



*Corresponding author: Nur Indah Komala Sari, Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

E-mail: nindahkomala@gmail.com

RESEARCH ARTICLE

The Relationship Between *Game Online* Addiction and The Tendency for Verbal Agressiveness in Multiplayer Online Battle Arena

Nur Indah Komala Sari, Muh. Nur Hidayat Nurdin, & Tri Sulastri

Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia.

Abstract: Playing online games is an activity that is popular with various groups, not only children or adolescents, playing online games is also widely practiced by early adults to the elderly. Verbal aggression occurs due to online game addiction, so self-control is needed for Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) users. This game emphasizes the cooperative nature of each player, the players will choose and control one game character that is mastered, and will form a strategy for the team which is a strong unit of various abilities and advantages that are unique and different from each character. in the game being played. This study aims to determine the relationship between online game addiction and verbal aggressive tendencies in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) players. The research method used is quantitative research methods. The subjects in this study were men and women aged 18-25 years, who were obtained using a nonprobability sampling technique with the accidental sampling method. The research data was tested using the Cronbach's alpha reliability test using the SPSS 23.0 application. The measuring tools used in this research are online game addiction scale and verbal aggressiveness scale. The results showed that there was a positive relationship between addiction to online games of the Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) type and the tendency for verbal aggressive behavior was 0.709 ($p < 0.000$) meaning that there was a significant positive relationship between online game addiction for moba and verbal aggressive behavior.

Keywords: Addiction, Game, Online Games, Verbal Aggressiveness

1. Pendahuluan

Di era kemajuan teknologi ini, salah satu yang berkembang dengan pesat adalah jaringan internet. Internet banyak memberikan manfaat di era modern ini. Jaringan internet banyak membantu individu untuk kepentingan pribadi dan minat setiap individu seperti ketertarikannya pada bermain *game online*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengemukakan bahwa jumlah pengguna internet pada tahun 2021-2022 mencapai 210 juta jiwa atau 77% dari 272,6 juta jiwa penduduk Indonesia (APJII, 2022). Hal ini menjadi potensi bagi perkembangan *game online* di Indonesia. Bermain *game online* adalah kegiatan yang banyak digemari dari berbagai kalangan, tidak hanya anak-anak atau remaja, bermain *game online* juga banyak dilakukan oleh dewasa awal hingga lansia (Lutfiwati, 2018). *Game online* sudah sangat lumrah untuk dimainkan, bahkan terkadang banyak individu yang rela menghabiskan uang untuk membeli fasilitas permainan yang tersedia pada *game online*.



Hal ini dikarenakan terdapat banyak jenis *game online* yang memiliki fitur canggih, seperti skin hero, senjata, dan banyak lagi, sehingga membuat penggunanya tertarik untuk membeli fitur yang disediakan dalam game tersebut. Saat bermain *game online* individu akan merasakan euphoria saat memenangkan permainan, hal itulah yang membuat individu bermain game hingga berkali-kali bahkan hingga lupa waktu. Penggunaan *game online* juga sudah sangat mudah karena banyak ditemukan di smartphone dengan menggunakan jaringan internet pribadi atau wi-fi yang disediakan di berbagai tempat.

