

# **Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online***

## ***Analysis of The Aggressive Behavior Forms of Online Games User Students***

**Olsa Krui Saputri<sup>1\*</sup>, Ratna Widiastuti<sup>2</sup>, Moch. Johan Pratama<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Mahasiswa FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing Utama Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing Pembantu Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lampung

\* e-mail: [olsakruisaputri@gmail.com](mailto:olsakruisaputri@gmail.com), Telp: +6285669999395

Received: October, 2019

Accepted: November, 2019

Online Published: December, 2019

**Abstract:** *Analysis of The Aggressive Behavior Forms of Online Games User Students.* This research aims to provide a descriptive description of the aggressive behavior forms of online games user students at SMA Negeri 1 Natar in academic year 2018/2019. This research used descriptive quantitative method. The research samples were taken from the entire population of 107 students, it was using saturated sampling technique. The data collection techniques used an online questionnaire of aggressiveness of online games users. The results showed that the aggressive behavior forms of online games user students at SMA Negeri 1 Natar were other behavior forms by 49%, anger by 30%, verbal aggression by 14%, hostility by 4%, and physical aggression by 3%.

**Keywords:** *aggressive behavior forms, guidance and counseling, online game*

**Abstrak:** **Analisis Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online*.** Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran deskriptif bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Sampel penelitian diambil dari keseluruhan populasi, yaitu sebanyak 107 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner *online* agresivitas pengguna *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar, yaitu bentuk perilaku lain sebesar 49%, agresi kemarahan sebesar 30%, agresi verbal sebesar 14%, agresi permusuhan sebesar 4%, dan agresi fisik sebesar 3%.

**Kata kunci:** *bentuk-bentuk perilaku agresif, bimbingan dan konseling, game online*

## PENDAHULUAN/ INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat dan luar biasa. Segala informasi baik positif ataupun negatif dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat. Perkembangan teknologi juga dapat dinikmati pada media permainan. Salah satu permainan era modern saat ini yaitu *game online*.

*Game online* secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang menggunakan jaringan internet. *Games online* adalah sebuah permainan elektronik yang terhubung dengan internet (Rini, 2011). *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams dan Rollings, 2010). *Game online* berbeda dengan permainan lainnya yaitu *gamers* atau seseorang dapat bermain dengan teman yang berada di sampingnya dan juga bisa bermain dengan para pemain lain di lokasi lain, bahkan negara lain dan diseluruh dunia (Young, 2009).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat dipahami bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain di waktu yang bersamaan dengan menggunakan jaringan internet. Di dalam *game online*, pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dengan cara *chatting* ataupun *voice note*. *Game online* juga dapat dimainkan secara *single-player* dan *multi-player*.

*Game online* menjadi salah satu bentuk perkembangan internet yang belakangan ini marak digemari mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini didukung dengan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun

2018 yang menunjukkan bahwa 5,7% dari 5.900 sampel menggunakan internet untuk bermain *game online*.

Dibalik keseruan bermain *game*, ternyata terdapat berbagai dampak bagi pemainnya. Dampak ini sangat berpengaruh terutama pada usia remaja mengingat usia remaja ini masih sangat rentan terhadap hal-hal yang baru menurutnya, yang bisa menjadikan dirinya lebih baik ataupun sebaliknya. Dampak-dampak dari bermain *game online* diantaranya kecanduan bermain *game*, dimarahi orang tua, malas, boros, berkata-kata kasar dan kotor, nilai merosot, berbohong kepada orang tua, sulit mengikuti pelajaran, kekerasan pada anak, dan merusak mata (Harsono, 2014).

Seiring dengan perkembangan zaman, produksi *game online* semakin bervariasi. *Genre-genre* yang tersedia dalam *game online* yaitu *action game*, *arcade game*, *strategy game*, *sport game*, *vehicle simulation*, *construction and simulators games* (CMSs), *adventure game*, dan *puzzle game* (Adams dan Rollings, 2010). Banyaknya jenis dan tema *game* yang berkembang memunculkan *game* yang bertema kekerasan yang memicu perilaku agresif pada remaja.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti (2015) pada remaja yang gemar bermain *game online* di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya, bahwa *game online* dapat menimbulkan perilaku agresif, baik perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal. Perilaku agresif tersebut berupa memukul, dan menendang. Sedangkan perilaku agresif verbal merupakan perilaku yang berasal dari kata-kata jorok yang ada di permainan dan dilakukan peniruan didalam kehidupan nyata yakni berkata *fuck*, *cok*, *gateli*.

Konsep perilaku agresif didasarkan kepada pengertian dasarnya yaitu agresi. Agresi sebagai perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyakiti orang lain (Widyastuti, 2013). Senada dengan pendapat tersebut, perilaku agresi adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran perilaku tersebut baik (secara fisik atau verbal) dan langsung atau tidak langsung (Buss dan Perry dalam Saputra, 2017). Berdasarkan pendapat beberapa tokoh tersebut, dapat disimpulkan perilaku agresif adalah perilaku yang bertujuan menyakiti atau melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal dan menyerang atau merusak benda-benda yang ada di sekitar baik secara langsung maupun tidak langsung.

Perilaku agresi terdiri dari empat bentuk diantaranya agresi fisik merupakan tindakan agresi yang menyakiti individu lain secara fisik, seperti memukul, menendang dan lain-lain; agresi verbal yaitu respon vokal yang menyampaikan stimulus yang menyakiti mental dalam bentuk penolakan dan ancaman, seperti mengumpat, menyebarkan cerita yang tidak menyenangkan tentang seseorang kepada orang lain, memaki, mengejek, membentak, dan berdebat; kemarahan yakni emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri; dan permusuhan yakni tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain (Buss dan Perry dalam Saputra, 2017).

