannya jelek beuh udah kesel banget sih.” (S1)

“Oh kalo masalah jaringan itu aku marah banget sih ce apalagi kalo ada musuh di depan gamenya kayak ngelag beuhh itu marah banget kayak ‘ihh apaan sih jaringan ini!’ kayak gitu.” (S2)

“Kek jaringan internet itu pasti terjadi apalagi kalo pas hujan itu kalo aku ya rasa tuh jaringannya jadi lelet banget... minggu lalu main valorant itu jaringan lelet lama banget... pas udah lancar malah kalah itu aku langsung emosi udah meledak-ledak kak kek ‘internet bangsat!’” (S3)

Berteriak, tidak melanjutkan permainan dengan melakukan aktivitas lain dan meluapkan rasa marah dengan memarahi saudara sendiri merupakan bentuk luapan emosi yang dilakukan oleh ketiga subjek saat mengalami emosi marah.

“paling sih kayak teriak ‘argh!’ gitu aja atau gak ya kalo udah kesel banget tuh langsung udahan main gamenya.” (S1)

“...mending dipendam aja lah jadinya aku langsung offline terus tidur atau kalo gak tidur ya nonton TV.” (S2)

“...emosi jengkel sama kesel karna kalah masih ke bawa kan dan kebetulan adik yang disebelahku kena marah dari aku. Dia lagi main kan dikamarku eh malah kena marah kek ‘apaan sih berisik-berisik!? Keluar sana!! Ganggu aja!’ gitu kak.” (S3)

Saat mendapatkan panggilan dari orangtua, respon perilaku yang ditunjukkan oleh para subjek adalah dengan menjawab panggilan dengan ketus dan mengerjakan perintah dari orang tua dengan membanting barang. Hal ini dipicu oleh kemarahan yang dirasakan oleh para subjek ketika sedang bermain *game online*. Menurut mereka saat sedang bermain *game online* dibutuhkan konsentrasi untuk mengalahkan musuh yang ada dihadapan mereka.

“...apalagi kalo ada yang manggil kan kayak ‘ih apa sih ganggu!? Sabar dulu lagi ada musuh nih nanti kalo mati kek gimana gak bisa idup lagi’...” (S1)

“...ortu minta buat nyuci piring trus aku kayak ‘apa sih!? Bentar dulu lagi main...ortu udah marah kan akhirnya aku tinggalin gamenya cuman aku kerjainnya itu sambil marah-marah jadi piringnya itu kek aku bantinglah piringnya.” (S3)

Permusuhan

Selama bermain *game online*, ketiga subjek menyadari bahwa adanya perilaku permusuhan kepada anggota tim atau lawan dalam *game online*. Para subjek memiliki rasa kecurigaan pada anggota tim karena merasa dibicarakan mengenai kejelekkan mereka saat berada dalam permainan bahkan sampai tidak ingin kembali mengajak bermain bersama.

“...entah kenapa sejak main game online jadi mudah curigaan sama temen tim gak tau aja sih kayak ih ini mereka ada ngomongin aku dibelakang karna mainku tadi jelek banget gitu kak.” (S1)

“...waktu awal-awal aku main valorant itu aku belum terlalu jago kek sekarang...ada temen aku dia ngajak buat main valorant...sebenarnya tim kita menang kak cuman apa ya kontribusiku dalam tim kurang karna masih baru... Nah itu terakhir kali kita main bareng...dia gak pernah ngajakin aku buat main dari situ aku kayak ‘wah karna aku masih baru dia udah gak ngajakin aku buat main lagi” (S3)

Selain timbulnya rasa kecurigaan, ketiga subjek memiliki rasa iri dan tersaingi dengan pencapaian *rank* atau kemampuan yang dimiliki oleh anggota tim atau lawan.

“...KD itu kayak seberapa banyak pemain ngekill lawan di putaran permainan kayak KD ku tuh 7,8 sementara temen timku ada sampe 12,7 nah itu tuh aku kek ngerasa tersaingi insecure gitu kayak ‘ih kok punya dia lebih tinggi dari aku sih!?’ kayak gitu kak.” (S1)

“Kalo itu mah sering banget. Jadi tuh akhir-akhir ini aku tuh sering main sama 2 temanku dari jurusanku tuh nah rank mereka tuh udah tinggi banget jadi kalo main sama mereka lawan tuh udah susah banget.” (S2)

“di valorant juga ada lawan yang rank nya jauh diatas aku...punyaku gold 3 sedangkan lawanku ranknya platinum 3... aku rasanya udah tersaingi plus berat banget ngelawan dia di match susah banget” (S3)

Rasa kurang percaya pada anggota tim dirasakan oleh para subjek, dimana mereka menjadi kurang percaya pada anggota tim yang merupakan *player* yang baru tahu bermain *game online*. Bagi mereka dalam bermain *game online* jenis MMOFPS tidak hanya tahu tembak menembak melainkan juga menguasai *skill-skill* yang ada dalam *game online* tersebut.