Salah satu jenis *game online* yang banyak dimainkan adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). *Game online* ini dapat dimainkan secara berkelompok membentuk dua tim yang berbeda dengan tujuan saling menghancurkan markas tim lawan (Soleh, Rokhmawati, & Brata., 2018). Game ini menekankan sifat kooperatif pada setiap pemain, para pemain akan memilih dan mengontrol satu karakter game yang dikuasai, dan akan membentuk strategi untuk tim yang dimana merupakan satu kesatuan yang kuat dari bermacam-macam kemampuan dan keunggulan yang unik dan berbeda dari setiap karakter yang ada dalam game yang dimainkan (Syarifuddin, 2018). Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti menggunakan *google form* kepada 50 orang Pemain game jenis MOBA, dengan uraian jenis kelamin laki-laki sebanyak 32 orang (65,3%) dan perempuan sebanyak 18 orang (34,7%) dan rentang usia yang bervariasi antara 17-26 tahun serta durasi bermain yang variatif. Sebanyak 19 orang (38%) bermain selama 1-3 jam sehari, sebanyak 28 orang (55%) bermain selama 4-6 jam sehari, dan sebanyak 3 orang (6%) yang bermain di atas 7 jam dalam sehari. Menurut 33 subjek (66%) bermain *game online* merupakan kegiatan yang sangat penting dan sebanyak 17 orang (34%) menjawab tidak, dikarenakan bermain *game online* dapat meredakan stres, sebagai pengisi waktu luang, bahkan beberapa merasa jika tidak bermain *game online* dalam sehari dapat membuat merasa uring-uringan dan tidak tenang. Subjek menjawab bahwa dengan mudah mengeluarkan kata-kata kasar saat bermain *game online* dengan persentase 66% (33 orang) yang dan 34% (17 orang) yang menjawab tidak mudah mengeluarkan kata-kata kasar saat bermain *game online*. Adapun alasan subjek dengan mudah mengeluarkan kata-kata kasar adalah karena merasa emosi, refleksi, terbawa suasana, jaringan yang buruk, tim yang buruk, dan lawan yang berkata kasar terlebih dahulu tanpa sebab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi *Game online* dengan kecenderungan agresivitas verbal pada pemain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu Psikologi khususnya Psikologi Sosial terkait topik adiksi *game online* dan agresivitas verbal. Serta, Dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan penelitian terkait hubungan adiksi *game online* dengan kecenderungan agresivitas verbal. Menurut Anggraini dan Desiningrum (2018) mengemukakan bahwa agresivitas verbal merupakan tindakan yang dilakukan dengan niat untuk menyakiti orang lain melalui ucapan atau kata-kata seperti berkata kasar, mengintimidasi, dan memaki. Didukung oleh pendapat Berkowitz (2003) yang mengemukakan bahwa agresivitas verbal adalah bentuk perilaku atau aksi agresif yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, dapat berbentuk seperti umpatan, celaan atau makian, ejekan, fitnah, dan ancaman melalui kata-kata. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas verbal adalah tindakan yang dilakukan dengan tujuan menyakiti perasaan orang lain menggunakan kata-kata yang diucapkan baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti menghina, mengeluarkan kata-kata yang kasar, mengancam, berdebat, fitnah, memaki, dan pelecehan yang dilakukan secara verbal. Adiksi *game online* merupakan salah satu jenis adiksi perilaku yang telah disebutkan dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder 5 (DSM 5) dengan istilah internet gaming disorder. Novrialdy (2019) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol diri atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain dan perilaku tersebut tetap dilakukan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Santoso dan Purnomo (2017) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* adalah keadaan yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat, yang tidak lepas dari bermain *game online* dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut tanpa memedulikan dampak negatif yang akan didapat. Weinstein (2010) mengemukakan bahwa

adiksi *game online* ditandai dengan sejauh mana pemain yang bermain game secara berlebihan dapat berpengaruh negatif bagi pemain tersebut. Yusuf, Krisnana dan Ibrahim (2019) mengemukakan bahwa orang yang adiksi terhadap *game online* ditandai dengan bermain lebih dari 4-5 jam dalam sehari, selalu memikirkan *game online* meskipun sedang tidak bermain game, dan lebih mengutamakan bermain *game online* daripada aktivitas yang lain. Apriyanti (2015) mengemukakan bahwa dalam dunia *game online* bentuk perilaku agresif verbal dilakukan dengan berkata kotor melalui chat dengan lawan dan mengungkapkan kata-kata kasar yang dimunculkan dalam permainan *game online*. Perilaku agresif verbal memiliki dampak negatif baik untuk pelaku maupun korban. Pratiwi (2018) mengemukakan bahwa dampak pada korban perilaku agresivitas verbal yaitu merasa risih dan merasa lemah, tak jarang individu yang menjadi korban perilaku agresif verbal juga akan membalas menyerang menggunakan berbagai macam kata-kata kasar yang dapat menyakiti perasaan orang lain. Amalia dan Syam (2017) mengemukakan bahwa keterkaitan antara kecanduan *game online* dengan agresif verbal dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial. Dalam teori ini menjelaskan bahwa memainkan dan memperhatikan video games yang agresif akan menstimulasi perilaku agresif fisik maupun verbal karena pemain akan mengikuti dan meniru apa yang dilihat saat bermain *game online*. Penelitian yang telah dilakukan oleh Safitri dan Fikrie (2022) juga mengemukakan bahwa adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan agresivitas verbal pada pemain *game online* akibat dari bermain *game online* secara berulang-ulang yang menyebabkan adanya penularan perilaku agresif, baik dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online* maupun konten yang disajikan dalam game sehingga individu akan cenderung memunculkan perilaku agresif verbal saat bermain game.