Perilaku agresif memiliki dampak bagi pelaku perilaku agresif maupun korban dari perilaku tersebut. Dampak bagi pelaku perilaku agresif ialah pelaku menjadi memiliki konsep diri yang ne-

gatif dan mengalami kesulitan dalam hubungan sosial. Sementara dampak yang dirasakan oleh korban adalah merasa ketakutan, terancam, dan cenderung menghindari dari pelaku (Handayani dalam Affandi, 2017).

Perilaku agresif tidak terjadi secara kebetulan, melainkan terdapat stimulus yang melatarbelakangi. Perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal merupakan faktor dari dalam individu, seperti sifat, jenis kelamin, keyakinan, sikap, nilai, tujuan jangka panjang. Sementara faktor situasional merupakan stimulus dari luar, seperti petunjuk untuk melakukan tindakan agresif (*aggressive cues*), provokasi frustrasi, rasa sakit dan ketidaknyamanan, obat-obatan, dan intensif (Buss dan Perry dalam Saputra, 2017).

Perilaku agresif pada pengguna *game online* dipengaruhi oleh faktor *aggressive cues* melalui video *game online* yang dimainkan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) bahwa terdapat pengaruh agresif yang signifikan antara bermain *game online* dengan perubahan perilaku *gamers* di Samarinda. *Game online* sekarang ini banyak mengandung adegan atau aksi-aksi kekerasan baik secara verbal maupun secara fisik. Memainkan video *game* yang berisi kekerasan secara berulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif, bahkan lebih rentan dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena video games melibatkan partisipan secara aktif dibandingkan media lainnya (Myers, 2002).

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Natar untuk mendalami bentuk fenomena perilaku agresif siswa pengguna *game online* dengan menggunakan teknik wawancara

dan survei. Guru BK menyatakan bahwa terdapat sebagian siswa pengguna *game online* yang melakukan perilaku agresif kepada temannya, seperti memaki, mengejek, mengumpat dengan kata-kata kasar atau kotor.

Sementara itu, berdasarkan hasil survei ditemukan bahwa 37,3% dari 83 siswa mengaku mengejek orang yang kalah dalam permainan *game online*, 38,6% dari 83 siswa mengaku mengumpat dengan kata-kata kasar atau kotor dikarenakan sinyal yang berubah jelek saat bermain *game online*, dan 44,6% dari 83 siswa mengaku memaki orang yang mengganggunya saat bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresif benar-benar terjadi pada populasi penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran deskriptif terkait bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar.

## **METODE PENELITIAN/ METHOD RESEARCH**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Natar, Jl. Dahlia III, Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, dimana metode penelitian ini ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung pada saat ini atau saat yang lampau. Metode deskriptif mengkaji bentuk aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, persamaan dan perbedaannya dengan fenomena yang lain (Sukmadinata, 2010).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek

yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Natar tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah 107 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2017). Adapun sampel pada penelitian ini sebanyak 107 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017). Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Berikut merupakan tabel yang menjelaskan tentang sebaran sampel penelitian ini:

**Tabel 1. Sampel Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah
1.	X	61
2.	XI	46
	Jumlah	107

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Berdasarkan pengertian variabel tersebut, penelitian ini terdapat satu variabel, yaitu bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online*.

Definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2012). Definisi operasional variabel pada penelitian ini yaitu perilaku agresif siswa pengguna *game online* merupakan perilaku yang dilakukan oleh pemain *game online* un-

tuk menyakiti atau melukai seseorang baik secara fisik maupun verbal dan menyerang atau me-rusak benda-benda di sekitar, baik secara langsung maupun tidak langsung saat bermain. Bentuk-bentuk perilaku agresif diantaranya agresi fisik seperti memukul dan me-rusak; agresi verbal seperti berdebat dan menolak, kemarahan seperti emosional, dan permusuhan seperti cemburu, iri hati, dan curiga.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan guna mencapai objektivitas yang tinggi. Teknik pengumpulan data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket perilaku agresif pengguna *game online*. Metode angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menyebarkan link kuesioner *online* agresivitas pengguna *game online* pada siswa di SMA Negeri 1 Natar. Kuesioner perilaku agresif siswa pengguna *game online* dibuat berdasarkan teori Buss and Perry dan informasi yang didapatkan dari studi pendahuluan. Kuesioner terdiri dari sembilan pertanyaan dan sembilan opsi jawaban.

Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, peneliti tidak melakukan uji validitas. Validitas kuesioner lebih ditentukan oleh kejelasan tujuan dan lingkup informasi yang hendak diungkap (Azwar, 2012). Hal ini dibuktikan dengan memberikan kuesioner pada sejumlah siswa pengguna *game online* dari SMA lain untuk memperoleh

informasi bahwa tujuan dan informasi yang hendak diungkap dalam hal ini adalah bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* sudah jelas dan terpenuhi pada kuesioner.

Instrumen bisa dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Peneliti tidak melakukan uji reliabilitas kuesioner. Reliabilitas hasil kuesioner tergantung pada terpenuhinya asumsi bahwa siswa akan menjawab dengan jujur seperti apa adanya (Azwar, 2012). Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar pada sejumlah siswa pengguna *game online* dari SMA lain, diperoleh data bahwa siswa mengisi kuesioner berdasarkan kondisi mereka yang sebenarnya dan tidak bermaksud untuk *faking good*.