“...tergantung sih kayak dilihat dari pengalamannya...kalo masih baru kayak baru banget nih main PUBG baru tuh aku kurang percaya sama mereka...main tim gitu kan trus kompetitif juga apalagi setiap temen tim harus bisa saling ngebackup gitu kan ini kalo baru tau main, masih nggak tau cara pake skillnya... susah sih buat percaya kak...” (S1)

“...Makanya kalo aku mau main aku juga kadang milih orang gitu kak kayak diliat kemampuan skill mereka. Kalo masih baru jujur aku masih kurang percaya...” (S3)

Pengendalian Diri

Ketiga subjek mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi. Hal ini disebabkan karena kekalahan dalam *game online* hingga membuat mereka sulit untuk mengendalikan emosi.

“...Itu bener-bener kerasa banget sih susah ngontrol emosi kayak kalo kalah pas main game...” (S1)

“...kalo kalah sebenarnya emang udah emosi kan udah kesel juga...” (S2)

“...mungkin karna itu kalah-kalah terus kan dalam game jadinya gak tau kenapa emosian terus susah buat ngontrol emosi...” (S3)

Selain itu, bermain terlalu lama, rasa lelah akibat menatap layar laptop atau *handphone* terlalu lama,

bermain *game online* yang menggunakan otak untuk menyusun strategi, fokus yang cukup tinggi saat bermain *game online* hingga menguras energi menjadi salah satu faktor para subjek kesulitan dalam mengendalikan emosi.

“...setelah aku sering banget main game online jadinya tuh aku gampang banget emosian apalagi aku main biasanya 3-5 jam...natap layar laptop lama belum lagi natap layar hp yang kecil...game yang dimainkan juga pake otak mikir nyusun strategi musti fokus jadi kalo abis main tuh suka capek aja...”
(S3)

Walau diawal merasa kesulitan untuk mengendalikan emosi, namun para subjek berupaya untuk mengendalikan emosi mereka dengan cara tidak melanjutkan permainan untuk sementara sampai emosi tenang, setelah itu kembali melanjutkan permainan.

“Kalo sekarang sih udah berkurang skarang lagi berusaha buat ngontrol kak...” (S1)

“...kalo kalah sebenarnya emang udah emosi kan udah kesel juga tapi berusaha untuk kontrol dengan ya udahan dulu mainnya kalo udah tenang baru main lagi...” (S2)

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa subjek memiliki perilaku *game online* yang hampir sama dalam mengekspresikan emosi yang dirasakan. Bentuk perilaku ketiga subjek dipengaruhi oleh adanya perubahan emosi yang hanya terjadi saat bermain *game online*. Perubahan emosi terjadi ketika mengalami kemenangan dan kekalahan dalam *game online*. Perasaan yang dirasakan saat mengalami kemenangan adalah rasa senang, jika mengalami kekalahan secara berulang-ulang emosi yang dirasakan adalah kesal, jengkel dan marah. Menurut Kustiawan (Pratiwi, Yakub & Umari, 2018) seseorang yang gemar bermain *game online* akan merasa mudah sekali marah dan kesal hingga berujung pada tindakan perilaku agresif yang lain seperti memaki atau membanting barang. Sarwono dan Meinarno (Trisnawati, Nauli & Agrina, 2014) menjelaskan bahwa pemicu dari tindakan perilaku agresif adalah saat individu mengalami suatu kondisi emosi tertentu. Emosi yang dimaksudkan adalah emosi marah dan dari emosi marah inilah berlanjut pada timbulnya keinginan dari individu untuk melampiskannya dalam satu bentuk perilaku dan pada objek tertentu. Satria (Rondo, Wungouw & Onibala, 2019) menjelaskan bahwa dengan meningkatnya *game online* yang bertemakan kekerasan dapat memberikan pengaruh negatif pada remaja seperti timbulnya perilaku agresif pada remaja. Buss dan Perry (Saputri, Widiastuti & Pratama, 2019) menjelaskan bahwa perilaku agresif terjadi karena dua faktor salah satunya adalah faktor situasional dimana faktor ini merupakan bentuk stimulus yang berasal dari luar. Faktor situasional meliputi petunjuk untuk melakukan perilaku agresif (*aggressive cues*). Perilaku agresif yang terjadi pada remaja pengguna *game online* termasuk dalam faktor *aggressive cues* yang dimana perilaku agresif pada remaja dipengaruhi melalui video *game online* yang bertemakan kekerasan.