2. Kajian Pustaka

2.1. Agresivitas Verbal

Anggraini dan Desiningrum (2018) mengemukakan bahwa agresivitas verbal merupakan tindakan yang dilakukan dengan niat untuk menyakiti orang lain melalui ucapan atau kata-kata seperti berkata kasar, mengintimidasi, dan memaki. Didukung oleh pendapat Berkowitz (2003) yang mengemukakan bahwa agresivitas verbal adalah bentuk perilaku atau aksi agresif yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, dapat berbentuk seperti umpatan, celaan atau makian, ejekan, fitnah, dan ancaman melalui kata-kata.

Atkinson (Anam & Supriyadi, 2018) mengemukakan bahwa agresivitas verbal adalah agresi yang dilakukan oleh individu berasal dari agresi verbal. Agresi verbal ini dapat berupa kata-kata kasar kata-kata yang dianggap mampu menyakiti, melukai, menyinggung perasaan, atau membuat orang lain menderita secara psikis. Adapun bentuk dari agresi verbal adalah mengucapkan kata-kata yang menghina, berteriak, mengejek, dan membantah.

Hammi (Al-Rosyad, Saragih, & Ariyanto, 2021) mengemukakan bahwa imbas dari agresivitas verbal dapat terjadi pada diri sendiri serta orang lain, dampak pada diri sendiri misalnya dihindari teman dekat, susah berhubungan dengan area sekitar, akan dicap kurang baik oleh orang lain, sebaliknya dampak bagi orang lain adalah perasaan tidak berdaya, merasa diri sendiri mengalami kehancuran permanen, dan susah menjalin ikatan dengan orang lain. Al-Rosyad, Saragih, dan Ariyanto (2021) mengemukakan bahwa perilaku agresi verbal merupakan refleksi individu yang spontan dimana individu akan kurang memikirkan risiko yang ditimbulkan dari perilaku yang diperbuat. Seseorang yang melakukan agresivitas verbal hanya mengejar kepuasan sesaat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa agresivitas verbal adalah tindakan yang dilakukan dengan tujuan menyakiti perasaan orang lain menggunakan kata-kata yang diucapkan baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti menghina, mengeluarkan kata-kata yang kasar, mengancam, berdebat, fitnah, memaki, dan pelecehan yang dilakukan secara verbal.

2.2. Adiksi Game online

Adiksi *game online* merupakan salah satu jenis adiksi perilaku yang telah disebutkan dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder 5* (DSM 5) dengan istilah internet gaming disorder. Novrialdy (2019) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol diri atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain dan perilaku tersebut tetap dilakukan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Santoso dan Purnomo (2017) mengemukakan bahwa kecanduan *game online* adalah keadaan yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat, yang tidak lepas dari bermain *game online* dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut tanpa memedulikan dampak negatif yang akan didapat.

Weinstein (2010) mengemukakan bahwa adiksi *game online* ditandai dengan sejauh mana pemain yang bermain game secara berlebihan dapat berpengaruh negatif bagi pemain tersebut. Yusuf, Krisnana dan Ibrahim (2019) mengemukakan bahwa orang yang adiksi terhadap *game online* ditandai dengan bermain lebih dari 4-5 jam dalam sehari, selalu memikirkan *game online* meskipun sedang tidak bermain game, dan lebih mengutamakan bermain *game online* daripada aktivitas yang lain.

Ghuman dan Griffiths (Novrialdy, 2019) mengemukakan bahwa akan ada masalah yang terjadi dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, seperti kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, berkurang relasi sosial, menurunnya finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang lebih penting. Bahaya yang paling utama dari adiksi *game online* adalah investasi waktu yang ekstrim dalam bermain.

