

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERILAKU AGRESIVITAS REMAJA DI KOTA DENPASAR

Diyas Putri Kumala¹⁾, Ade Devia Pradipta²⁾, I Dewa Ayu Sugiatica Joni³⁾

^{1,2,3)} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: putri.id41@gmail.com¹, deviapradipta88@gmail.com², idajoni@unud.ac.id³

ABSTRACT

Mobile Legends is an action genre game with a Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) system. Mobile Legends is one of the popular games that can cause addiction which leads to aggressive behavior. Aggressive behavior is often carried out in the form of physical aggression and verbal aggression such as hitting, yelling, and berating. The intensity of playing the Mobile Legends game is a measure of the frequency or number of units of time (duration) used in playing. Aggressive behavior as a form of adolescent response to exposure to violent scenes has four aspects, namely physical aggression, verbal aggression, anger, and hostility. This study applied a causal associative research method with a quantitative approach to the theory of media exposure and aggressive behavior. The findings of this study showed that H_a is accepted so that there is a significant correlation between the intensity of playing Mobile Legends games and adolescent aggressive behavior which is moderate and unidirectional. The effect of the intensity of playing Mobile Legends games on adolescent aggressive behavior is 40.8% with a correlation coefficient value of 0.408. A unidirectional relationship describes a positive relationship where an increase in the intensity of playing Mobile Legends games will result in an increase in adolescent aggressive behavior. Conversely, a reduction in the intensity of playing Mobile Legends games will result in a corresponding decrease in the level of aggressive behavior exhibited by the respondents.

Keywords: *Mobile Legends, Intensity, Aggressive Behavior, Adolescent*

1. PENDAHULUAN

Game atau permainan pertama kali diciptakan dengan tujuan rekreasi atau penghilang stress. Namun seiring kebutuhan rekreasi terhadap *game* yang semakin meningkat, *game* terbukti memiliki keberagaman fungsi mulai dari melatih keterampilan motorik, pemecahan masalah dan logika, hingga penyusupan pesan tertentu

kepada pemain (Henry, 2010).

Perilaku agresif disebabkan karena kecanduan bermain *game online* secara lanjut pada pemain. Coice dan Dodge (dalam Kostelnik, 2013) menyampaikan terdapat banyak faktor yang mengakibatkan individu melakukan perilaku agresif yaitu meliputi keadaan lingkungan sekitar, pengaruh kelompok, keadaan fisik, biologis, frustrasi,

kesalahpahaman, *modelling*, minimnya pengetahuan dan keterampilan, keluarga, serta pengaruh media. Perilaku agresif yang disebabkan oleh kecanduan media *game online* meliputi agresi fisik seperti memukul lebih keras sebagai reaksi dan agresi verbal seperti mengancam dengan mengeluarkan kata-kata kasar (Pratiwi, 2018).

Perilaku agresif karena kecanduan bermain *game online* banyak terlihat pada game populer. Salah satu *game online* yang cukup populer di kalangan remaja yaitu *Mobile Legends: Bang Bang* yang memiliki *genre* aksi dengan sistem *Multiplayer Online Battle Area (MOBA)*. Salah satu *game mobile* yaitu *Mobile Legends* tidak luput dari sasaran kecanduan pemain yang secara lanjut dapat menciptakan perilaku agresif.. Perilaku agresif yang sering dilakukan yaitu dalam bentuk fisik maupun verbal seperti contohnya kekerasan fisik, membentak, berkata kasar (Amelia, 2019). Berdasarkan survei yang dilakukan Merari (2018) ditemukan bahwa sebagian besar remaja yang bermain *Mobile Legends* menunjukkan agresi verbal mengucapkan kata- kata kasar saat bermain. Ketika kalah bermain, perilaku yang sering muncul yaitu melempar *handphone* ke atas meja hingga memukul kepalanya sendiri.