Bentuk perilaku dalam mengekspresikan emosi marah yang dirasakan oleh ketiga subjek adalah dengan mengeluarkan kata kasar berupa makian dan hinaan seperti '*anjing*', '*babi*', '*bangsat*', atau '*mewmew*', berbicara nada ketus dengan orangtua dan terlibat pertengkaran adu mulut dengan anggota tim merupakan bentuk tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh ketiga subjek. Menurut Wibisono dan Naryoso (2019) bahwa remaja yang terpapar video *game online* yang bertemakan kekerasan selama setiap hari dengan frekuensi yang sangat tinggi akan menimbulkan perilaku agresif salah satunya agresi verbal pada remaja seperti berteriak secara spontan dengan kata-kata makian seperti '*anjing*', '*babi*', '*bangsat*'. Tidak hanya melakukan tindakan agresi verbal, S3 juga melakukan tindakan agresi fisik dalam mengekspresikan emosi marah dengan melempar atau membanting benda-benda yang ada disekitarnya seperti boneka, bantal atau piring dan timbulnya keinginan untuk memukul salah satu anggota tim. Saputri, Widiastuti, dan Pratama (2019) menjelaskan bahwa bentuk kekesalan yang dirasakan oleh remaja dalam bermain *game online* adalah dengan membanting benda yang ada disekitarnya. Menurut hasil penelitian Rondo, Onibala, dan Wungouw (Trimawati & Wakhid, 2020) bahwa akibat dari terlalu seringnya remaja bermain *game online* bertemakan kekerasan seperti PUBG, Free Fire, dan Mobile Legend dapat memicu perilaku agresif diantaranya memukul teman karena merasa kesal, berkelahi dan merusak benda-benda yang ada di sekitar.

Marah pada diri sendiri, berteriak, memilih untuk tidak melanjutkan *game* dan melakukan aktivitas lain, dan meluapkan rasa amarah dengan marah kepada saudara sendiri merupakan bentuk ketiga subjek dalam

mengekspresikan emosi marah yang dirasakan saat bermain *game online*. Menurut Isnaini, Malfasari, Devita, dan Herniyanti (2021) kegagalan dalam mencapai tujuan saat bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama dan terjadi secara berulang-ulang akan memicu perasaan frustrasi. Dari perasaan frustrasi timbulnya kecenderungan perilaku agresif baik dari segi verbal maupun non-verbal. Adanya gangguan saat bermain *game online* seperti gangguan koneksi internet menjadi pemicu emosi marah pada ketiga subjek dimana menurut mereka hal ini menghambat jalannya permainan. Menurut Berkowitz (Kartini, 2016) rasa frustrasi pada remaja dalam *game online* dapat menimbulkan kemarahan dan dari hal tersebut dapat memicu perilaku agresif. Rasa frustrasi seringkali disebabkan oleh adanya gangguan seperti gangguan pada koneksi internet yang lambat maupun kekalahan dalam bermain *game online*. Bentuk pengabaian juga dilakukan oleh ketiga subjek dengan tidak merespon panggilan perintah dari orangtua dan hanya berfokus bermain *game online* hingga mengakibatkan mereka mendapatkan teguran keras dari orang tua mereka. Erik dan Syenshie (2020) menjelaskan bahwa *game online* mempengaruhi perilaku remaja dari segi sosial dimana remaja akan berperilaku acuh, kurang peduli dengan keadaan disekitarnya, dan hanya berfokus pada *game online* yang dimainkan. Hal ini didukung oleh Young (dalam Misnawati, 2016) yang menjelaskan bahwa *game online* dapat membuat individu menjadi lebih cuek, bersikap acuh, kurang mempedulikan hal-hal yang terjadi disekitarnya.

Selama bermain *game online* jenis *massively multiplayer online first-person shooter* (MMOFPS) ada rasa permusuhan yang timbul diantara ketiga subjek. Ketiga subjek memiliki prasangka buruk terhadap anggota tim di *game online*. Mereka merasa curiga bahwa anggota tim dalam game sering membicarakan kejelekan mereka dalam game bahkan sampai tidak lagi mengajak untuk bermain *game online* bersama. Tidak hanya memiliki rasa curiga, namun ketiga subjek memiliki rasa iri dan tersaingi dengan anggota tim atau lawan yang memiliki rank atau kemampuan bermain yang lebih dari ketiga subjek. Rasa kurang percaya akan kemampuan anggota tim yang tergolong player baru dirasakan oleh subjek. *Game online* sangat memengaruhi dunia sosial dari pengguna *game online* dimana remaja sebagai pengguna *game online* dapat berperilaku agresi baik secara fisik, verbal, emosi, dan permusuhan. Hal tersebut karena saat individu bermain *game online* secara bersama-sama dan mengalami kekalahan atau tidak ada kekompakan saat bekerja sama ketika bermain *game online*, maka hal ini dapat menimbulkan perilaku agresif pada individu (Reza, 2020).