Lemmens (2009) mengemukakan bahwa adiksi *game online* merupakan ketidakmampuan individu dalam mengontrol perilaku bermain game sehingga mengakibatkan terjadinya masalah sosial serta emosional bagi individu yang adiksi pada *game online*. Lestari dan Wimbari (2021) mengemukakan bahwa adiksi *game online* penggunaan *game online* yang berlebihan dan berkepanjangan yang menghasilkan simptom kognitif dan perilaku seperti kehilangan kontrol dalam bermain game, toleransi, dan simptom menarik diri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* merupakan kegiatan bermain *game online* yang berlebihan pada penggunaanya, sehingga mengganggu aktivitas sehari-hari.

2.3. Hubungan antara Adiksi Game online dan Agresivitas Verbal

Apriyanti (2015) mengemukakan bahwa dalam dunia *game online* bentuk perilaku agresif verbal dilakukan dengan berkata kotor melalui chat dengan lawan dan mengungkapkan kata-kata kasar yang dimunculkan dalam permainan *game online*. Perilaku agresif verbal memiliki dampak negatif baik untuk pelaku maupun korban. Pratiwi (2018) mengemukakan bahwa dampak pada korban perilaku agresivitas verbal yaitu merasa risih dan merasa lemah, tak jarang individu yang menjadi korban perilaku agresif verbal juga akan membalas menyerang menggunakan berbagai macam kata-kata kasar yang dapat menyakitkan perasaan orang lain. Amalia dan Syam (2017) mengemukakan bahwa keterkaitan antara kecanduan *game online* dengan agresif verbal dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial. Dalam teori ini menjelaskan bahwa memainkan dan memperhatikan video games yang agresif akan menstimulasi perilaku agresif fisik maupun verbal karena pemain akan mengikuti dan meniru apa yang dilihat saat bermain *game online*.

Reza (2020) menambahkan juga bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penularan perilaku agresif dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online*. Hal ini terjadi karena *game online* menjadi sarana pelarian yang aman untuk memenuhi kebutuhan sosial. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Isnaini, Malfasari, Devita, dan Herniyanti (2021) menemukan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif verbal dikarenakan akibat dari bermain *game online* secara terus menerus yang membuat banyak hambatan dan kekalahan selama bermain *game online*, sehingga memunculkan

perilaku agresif verbal pada pemain. Intensitas bermain yang tinggi juga dapat menimbulkan adanya penularan perilaku agresif verbal dari hasil sosialisasi antar pemain *game online*.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Safitri dan Fikrie (2022) juga mengemukakan bahwa adanya hubungan antara kecanduan *game online* dengan agresivitas verbal pada pemain *game online* akibat dari bermain *game online* secara berulang-ulang yang menyebabkan adanya penularan perilaku agresif, baik dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online* maupun konten yang disajikan dalam game sehingga individu akan cenderung memunculkan perilaku agresif verbal saat bermain game.

Dengan demikian, antara adiksi *game online* dengan agresivitas verbal berhubungan secara positif dan saling mempengaruhi satu sama lain. Bermain *game online* secara terus menerus dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk melakukan agresi baik secara verbal maupun non-verbal.

H0: Tidak ada hubungan adiksi *game online* terhadap agresivitas verbal pada pemain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

Ha: Ada hubungan adiksi *game online* terhadap agresivitas verbal pada pemain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

3. Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah yang laki-laki dan perempuan yang berusia 18-25 tahun, yang diperoleh menggunakan teknik nonprobability sampling dengan metode accidental sampling. Data penelitian di uji dengan menggunakan uji reliabilitas cronbach's alpha dengan menggunakan aplikasi SPSS 23.0. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala adiksi *game online* dan skala agresivitas verbal.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik nonprobability sampling dengan metode accidental sampling, dengan metode pengambilan sampel ini dengan cara siapa saja yang bertemu dengan peneliti secara kebetulan dapat digunakan sebagai sampel, bila individu yang ditemui dianggap cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2014).