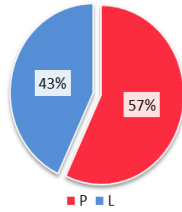
Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh subjek telah terkumpul. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Analisis deskriptif pada penelitian ini memberikan gambaran atau deskripsi data mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* dan bentuk perilaku agresif yang dominan dilakukan. Deskriptif persentase diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100% (Sudjana, 2012).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN/ RESULT AND DISCUSSION**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Natar, Jl. Dahlia III, Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Data pada penelitian ini diperoleh dari sebaran kuesioner *online* agresivitas pengguna *game online* yang telah diisi oleh siswa. Berdasarkan penelitian

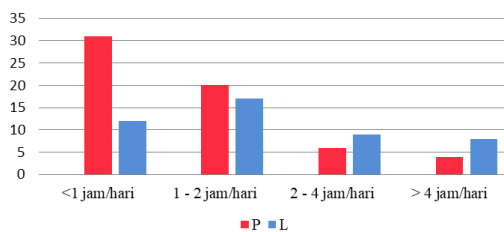
yang telah dilakukan kepada 107 siswa, diketahui jumlah siswa yang teridentifikasi bermain *game online* berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada *pie chart* berikut:



**Gambar 1. Persentase Siswa Pengguna *Game Online* Berdasarkan Jenis Kelamin**

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui jumlah siswa yang teridentifikasi bermain *game online* berdasarkan jenis kelamin, yaitu pada siswa laki-laki sebanyak 46 siswa atau sebesar 43%, dan pada siswa perempuan sebanyak 61 siswa atau sebesar 57%.

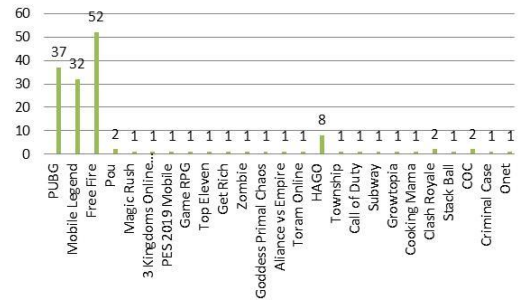
Siswa dalam penelitian ini mempunyai durasi bermain *game online* yang beragam. Berikut merupakan persentase durasi bermain *game online* siswa dalam bentuk *colume chart*:



**Gambar 2. Persentase Durasi Siswa Bermain *Game Online* per Hari**

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan durasi bermain *game online* yang banyak dihabiskan siswa, yaitu pada siswa berjenis kelamin perempuan selama <1 jam/hari sebanyak 31 siswa, dan pada siswa berjenis kelamin laki-laki sekitar 1-2 jam/hari sebanyak 17 siswa.

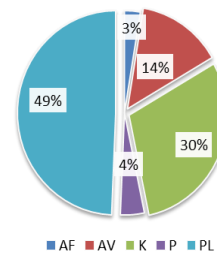
Sementara jenis *game online* yang sering dimainkan oleh siswa juga beragam, mulai dari *action game* hingga *puzzle game*. Berikut merupakan persentase jenis *game online* yang dimainkan oleh siswa dalam bentuk *column chart*:



**Gambar 3. Nama *Game Online* yang Dimainkan**

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui terdapat 13 *game online* yang dimainkan oleh 107 siswa. *Free Fire* menjadi *game online* terbanyak pertama yang dimainkan oleh 52 siswa atau sebesar 34%. *Game online* terbanyak kedua yang dimainkan siswa adalah *PUBG* sebanyak 37 siswa atau sebesar 24%. Sementara *Mobile Legend* menjadi *game online* terbanyak ketiga yang dimainkan oleh 32 siswa atau sebesar 21%.

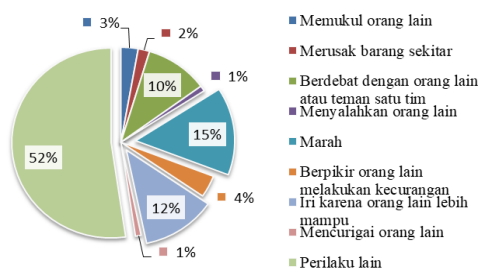
Bentuk-bentuk perilaku agresif terbagi menjadi empat bentuk, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Berikut merupakan persentase bentuk-bentuk agresi siswa dalam bentuk *pie chart*:



**Gambar 4. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online***

Berdasarkan gambar di atas, diketahui bentuk persentase terbesar ialah bentuk perilaku lainnya sebanyak 49%. Pada bentuk perilaku lainnya, siswa mengisi perilaku lain yang dilakukannya selain dari 8 opsi bentuk perilaku agresif yang telah disediakan peneliti pada kuesioner. Bentuk-bentuk perilaku lain yang dilakukan oleh respon yang termasuk dalam perilaku agresif, yaitu kesal dan emosi (K), membanting ponsel (AF), mengolok atau menghujat teman (AV), dan marah (K). Agresi kemarahan (K) memiliki persentase sebesar 30%, bentuk agresi verbal (AV) memiliki persentase sebesar 14%, bentuk agresi permusuhan (P) dan agresi fisik (AF) merupakan bentuk agresi dengan persentase kecil dari yang lainnya, yaitu sebesar 4% untuk bentuk kemarahan (K) dan 3% untuk bentuk agresi fisik (AF).