Kesulitan dalam mengendalikan emosi akibat bermain *game online* kini dirasakan oleh ketiga subjek. penyebab kesulitan subjek dalam mengendalikan emosi karena terlalu lama bermain *game online*, lelah karena terlalu lama menatap layar laptop atau handphone dan terlalu banyak berpikir karena menyusun strategi bermain. Namun demikian adanya upaya yang dilakukan oleh S1 dan S2 untuk bisa mengendalikan emosi dengan tidak melanjutkan *game* untuk sementara waktu hingga emosi bisa dikendalikan. Harsono (dalam Saputri, Widiastuti & Pratama, 2019) menjelaskan dampak dari *game online* pada remaja adalah remaja menjadi sulit untuk mengendalikan emosi, mengeluarkan kata-kata kasar, dimarahi oleh orang tua dan dapat merusak mata. Selain itu, Detria (dalam Adiningtiyas, 2017) menjelaskan bahwa kurangnya kontrol emosi pada diri remaja membuat remaja menjadi kurang mampu dalam mengendalikan dampak negatif yang ada seperti emosi yang meledak-ledak atau melakukan tindakan perilaku agresif akibat dari bermain *game online*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketiga partisipan mengalami perilaku agresif saat bermain game online. Hal ini dibuktikan dengan keterangan dari ketiga partisipan dimana mereka sering melakukan tindakan perilaku agresif saat bermain game online seperti memaki anggota tim atau lawan, timbulnya keinginan untuk memukul anggota tim, melempar atau membanting benda-benda yang ada di sekitarnya, mudah untuk merasa marah dan kesal, timbulnya rasa iri hati, curiga serta rasa kurang percaya pada anggota satu tim. Tidak hanya mengalami perilaku agresif, dampak dari bermain game online juga membuat ketiga partisipan mengalami perubahan emosi yang hanya terjadi saat bermain game online, terlalu fokus akan bermain game online sehingga membuat ketiga partisipan mengabaikan kegiatan diluar game online, dan mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). New York: New Riders Publishing.
Agustini, P. (2022, April 11). *Industri gaming dan esports melaju pesat, kominfo buka kelas*. Beritasatu.com. <https://www.beritasatu.com/lifestyle/913921/industri-gaming-dan-esports-melaju-pesat-kominfo-buka->

kelas

- Apriyanti, M. F., & Harmanto. (2015). Perilaku agresif remaja yang gemar bermain game online (Studi kasus di kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994–1008.
- APJII. (2020). Laporan survei internet APJII 2019-2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 299–304. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2197>
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda. *Psikoborneo*, 4(4), 739–750.
- Khotima, K., Doriza, S., & Artanti, D. B. (2015). Perbedaan kemandirian remaja berdasarkan status pekerjaan ibu. *FamilyEdu*, 1(2), 99–120
- Misnawati, M. (2016). Hubungan kecerdasan emosi dengan kecanduan game online pada siswa-siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 217–223. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(1), 139. <https://doi.org/10.24843/jpu.2019.v06.i01.p14>
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan paparan game online berunsur kekerasan terhadap kejadian perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96. <https://doi.org/10.26714/jkj.5.2.2017.96-102>
- Pratama, K. R. (2022, April 4). *Indonesia jadi negara kedua yang warganya banyak main game online*. Kompas.com. <https://teknologi.kompas.com/read/2022/04/28/15020027/indonesia-jadi-negara-kedua-yang-warganya-banyak-main-game?page=all>
- Pratiwi, R. R., Yakub, E., & Umari, T. (2018). Siswa yang kecanduan game online dan perilaku agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 5(1), 1–14.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Susantyo, B. (2011). Memahami perilaku agresif: Sebuah tinjauan konseptual. *Sosio Informa*, 16(3). <https://doi.org/10.33007/inf.v16i3.48>
- Trisnawati, J., Nauli, F. A., & Agrina. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di SMK Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa* 1(2), 1–9.
- Trimawati & Wakhid, A. (2020). Gambaran perilaku agresif pada remaja yang mengalami kecanduan game online. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), 567–570.
- Wanto, A. M. (2020). Kecanduan game online ditinjau dari jenis kelamin laki-laki dan perempuan. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 1–9.
- Yanizon, A., & Sesriani, V. (2019). Penyebab munculnya perilaku agresif pada remaja. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 6(1), 23–36. <https://doi.org/10.33373/kop.v6i1.1915>