Skala agresivitas verbal merupakan skala yang telah disusun oleh Safitri dan Fikrie (2022) menggunakan aspek agresivitas verbal milik Infante (1986). Skala ini terdiri dari 36 item yang berisi 25 item favorable dan 11 item unfavorable. Pada skala agresivitas verbal memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0,945. Penelitian ini menggunakan model skala Likert dimana skala Likert cocok digunakan untuk konstruk linear. Alasan peneliti menggunakan skala Likert adalah karena merupakan jenis skala yang populer dan praktis digunakan.

Skala adiksi *game online* disusun berdasarkan aspek yang dikembangkan oleh Kuss, dkk (2013) yang terdiri dari tujuh aspek, yaitu Salience, Tolerance, Mood modification, Withdrawal, Relapse, dan Conflict. Skala yang digunakan merupakan skala yang telah disusun oleh Safitri dan Fikrie (2022) terdiri dari 42 item yang berisi 26 item favorable dan 16 aitem unfavorable. Item yang digunakan pada adiksi *game online* memiliki koefisien korelasi 0,929.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Deskripsi Data Penelitian

Pada variabel adiksi *game online* diperoleh data berdasarkan skala perilaku prososial yang diberikan kepada setiap responden. Skala adiksi *game online* terdiri dari 36 item dan tiap item memiliki skor terendah 1 dan skor tertinggi 5. Deskripsi data empirik dan hipotetik skala adiksi *game online* adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi data empirik dan hipotetik skala adiksi game online

Skala adiksi <i>game online</i>	Min	Max	Mean	SD
Empirik	36	180	142,37	25,5
Hipotetik	36	180	108	24

Berdasarkan pada tabel 9, data empirik dan hipotetik ditemukan bahwa nilai tertinggi pada skala data empirik adalah 180 dan nilai terendah yang dihasilkan adalah 36, serta hasil rata-rata (mean) 142,37, dengan 25,5 Standar Deviasi (SD). Dan skala pada data hipotetik paling tertinggi adalah 180 dan paling terendah adalah 36, serta rata-rata (mean) 108, dengan 24 Standar Deviasi (SD).

Tabel 10. Kategorisasi hipotetik skala adiksi game online

Interval	Kategorisasi	Frekuensi	Persen
< 84	Rendah	8	3,15
84-132	Sedang	83	32,68
132<	Tinggi	163	64,17
Total		254	100

Tabel 10 menunjukkan hasil data empirik variabel adiksi *game online*, yaitu responden dengan tingkat hipotetik skala terendah 8 (3,15%), sebanyak 83 (32,68%) responden dengan tingkat sedang, dan 163 (64,17%) responden dengan tingkat tertinggi.

Pada variabel agresivitas verbal diperoleh dari jawaban responden pada skala agresivitas verbal kepada setiap responden. Skala agresivitas verbal terdiri dari 42 aitem dan tiap aitem memiliki skor minimal 1 dan skor maksimal 5. Berikut Deskripsi data empirik skala skala adiksi agresivitas verbal.

Tabel 11. Deskripsi data empirik dan hipotetik skala agresivitas verbal

Skala Agresivitas Verbal	Min	Max	Mean	SD
Empirik	42	210	161,28	29,23
Hipotetik	42	210	126	28

Berdasarkan hasil tabel 11, deskripsi variabel agresivitas verbal di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi pada skala agresivitas verbal adalah 210 dan nilai terendah ditemukan 42. Nilai rata-rata (Mean) yang ditemukan 161,28 pada data empirik, dan 126 pada data hipotetik, serta nilai menunjukkan pada standar deviasi yang diperoleh yaitu 29,23 (empirik) dan 28 (hipotetik).

Tabel 12. Kategorisasi hipotetik skala agresivitas verbal

Interval	Kategorisasi	Frekuensi	Persen
< 98	Rendah	7	2,76
98-154	Sedang	82	32,28
154 <	Tinggi	165	64,96
Total		254	100

Berdasarkan data kategorisasi pada tabel 12, ditemukan bahwa responden dengan tingkat paling terendah adalah 7 (2.76%). Sebanyak 82 (32.28%) responden berada pada tingkat sedang, dan 165 (64.96%) responden dengan tingkat tertinggi yang memiliki agresivitas verbal.