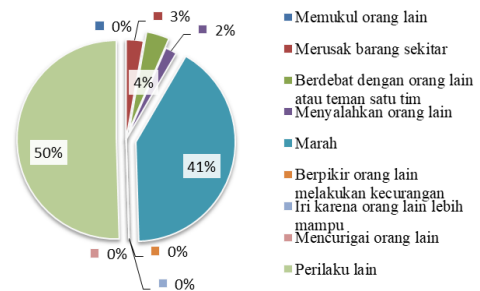
Perilaku agresif yang dilakukan siswa dirinci berdasarkan kondisi atau stimulus yang melatarbelakanginya. Berikut ini merupakan kesembilan kondisi atau stimulus yang menyebabkan siswa melakukan perilaku agresi saat bermain *game online*:



**Gambar 5. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online* saat Mengalami Kekalahan**

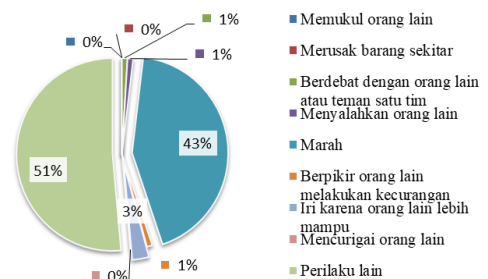
Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat mengalami kekalahan adalah bentuk perilaku lain sebanyak 56 siswa atau sebesar 52%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk dalam perilaku agresif yaitu membanting

ponsel sebagai bentuk perilaku agresi fisik, dan kesal sebagai bentuk perilaku agresi kemarahan. Sementara agresi marah sebanyak 16 siswa atau sebesar 15% menjadi persentase terbesar kedua, dan iri karena orang lain lebih mampu sebanyak 14 siswa atau sebesar 12% menjadi persentase terbesar ketiga.



**Gambar 6. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online* saat Sinyal Menghilang**

Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat sinyal menghilang adalah bentuk perilaku lain sebanyak 54 siswa atau sebesar 50%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk dalam perilaku agresif, yaitu kesal dan emosi sebagai bentuk perilaku agresi kemarahan. Sementara agresi marah sebanyak 44 siswa atau sebesar 41% menjadi persentase terbesar kedua, dan berdebat dengan orang lain atau teman satu tim sebanyak 4 siswa atau sebesar 4% menjadi persentase terbesar ketiga.

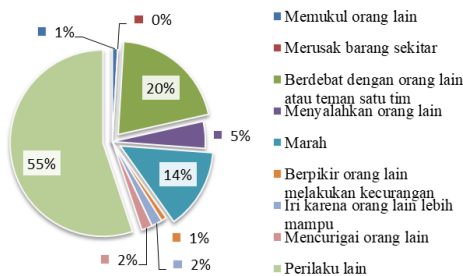


**Gambar 7. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna *Game Online* saat Sinyal Menghilang**



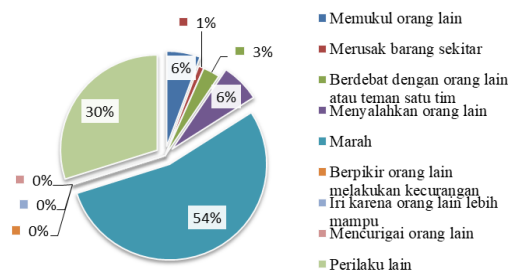
## Game Online saat Smartphone Mengalami Hang/Lag

Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat *smartphone* mengalami *hang/lag* adalah bentuk perilaku lain sebanyak 55 siswa atau sebesar 51%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk dalam perilaku agresif, yaitu membanting ponsel sebagai bentuk perilaku agresi fisik, serta kesal dan emosi sebagai bentuk perilaku agresi kemarahan. Sementara agresi marah sebanyak 46 siswa atau sebesar 43% menjadi persentase terbesar kedua, dan persentase terbesar ketiga ialah iri karena orang lain lebih mampu sebanyak 3 siswa atau sebesar 3%.



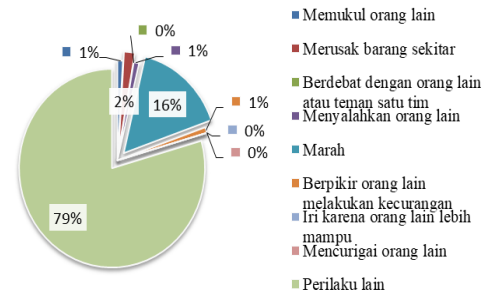
**Gambar 8. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online saat Skill Teman Satu Tim Buruk**

Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat *skill* teman satu tim buruk adalah bentuk perilaku lain sebanyak 59 siswa atau sebesar 55%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk perilaku agresi yaitu kesal sebagai bentuk agresi kemarahan, dan mengolok sebagai bentuk perilaku agresi verbal. Sementara persentase terbesar kedua yaitu berdebat dengan orang lain atau teman satu tim sebanyak 22 siswa atau sebesar 20%, dan bentuk agresi marah sebanyak 15 siswa atau sebesar 14% menjadi persentase terbesar ketiga.



**Gambar 9. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online saat Teman Mengganggu Bermain Game Online**

Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat teman mengganggu bermain *game online* adalah marah sebanyak 58 siswa atau sebesar 54%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk dalam perilaku agresif yaitu kesal sebagai bentuk perilaku agresi kemarahan. Persentase terbesar ketiga, yaitu menyalahkan orang lain sebanyak 7 orang atau sebesar 6% dan memukul orang lain sebanyak 6 orang atau sebesar 6%.

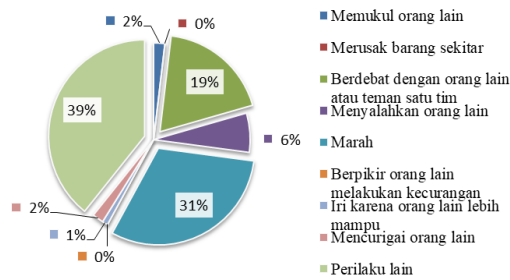


**Gambar 10. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online saat Smartphone Mengalami Lowbat**

Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat *smartphone* mengalami *lowbat* bentuk perilaku lain sebanyak 85 siswa atau sebesar 79%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk perilaku agresif, yaitu kesal sebagai bentuk perilaku agresi kemarahan. Sementara agresi marah sebanyak 17 orang atau sebesar 16% menjadi persentase kedua terbesar, dan persentase terbesar

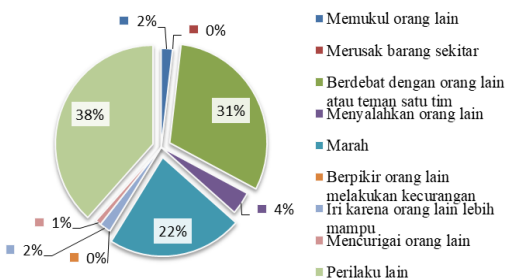


ketiga yaitu merusak barang sebanyak 2 siswa atau sebesar 2%.