Dalam Survei Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Intenet Indonesia periode

2019- kuartal II/2020 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan sebuah survei yang bekerjasama dengan Polling Indonesia, di Indonesia jumlah pemakaian internet telah mencapai 197,7 juta. Jumlah ini sudah bertambah 23,5 juta atau 8,9% jika dibandingkan dengan tahun 2018 lalu. Kemudian total pengguna internet di rentan usia 15-19 tahun mencapai 9% dan total pengguna internet di rentan usia 20-24 tahun mencapai 14%. Survei juga menunjukkan bahwa 73,7% penduduk Indonesia yang menggunakan internet terhubung dengan internet melalui *smartphone* sebanyak 19,2% konten internet yang sering dikunjungi adalah hiburan dengan persentase 5,2% menjadikan bermain *game online* sebagai alasan utama dan 7,6% menjadikan bermain *game online* sebagai alasan kedua menggunakan internet. Selain itu jumlah pengguna internet di Bali mencapai angka 78,2% dari total penduduk di Bali.

Rumusan Masalah

Bagaimana hubungan antara intensitas bermain *Mobile Legends* terhadap perilaku agresivitas remaja di Kota Denpasar?

Tujuan Penelitian

Mengetahui suatu hubungan antara

intensitas bermain *game Mobile Legends* dengan tindakan dan perilaku agresivitas remaja di Kota Denpasar.

2. KAJIAN PUSTAKA

Video Game sebagai New Media

Video game termasuk dalam new media karena cirinya yang meliputi digitalisasi dan korvergensi media. Dalam arti luas, new media yang dimaksud untuk mencangkup kemunculan teknologi digital, jaringan atau komputer yang dimana teknologi informasi dan komunikasi pada akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi menggambarkan media baru sebagai teknologi digital, dan seringkali memiliki karakteristik yang dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, interaktif dan tidak memihak (Morissan,2017:23). Media baru dapat disebut sebagai media digital, dimana kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara dan berbagai jenis macam gambar yang telah disimpan dalam sebuah format digital dan disebar secara luas seperti melalui jaringan berbasis kabel, satelit dan sebuah sistem transmisi berupa gelombang mikro (Flew, 2008:2-3).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode

kuantitatif dengan pendekatan asosiatif kausal dimana menurut Sugiyono (2015:8) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat yang bersifat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sumber Data

a. Data Primer

Merupakan data langsung yang didapat dari sumber data pertama dalam lokasi penelitian atau objek penelitian (Burgin, 2005:132). Dalam penelitian ini data primer merupakan suatu jawaban dari responden terhadap kuesioner penelitian. Responden dalam penelitian ini pemain *game Mobile Legends* di kota Denpasar berusia 16 hingga 19 tahun.

b. Data Sekunder

Data yang didapat melalui sumber kedua atau juga disebut sumber sekunder dari data yang kita perlukan (Bungin, 2005:132). Data ini dapat melalui buku-buku ataupun penelitian yang sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan ini.

Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini yaitu remaja pemain aktif *Mobile Legends* di Kota Denpasar dengan rentang usia 16 tahun hingga 19 tahun.

Teknik Pengambilan Sampel

Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dalam mendapatkan data *sample*-nya. Menurut (Sugiyono,2016:8) Teknik pengambilan data *purposive sampling* merupakan suatu teknik dimana pengambilan sampel sebuah sumber data dengan memanfaatkan pertimbangan tertentu.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu data survei dengan instrument berupa kuesioner. Dalam penelitian ini menggunakan jenis pertanyaan kuesioner bersifat tertutup, yaitu dimana peneliti menentukan pilihan- pilihan jawaban yang akan dijawab oleh responden. Skala Likert adalah skala pengukuran yang diamana dipergunakan dalam instrumen penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas, reliabilitas, dan uji korelasi tunggal.

4. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini menurut hasil uji korelasi, H_a dinyatakan diterima, maka dari itu dapat dikatakan memiliki hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game Mobile Legends* dengan perilaku agresif remaja yang tergolong sedang, dengan kekuatan hubungan sedang dan searah.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Korelasi
Pearon's Product Moment**

		Bermain Game Mobile Legends	Perilaku Agresif Remaja
Bermain Game Mobile Legends	Pearson Correlation	1	+0,408**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	167	167
Perilaku Agresif Remaja	Pearson Correlation	+0,408**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	167	167