Hasil analisis deskriptif variabel adiksi *game online* sebanyak 254 responden pengguna game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) menunjukkan bahwa durasi bermain dalam sehari 4-5 jam 176 (69%) responden dengan tingkat tertinggi, 78 (31%) responden dengan tingkat terendah.

Berdasarkan hasil penelitian, adiksi *game online* pada responden penelitian berada pada kategorisasi tinggi, dikatakan tinggi karena di lihat dari durasi bermain kategori tinggi. Durasi bermain game mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain.

Imran, Marheni, Sin, dan Yenes (2020) mengemukakan bahwa, *Game online* yang berjenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) sangat menarik untuk dimainkan, banyak kelebihan yang membuat pengguna memainkannya secara terus menerus. Kelebihan yang dimiliki dari *game online* jenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) ini yaitu memiliki penyimpanan data yang sangat kecil, sehingga dapat disimpan atau sangat mudah dan simpel, kemudian didukung dengan grafis yang sangat memuaskan, tiap musim ada pertukaran season dan tantangan baru yang membuat player ingin mencapai rank tertinggi.

Hasil penelitian didapatkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 164 responden. Berdasarkan hasil penelitian, jenis kelamin laki-laki cenderung suka bermain *game online*, laki-laki lebih memilih dan menyukai bermain *game online* karena memiliki banyak variasi bermain dengan tingkat kesulitan dan adanya unsur kekerasan serta memiliki jaringan yang permainannya dapat dimainkan secara bersama-sama walaupun tempatnya berbeda. Menurut Jiang (2014) bahwa laki-laki menunjukkan tingkat kecanduan internet dan penggunaan *game online* yang lebih tinggi dari pada perempuan.

Berdasarkan penelitian, perilaku agresivitas verbal pada responden tingkat tinggi seperti, berkata kasar, mengancam, dan memaki. Menurut Sadock dan Sadock (2003) bahaya atau pencederaan yang dilakukan oleh perilaku agresif bisa berupa bahaya atau pencederaan fisik, namun bisa pula berupa bahaya atau pencederaan nonfisikal, contohnya yang terjadi sebagai akibat agresif verbal (agresif lewat kata-kata tajam menyakitkan). Agresi merupakan satu serangan atau serbuan, tindakan permusuhan ditujukan pada seseorang atau benda (Chaplin, 2011).

Perilaku agresivitas verbal merupakan bentuk perilaku agresif yang merupakan suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam, atau membahayakan individu-individu yang menjadi sasaran tersebut secara verbal atau memiliki kata-kata, seperti memaki, menyebar fitnah, mencaci maki, dan mengejek (Berkowitz, 2003).

Menurut Wade dan Tarvis (2007) gender merupakan bagian dari sistem sosial, seperti status sosial, usia, dan etnis, itu adalah faktor penting dalam menentukan peran, hak, tanggung jawab, dan hubungan antara laki-laki dan perempuan. Penampilan, sikap, kepribadian, tanggung jawab adalah perilaku yang akan membentuk gender. Menurut Kim (2011) bahwa laki-laki lebih menunjukkan ekspresi dominan, merespon secara agresif dan memulai tingkah laku agresif serta menunjukkan perilaku agresif dalam bentuk fisik atau verbal. Gender merupakan sifat yang melekat pada laki-laki dan perempuan yang dibentuk oleh faktor-faktor sosial dan budaya sehingga membentuk peran sosial dan budaya pada laki-laki dan perempuan. Berdasarkan penelitian didapatkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 164 responden dan perempuan sebanyak 90 responden. Dapat disimpulkan bahwa responden laki-laki dan perempuan cenderung lebih tinggi melakukan agresivitas verbal pada *game online* jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji analisis cronbach's alpa dengan menggunakan aplikasi SPSS 23.0 memperoleh hasil 0,955 untuk skala agresivitas verbal dan 0,949 untuk skala adiksi *game online* dimana keduanya dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa nilai $r = 0,709$ dan nilai signifikan $P = 0,000$. Berdasarkan nilai signifikan tersebut bahwa dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hubungan adiksi *game online* dengan kecenderungan agresivitas verbal pada pemain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan positif antara kecanduan *game online* jenis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dengan kecenderungan perilaku agresivitas verbal adalah 0,709 ($p < 0,000$) artinya ada hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* moba dengan perilaku agresif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis adanya hubungan positif yang signifikan antara kedua variabel dapat diterima. Dengan kata lain bahwa variabel X mempunyai peran terhadap munculnya variabel Y. Ada beberapa kemungkinan yang dapat terjadi, pertama sebagian responden yang bermain game ada kecenderungan mengalami perilaku agresi. kedua, responden menganggap bahwa permainan