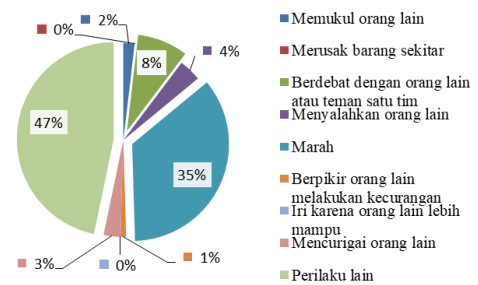
**Gambar 11. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online saat Teman Satu Tim tidak Membantu**

Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat teman satu tim tidak membantu adalah bentuk perilaku lain sebanyak 42 siswa atau sebesar 39%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk dalam perilaku agresif, yaitu menghujat teman sebagai bentuk perilaku agresi verbal, dan emosi sebagai bentuk perilaku agresi kemarahan. Sementara agresi marah sebanyak 33 siswa atau sebesar 31% menjadi persentase terbesar kedua, dan berdebat dengan orang lain atau teman satu tim sebanyak 20 siswa atau sebesar 19% menjadi persentase terbesar ketiga.



**Gambar 12. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online ketika Tim Bermain tidak Kompak**

Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat tim bermain tidak kompak adalah bentuk perilaku lain sebanyak 41 siswa atau sebesar 39%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk dalam perilaku agresif yaitu kesal dan emosi sebagai bentuk perilaku agresi kemarahan. Sementara berdebat dengan orang lain atau teman satu tim sebanyak 33 siswa atau sebesar 30% menjadi persentase kedua terbesar, dan persentase terbesar ketiga, yaitu agresi marah sebanyak 24 siswa atau sebesar 22%.



**Gambar 13. Hasil Persentase Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online ketika Teman Satu Tim Keluar dari Game**

Bentuk agresi yang dominan dilakukan oleh siswa saat teman satu tim keluar dari game adalah bentuk perilaku lain sebanyak 50 siswa atau sebesar 47%. Pada hal ini perilaku lain yang termasuk perilaku agresif yaitu kesal sebagai bentuk perilaku agresi kemarahan. Sementara agresi marah sebanyak 38 siswa atau sebesar 35% menjadi persentase kedua terbesar, dan persentase terbesar ketiga yaitu berdebat dengan orang lain atau teman satu tim sebanyak 9 siswa atau sebesar 8%.

Hasil penelitian ini diketahui bahwa siswa yang memainkan game online di SMA Negeri 1 Natar didominasi oleh perempuan sebanyak 61 siswa atau sebesar 57%, dan laki-laki sebanyak 46 siswa atau sebesar 43% dari 107 siswa. Hasil penelitian ini berbeda dengan hasil

penelitian yang dilakukan oleh Fasya, Satriawan, Alfian, dan Ayu (2017) yang menyatakan bahwa pengguna *game online* didominasi oleh laki-laki sebanyak 148 orang atau sebesar 92,5% dan perempuan sebanyak 12 orang atau sebesar 7,5% dari 160 responden. Sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016), diketahui pengguna *game online* dalam penelitiannya didominasi oleh laki-laki sebanyak 68 orang atau sebesar 67,33%, sedangkan perempuan sebanyak 33 orang atau sebesar 32,67% dari 101 siswa.

Fenomena ini terjadi pada siswa perempuan di SMA Negeri 1 Natar dilatarbelakangi oleh dua faktor. Faktor pertama yaitu rasa ingin tahu yang dimiliki siswa perempuan terhadap *game online* yang dimainkan oleh anak laki-laki. Mereka sering memperhatikan beberapa teman laki-laknya saat bermain *game online* di sekolah. Saat sedang bermain *game online*, teman-temannya tersebut terlihat sangat histeris dan heboh. Hal itu membuat mereka penasaran terhadap *game online* dan bertanya-tanya apa yang membuat teman-temannya berteriak heboh. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yanto (2011) bahwa pengaruh *game online* terhadap remaja disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal seperti rasa ingin tahu dan prestise, dan faktor eksternal seperti pengaruh dari teman sebaya (lingkungan teman bermain) dan keluarga.

Sementara faktor kedua yaitu perasaan bosan. Perasaan bosan ini dapat muncul karena adanya waktu luang namun tidak memiliki kegiatan yang dapat dilakukan. Individu yang merasa bosan akan berusaha mencari kegiatan lain ataupun hiburan agar dapat menghilangkan kebosannya. Pada hal ini *game online* menjadi sarana hiburan yang mereka pilih berdasarkan rasa ingin tahu, rasa bosan, dan juga reko-

mendasi dari teman-teman untuk memainkan *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Bahtiar (2013) yang mengatakan bahwa dengan bermain *games* seorang anak mencapai sebuah tujuan untuk bersewang-senang, mengisi waktu luang dan berolahraga ringan.