Dari table 4.1 diatas, ada beberapa interpretasi yang dapat diperoleh yaitu adanya kekuatan hubungan antara kedua variabel dan terdapat hasil signifikansi hubungan antara variabel hubungan intensitas bermain *Mobile Legends* terhadap variabel perilaku agresif remaja. Adapun hubungan intensitas dalam bermain *game Mobile Legends* terhadap tindakan agresif remaja sebesar 40,8% dengan nilai koefisien

korelasi sebesar 0,408. Dengan demikian, hubungan antara intensitas bermain *game Mobile Legends* berpengaruh sebesar 40,8% terhadap perilaku agresif remaja. Faktor-faktor lain tersebut dapat mencakup faktor personal seperti sifat-sifat (*traits*), sikap (*attitude*) dan jenis kelamin serta usia.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari pembahasan, dapat disimpulkan dua hal sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini umumnya memiliki intensitas yang tinggi saat bermain *Mobile Legends*. Dilihat dari masing-masing indikator intensitas pada tabel 4.8 secara keseluruhan responden sering memainkan *game mobile legends*. Indikator intensitas dengan skor 3,25 termasuk dalam kategori sangat tinggi, dan indikator durasi dengan nilai 2,72 dan indikator frekuensi dengan nilai 2,68 yang keduanya juga tergolong tinggi dimana responden yang dipilih Intensitas remaja saat bermain *Mobile Legends* memiliki rata-rata skor 2,88 yang tergolong tinggi dimana esponden sering memainkan *game Mobile Legends*. Hasil analisis juga menemukan bahwa mayoritas responden sejumlah 34,1% bermain *Mobile Legends* selama 1-2 jam

dan 29,9% responden bermain *Mobile Legends* 4 jam lebih dalam sehari. Sementara itu, diukur dari frekuensi permainan, mayoritas responden yaitu 36,5% dalam seminggu responden bermain *Mobile Legends* yang telah lebih dari 7 kali. Hasil ini semakin memperkuat hasil variabel intensitas bermain yang menunjukkan bahwa responden remaja sangat intensif bermain *Mobile Legends*.

2. Berdasarkan hasil uji korelasi, Ha dinyatakan diterima, maka dari itu dapat dikatakan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game Mobile Legends* dengan perilaku agresif remaja yang tergolong sedang, dengan kekuatan hubungan sedang dan searah. Pengaruh intensitas

SARAN

Adapun dua saran yang diperoleh dari hasil pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini:

1. Kepada peneliti yang berniat melanjutkan penelitian ini diharapkan untuk dapat memperluas kriteria *sample* dan memperbanyak jumlah *sample* untuk mencapai generalisasi yang lebih akurat.

2. Selaku orang tua/wali dan akademisi diharapkan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan mendalam mengenai *video games*. Tidak menggeneralisir *video games* sebagai sarana hiburan tanpa mengetahui batas penggunaan atau pemakaian *game* tersebut.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Simanjuntak, Aurora. 2020. Hubungan Terpaan Adegan Kekerasan Grand Theft Auto V (GTA V) Terhadap Perilaku Agresif Remaja. (diakses pada 26 Desember 2020)
- Nur, Tammy. 2014. Hubungan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja.(online) (<https://respository.uinjk.ac.id> diakses pada 5 Maret 2020)
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa Effect Of the Intensity Of Playing Online Game to the students Aggression. Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI, 09(1), 28–35
- Andrita, Amelia. 2019. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMA N 2 Ratahan.
- Andani, Tika Dwi. 2012. Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan Di Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa.
- Bungin, Burhan. 2008. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Kencana
- Septefanny, D. (2013). Pengaruh Game Berkonten Kekerasan terhadap Perilaku Agresif Remaja di RW 03 Kelurahan Bambu Apus Kexamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah]
- Amalia. 2019. Gokil! Mobile Legends Raih 2 Penghargaan di Indonesia Gaming Awards. <http://games.grid.id> (diakses pada 3 Februari 2020).
- Septefanny, Dita. 2013. Pengaruh Game Berkonten Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja di RW 03 Kelurahan Bambu Apus Kecamatan Pamulang Kota Tangerang Selatan.
- Sarwono, S. 1998. Teori-teori Psikologi Sosial. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Cetakan ke 8. Bandung: Alfabeta.