tersebut dapat menimbulkan adrenalin yang kuat seolah-olah jadi pemain peran yang sama dengan game tersebut, sehingga model yang dialami responden tersebut membuat mereka berperilaku sama seperti yang dilakukan game tersebut yaitu agresivitas verbal.

Berdasarkan hasil pengkategorian variabel diketahui bahwa rata-rata tingkat kecanduan *game online* jenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) berada pada kategori tinggi, hal ini berindikasi bahwa responden sangat terpengaruh pada aplikasi *game online* pada gadget. Responden sendiri tidak mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*.

Perilaku agresif menunjukkan rata-rata yang tergolong tinggi, responden sering menunjukkan sikap agresif kepada teman-temannya, namun tidak dapat mengontrol amarahnya, namun dapat memungkinkan menjadi hambatan dalam lingkungan sosial, sehingga untuk mengontrol amarahnya, responden dapat melampiaskan untuk bermain video game. Hal tersebut didukung oleh penelitian Kim, Namkoong, Ku, dan Kim, (2007), menunjukkan bahwa perilaku agresif dapat menyebabkan beberapa individu menjadi kecanduan *game online*.

5. Kesimpulan

Terkait dari pembahasan yang telah peneliti jelaskan berdasarkan hasil analisis data penelitian yaitu terdapat pengaruh hubungan adiksi *game online* dengan kecenderungan agresivitas verbal pada pemain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa perbandingan sosial pada laki-laki dan perempuan yaitu laki-laki lebih cenderung melakukan agresivitas verbal dibanding perempuan. (1) Bagi pemain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), penelitian ini dapat diharapkan menjadi bahan pertimbangan pada pemain untuk bisa lebih membatasi diri, pola pikir dan perilaku dalam bermain *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) agar adiksi pada game online yang cenderung melakukan agresivitas verbal tidak terjadi. (2) Bagi orang tua, dapat menjalankan perannya dengan baik sehingga dapat membuat anaknya pada saat bermain game online tidak mengalami adiksi serta agresivitas verbal sehingga pemain dapat dalam pengawasan orang tua. (3) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih dalam lagi terkait variabel adiksi game online ataupun variabel agresivitas verbal pada game online.

References

- Ahmad. A. (2021). Pengaruh atribusi terhadap kecanduan game online PUBG Mobile pada remaja di makassar (Skripsi). Universitas Negeri Makassar
- Adam, E & Rollings, A, 2007. *Game Design and Development*. USA : New Reader Publishing.
- Al Rosyad. M. A., Saragih. S ., & Ariyanto. E. A. (2021). Konsep Diri dan Kecenderungan Melakukan Agresivitas Verbal pada Remaja Pengguna Media Sosial. *Journal of Psychological Research*, 1(3), 128-138.
- Amalia. P., & Syam. H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game online Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Anak di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FSIP Unsyiah*. 2(3).
- Amaliyyah, R. (2020). Hubungan Self Control Dengan Perilaku Agresi Verbal Peserta Didik di SMP Negeri 17 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021 (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Amran Ali, Marhaeni edy, Sin Tjung Hauw, dan Yennes Ronni (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot Volume 2 Nomor 4*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Anam, H, C., & Supriyadi. (2018). Hubungan Antara Fanatisme dan Konformitas Terhadap Agresivitas Verbal Anggota Komunitas Suporter Sepak Bola di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(1), 132-144.
- Anggraini, L. N. O., & Desiningrum, D. R. (2018). Hubungan antara regulasi Emosi dengan Intensi Agresivitas Verbal Instrumental pada Suku Batak di Ikatan Mahasiswa Sumatera Utara Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, Vol. 7, 270-278.