Siswa bisa menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* hingga mengabaikan tugas sekolah. Mereka jadi malas untuk mengerjakan tugas dan lebih memilih bermain *game online* yang mana dapat memberikan kesenangan di sana. Bahkan mereka sampai begadang hanya untuk bermain *game online*, sehingga hal ini menyebabkan mereka terlambat datang ke sekolah, merasa kesulitan mengikuti pelajaran karena tidak konsentrasi dan mengantuk saat di kelas. Hal ini sejalan dengan teori bahwa bermain *game online* dapat memberikan dampak yaitu kecanduan bermain *game*, dimarahi orang tua, malas, boros, berkata-kata kasar dan kotor, nilai merosot, berbohong kepada orang tua, sulit mengikuti pelajaran, kekerasan pada anak, dan merusak mata (Harsono, 2014).

Disamping dampak negatif tersebut, terdapat dampak positif dari bermain *game online* yang dirasakan oleh siswa pada penelitian ini, yaitu siswa dapat mengoreksi dan memperbaiki kesalahan saat mengalami kekalahan, siswa membaca *wattpad* dan pergi memancing saat sinyal menghilang, siswa menabung untuk membeli *smartphone* baru agar tidak mengalami *hang/lag* saat bermain *game*, siswa mengajari teman yang memiliki *skill* bermain yang buruk, mengajak bicara teman saat teman tidak membantu, teman bermain tidak kompak, dan teman keluar dari *game*.

Durasi bermain *game online* yang banyak dihabiskan siswa pada penelitian ini yaitu pada siswa berjenis

kelamin perempuan selama <1 jam/hari sebanyak 31 siswa, dan pada siswa berjenis kelamin laki-laki sekitar 1-2 jam/hari sebanyak 17 siswa. Seorang laki-laki dapat menghabiskan banyak waktu dalam bermain *game online* daripada seorang perempuan (Gaol, 2007). Pada penelitian ini, fenomena ini dilatarbelakangi oleh berbagai faktor diantaranya yaitu keinginan untuk mengasah dan meningkatkan *skill* bermain terlebih saat ingin mengikuti perlombaan, motivasi siswa laki-laki untuk memenangkan *game* lebih besar daripada siswa perempuan yang bermain *game* hanya untuk keseruan, dan rasa senang menerima tantangan sehingga mereka ingin terus bermain bahkan saat mengalami kekalahan.

Hal ini didukung dengan penelitian Reiss (2008), yang menemukan bahwa otak laki-laki punya keinginan untuk menang lebih besar dalam sebuah permainan dibandingkan dengan wanita dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan atau level yang terdapat dalam *game*. Pada prinsipnya *game online* memiliki banyak tantangan didalam permainannya, sehingga memicu seseorang untuk menyelesaikan tantangan tersebut. Ketika tantangan tersebut terselesaikan seseorang akan mendapatkan *reward* di dalam permainannya. Bagi laki-laki hal ini merupakan sebuah kesenangan psikologis dan sebuah pencapaian.

Terdapat 3 jenis *action game* yang dimainkan oleh siswa pada penelitian ini yaitu *Free Fire* dimainkan oleh 52 siswa atau sebesar 34%, *PUBG* dimainkan oleh 37 siswa atau sebesar 24%, dan *Mobile Legend* menjadi *game online* terbanyak ketiga yang dimainkan oleh 32 siswa atau sebesar 21%. Perolehan data ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh DS Research yang bekerja sama dengan Hybrid dan JakPat (dilansir dari TRIBUNMADU-

RA.COM) mengenai *game online* yang banyak dimainkan di Indonesia. *Mobile Legend* menduduki urutan pertama dengan jumlah 78,1%, *PUBG Mobile* menguasai urutan kedua dengan jumlah 65,1%, *PUBG* pada posisi ketiga dengan jumlah 60,2%, dan *Free Fire* menjadi urutan keempat dengan jumlah 52,7%. Berdasarkan sebuah artikel pada laman IDN Times (2019), ketiga *game* tersebut termasuk dalam kategori 4 *games* terpopuler bahkan terdapat turnamennya baik tingkat nasional maupun internasional.

Diketahui siswa pada penelitian ini memainkan *game Free Fire* karena ukuran *game* yang ringan sehingga tidak membuat *smartphone* mengalami *hang/lag*, sementara *PUBG* dirasa lebih seru karena memiliki grafis yang bagus dan dapat dimainkan banyak orang, dan *Mobile Legend* memiliki kontrol *game* yang mudah, grafis yang baik, dan mudah untuk dimainkan sehingga banyak yang memainkannya. Semakin interaktif suatu *game*, nyata gambar, seru alur cerita, baik pengemasan fitur-fitur suatu *game*-nya akan membuat *game* tersebut semakin disukai dan diminati oleh anak (Fauziawati, 2015).

Ketiga *action game* tersebut dapat memicu perilaku agresif pada siswa pengguna *game online*. Hal ini dikarenakan ketiga *game* tersebut mengandung kekerasan, seperti memukul dan menembak lawan main. Memainkan *video game* yang berisi kekerasan secara berulang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, dan perilaku agresif, bahkan lebih rentan dibandingkan dengan menonton televisi atau film, karena *video games* melibatkan partisipan secara aktif dibandingkan media lainnya (Myers, 2002).

Perilaku agresi adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan indivi-

du-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran perilaku tersebut baik (secara fisik atau verbal) dan langsung atau tidak langsung (Buss dan Perry dalam Saputra, 2017). Perilaku agresif siswa pengguna *game online* merupakan perilaku yang dilakukan oleh pemain *game online* untuk menyakiti atau melukai seseorang baik secara fisik maupun verbal dan menyerang atau merusak benda-benda di sekitar, baik secara langsung maupun tidak langsung saat bermain *game online*. Bentuk-bentuk perilaku agresi dibagi kedalam empat macam yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan (Buss dan Perry dalam Saputra, 2017).

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa bentuk perilaku agresif yang dominan dilakukan oleh siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar, yaitu bentuk perilaku lainnya sebanyak 49%. Sementara bentuk agresi kemarahan (K) memiliki persentase sebesar 30%, bentuk agresi verbal (AV) memiliki persentase sebesar 14%, bentuk agresi permusuhan (P) memiliki persentase sebesar 4%, dan bentuk agresi fisik (AF) memiliki persentase sebesar 3%. Perilaku lain ialah perilaku yang dilakukan siswa selain dari 8 pilihan bentuk perilaku agresif yang telah disediakan peneliti pada kuesioner *online*.

Pada bentuk-bentuk perilaku lain tersebut terdapat beberapa perilaku yang teridentifikasi masuk kedalam bentuk perilaku agresif, yaitu membanting ponsel sebagai bentuk perilaku agresi fisik saat mengalami kekalahan dan saat *smartphone* mengalami *hang/lag*, mengolok teman atau menghujat teman sebagai bentuk perilaku agresi verbal saat *skill* teman satu tim buruk, saat teman tidak membantu dalam *game*, dan saat tim tidak kompak, kesal dan emosi sebagai bentuk perilaku kemarahan saat mengalami kekalahan, saat sinyal meng-

hilang saat bermain *game online*, saat *smartphone* mengalami *hang/lag*, saat *skill* teman satu tim buruk, saat *smartphone* *lowbat*, saat teman satu tim tidak membantu, saat tim bermain tidak kompak, dan saat teman keluar dari *game*. Perilaku tersebut merupakan perilaku agresi yang tidak terdapat pada opsi jawaban kuesioner.

Siswa membanting *smartphone* sebagai bentuk kekesalan yang dirasakan saat tidak berhasil memenangkan *game*. Begitu juga saat *smartphone* yang digunakan mereka mengalami *hang/lag* ketika sedang asyik bermain. *Smartphone* yang mengalami *hang/lag* tidak dapat berfungsi semestinya. Hal ini sangat mengganggu kenyamanan mereka saat bermain *game online* dan dapat menyebabkan kekalahan. Sebagai penyaluran rasa kesal mereka membanting *smartphone* karena perangkat tersebut merupakan barang yang terdekat dan terjangkau oleh mereka. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Asykur (2017) pada anggota komunitas *gaming* Surabaya bahwa anggota memiliki keinginan untuk menyerang secara fisik lebih ditujukan pada perusakan perangkat yang digunakan untuk bermain *game* seperti memukul meja atau membanting *keyboard* atau *hand-phone*.

Selain agresi fisik, siswa pada penelitian ini juga melakukan agresi verbal yaitu mengolok atau menghujat teman ketika teman tidak membantu, tim bermain tidak kompak, dan teman satu tim memiliki *skill* bermain yang buruk. Siswa mengolok atau menghujat teman dengan mengatakan *noob*, *bego*, dan anjing dalam *voice note* atau percakapan *game*. Hal ini juga ditemukan pada ke lima subjek penelitian Ramadani (2018) yang cenderung bersifat agresif yang merugikan orang lain ditunjukkan dengan reaksi berteriak-teriak, berkata kotor hingga membanting *handphone* karena alasan yang sama, mendapatkan tim

atau rekan yang noob, maen sak-sak e, sehingga mereka melakukan tindakan tersebut.

Agresi selanjutnya yang dilakukan oleh siswa adalah agresi kemarahan. Siswa merasa kesal dan emosi saat sinyal menghilang, mengalami kekalahan, dan juga ketika teman mengganguya bermain *game online*. Mereka mendapatkan gangguan secara langsung maupun tidak langsung. Gangguan secara langsung yaitu diajak bicara dan disenggol tangannya berulang kali. Hal ini memancing emosi siswa sampai membuatnya merespon dengan agresi verbal, yaitu mengucapkan kata-kata kasar seperti mengatakan anjing pada teman. Sementara gangguan tidak langsung berupa pesan dan telepon yang dilakukan secara berulang kali hingga membuat mereka marah dan sampai memblokir nomor teman yang menganggu tersebut.

## **SIMPULAN/ CONCLUSION**

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa pengguna *game online* di SMA Negeri 1 Natar, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

Bentuk-bentuk perilaku agresif siswa pengguna *game online* berdasarkan sembilan kondisi atau stimulus, yaitu:

- a. perilaku lain sebesar 52% saat mengalami kekalahan
- b. perilaku lain sebesar 50% saat sinyal menghilang
- c. perilaku lain sebesar 51% saat *smartphone* mengalami *hang/lag*
- d. perilaku lain sebesar 55% saat *skill* teman satu tim buruk
- e. marah (K) sebesar 54% saat teman mengganggu bermain *game online*

- f. perilaku lain sebesar 79% saat *smartphone lowbat*
- g. perilaku lain sebesar 39% saat teman satu tim tidak membantu bermain
- h. perilaku lain sebesar 39% saat tim bermain tidak kompak, dan
- i. perilaku lain sebesar 47% saat teman satu tim keluar dari permainan.

Bentuk perilaku agresif yang dominan dilakukan oleh siswa pengguna *game online* secara keseluruhan yaitu bentuk perilaku lainnya sebanyak 49%. Bentuk perilaku lain yang termasuk dalam perilaku agresif, yaitu kesal dan emosi (K), membanting ponsel (AF), mengolok atau menghujat teman (AV), dan marah (K).

Setelah penulis menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan dari penelitian ini, maka dengan ini penulis mengajukan saran sebagai berikut:

Bagi sampel penelitian, perlu pemahaman mengenai bentuk-bentuk perilaku agresif, sehingga dapat mengetahui bahwa perilakunya termasuk dalam bentuk perilaku agresif yang dapat memberikan dampak negatif baik dari segi pribadi maupun sosial.

Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan penyuluhan terkait perilaku agresif dan pelatihan terkait manajemen emosi pada siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya membuat kuesioner berdasarkan kebutuhan di lapangan dan memperdalam penelitian ini dengan melihat perbedaan bentuk-bentuk perilaku agresif pengguna *game online* berdasarkan jenis kelamin dan jenis *game* yang dimainkan secara spesifik.

## DAFTAR RUJUKAN / REFERENCES

- Adams, E. dan A. Rollings. 2010. *Fundamentals of Game Design, 2nd ed.* Barkeley, CA: New Riders.
- Affandi, R. 2017. *Penggunaan Layanan Konseling Kelompok Teknik Rational Emotive Behavior Therapy (Homework) untuk Mengurangi Perilaku Agresif pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017.* ALIBKIN (Jurnal Bimbingan dan Konseling) Universitas Lampung, Vol. 5 No. 4: 41-53. Diambil dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/ALIB/article/view/13926> diakses pada Oktober 2018.
- Amanda, R. A. 2016. *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda.* eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 4 No. 3: 290-304. Diambil dari <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=2601> diakses pada Maret 2019.
- APJII. 2018. *Penetrasi dan Profil Pengguna Internet Indonesia.* Diambil dari <https://apjii.or.id/survei>. diakses pada Agustus 2019.
- Apriyanti, M. F. 2015. *Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya).* Kajian Moral dan Kewarganegaraan, Vol. 3 No. 3: 994-1008. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid.** diakses pada Maret 2019.
- Asyakur, M. A. B. 2017. *Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya.* Jurnal Penelitian Psikologi, Vol 4, No. 3, 1-6. Diambil dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/20709> diakses pada Oktober 2019.
- Azwar, S. 2012. *Metode Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahtiar, N. 2013. "Dampak Teknologi Permainan Modern terhadap Kehidupan Anak dan Remaja di Kompleks Bumi Tamalanrea Permai (BTP) Makassar". Universitas Hasanuddin Makassar. Diambil dari <http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/4794/Skripsi%2520najibah.pdf> diakses pada Oktober 2019.
- Fasya, H., Satriawan, Alfian, dan Ayu F. A. 2017. *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo).* Hasanuddin Student Journal, Vol. 1 No. (2): 127-134. Diambil dari <http://jurnal.unhas.ac.id/index.php/jt/article/view/2025/pdf> diakses pada Agustus 2019.
- Fauziawati, W. 2015. *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online melalui Teknik Diskusi Kelompok.* Psikopedagogia Universitas Ahmad Dahlan, Vol 4 No. 2: 115-123. Diambil dari [https://www.researchgate.net/publication/307085612\\_Upaya\\_Mereduksi\\_Kebiasaan\\_Bermain\\_Game\\_Online\\_Melalui\\_Teknik\\_Diskusi\\_Kelompok](https://www.researchgate.net/publication/307085612_Upaya_Mereduksi_Kebiasaan_Bermain_Game_Online_Melalui_Teknik_Diskusi_Kelompok) diakses pada Oktober 2019.
- Gaol, T. L. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi*

- Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia. Diambil dari <http://www.lontar.ui.ac.id/detail?id=20313849&lokasi=lokal#parentHorizontalTab2> diakses pada Oktober 2019.*
- Harsono, M. 2014. *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*. Surya University. Diambil dari <http://kambing.ui.ac.id/onnopurbo/ebook/ebook-SU20-13/SuryaUniv-Pengaruh-Bermain-Game-terhadap-Perkembangan-Remaja.pdf> diakses pada Maret 2019
- Ramadani, M. I. F. 2018. *Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Electronic Theses and Dissertations Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diambil dari <http://eprints.ums.ac.id/63561/1/NASKAH%20PUBLIKASI%20LMIAH%20IQBAL%20111fix%20%28Autosaved%29%20baru.pdf> diakses pada Oktober 2019
- Reiss, A. 2008. *Video Games Activate Reward Regions of Brain in Men More Than Women, Stanford Study Finds*. Stanford University School of Medicine. Diambil dari diakses **Error! Hyperlink reference not valid.** pada Oktober 2019.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Saputra, W. N. E., Nadiah H., dan Dika, N. W. 2017. *Perbedaan Tingkat Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta*. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(4), 142–147. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid.** pada Oktober 2019.
- Sudjana, N. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Torik, A. 2019. *Mobile Legend Jadi yang Terpopuler di Indonesia, Disusul PUBG, Free Fire dan yang Lainnya*. TRIBUNMEDIAN.COM. 10 September 2019. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid.** diakses pada Oktober 2019.
- Wibowo, E. A. 2019. *4 Game Online Multiplayer ini Paling Populer, Ada Turnamennya Lho!*. IDN Times. 03 Mei 2019. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid.** diakses pada Agustus 2019.
- Yanto, R. 2011. *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Remaja, Studi Kasus: 5 Orang Remaja Pelaku Game Online Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas. Diambil dari **Error! Hyperlink reference not valid.** diakses pada Oktober 2019.
- Young, K. 2009. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment*



*Issues for Adolescents*. The American Journal of Family Therapy, 37 (5): 355-372. Diambil dari [https://www.researchgate.net/publication/247510380\\_Understanding\\_Online\\_Gaming\\_Addiction\\_and\\_Treatment\\_Issues\\_for\\_Adolescents](https://www.researchgate.net/publication/247510380_Understanding_Online_Gaming_Addiction_and_Treatment_Issues_for_Adolescents) diakses pada Agustus 2019.