- APJII. (2022). Survei Profil Internet Indonesia 2022. diunduh pada tanggal 4 Oktober 2022 link <https://apji.or.id/survei>
- Apriyanti, M. F., & Harmanto. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagelrejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994-1008.
- Aulia, S., Chandra, A., & Khairuddin. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 59-67.
- Azizah, N. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Agresif Pada Pecandu Game online Pada Remaja (Undergraduate Thesis). Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Basith, A. A. M. (2017). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(3).
- Candanita, F. D., Sasmiyanto., & Komarudin. (2019). Hubungan Aktivitas Penggunaan Game online dengan Emosional Pengguna Pada Siswa-Siswi Kelas XI SMA Negeri 3 Bondowoso. Artikel Jurnal. <http://repository.unmuhjember.ac.id/5330/12/L.%20ARTIKEL%20JURNAL.pdf>
- Chaplin, J.P, 2011. Kamus Lengkap Psikologi, Jakarta : PT Raja, Grafindo Persada.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3 (Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40-51.
- Hatik, A. (2020, September 9). Dihina Karena Kalah Main Game Online, Remaja Ini Bunuh Rekan Kerjanya. diakses pada tanggal 20 Oktober 2020 link <https://regional.kompas.com/read/2020/09/09/20065321/dihina-karena-kalah-main-game-online-remaja-ini-bunuh-rekan-kerjanya>
- Hurlock, E.B, 2006. Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang rentang Kehidupan (edisi kelima). Jakarta : Erlangga
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang (Doctoral Dissertation). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Infante, D. A., Riddle, B. L., Horvath, C. L., & Tumlin, S.-A. (1992). Verbal aggressiveness: Messages and reasons. *Communication Quarterly*, 40(2), 116–126.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Rina Herniyanti. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9 (1), 235-242.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif pada Siswa. *Jurnal Psikoboerneo*, 4 (4), 482-489.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *Journal of European Psychiatry*, 23 , 212-218.
- Kominfo. (2016). Kemkominfo: Pengguna Internet Indonesia Capai 82 Juta. Indonesia: Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Kuss, R., Griffiths & Schoenmakers. (2013). Assessing Internet addiction using the parsimonious Internet addiction components model. A preliminary study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(5).
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter. J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12 (1), 77-95.
- Lestari, A. D., & Wimbari. (2021). Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Game Online dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel Moderator. *Jurnal Psikologi Insight*, (5)1, 46-62.
- Permana, B. G. (2019). Berkata Kasar Saat Main Game Online Dua ASN di Kupang Cekik dan Banting Siswa SD. Diakses pada 11 Desember 2022 melalui link

<https://hai.grid.id/read/071726822/berkata-kasar-saat-main-game-online-dua-asn-di-kupang-cekik-dan-banting-siswa-sd>

- Pratiwi, C. P., Andayani, T. P., & Karyananta, N. A. (2012) Perilaku Adiksi Game online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. Vol. 1, No. 2. Universitas Sebelas Maret.
- Pratiwi. A. (2018). Studi Kasus Masalah Perilaku Agresif pada Anak Kelompok A di TK PGRI I Mumbulsari Tahun Pelajaran 2017/2018 (Skripsi)
- Reza, T. (2020). Intensitas bermain game online mobile playerunknown's battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8(1), 188-130.
- Ridwan, M., Kusuma, W. A., & Wibowo, H. (2020). Pengukuran emosi berdasarkan biofeedback sensor pada game berjenis battle royale. *Jurnal Repository*, 2(11), 1464-1473.
- Safitri. S., & Fikrie. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game online. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Pandohop*, 2(1), 28-33.
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in Psychology*, 10, 384.
- Siregar, N. I., & Muljono, P. (2017). Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 1(3), 261-276.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Cetakan ke-30. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Cetakan ke-25. Bandung : Alfabeta.
- Soleh, R., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2 (9), 3067-3076.
- Syaifuddin, B. M. (2018). Pengaruh Bermain Video Game Tipe Multiplayer Online battle Arena (MOBA) Terhadap Atensi (Undergraduate (S1) Thesis). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yunita, M. M., & Augesty, Y. (2020). Peran Mindfulness Terhadap Kecenderungan Adiksi Dan Agresivitas Pada Remaja Pemain Game online Bermuatan Kekerasan. In *Seminar Nasional Psikologi UM*, 1(1).
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276