

TINGKAT AGRESIVITAS MAHASISWA UNIVERSITAS PADJADJARAN KAMPUS GARUT YANG MENGALAMI KECANDUAN *GAME ONLINE*

Ujang Khaerullah¹, Efri Widianti², Nina Sumarni³

¹Universitas Padjadjaran, Ujangkhaerullah19@gmail.com

²Universitas Padjadjaran, efri357@gmail.com

³Universitas Padjadjaran, n.sumarni@unpad.ac.id

ABSTRAK

Agresivitas adalah bentuk perilaku negatif yang akan menjadi masalah cukup besar apabila dimiliki oleh seorang perawat karena hal tersebut akan mempengaruhi kualitas pelayanan yang diberikan kepada klien. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat agresivitas mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut yang mengalami kecanduan *game online*. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*, jumlah sampel sebanyak 120 mahasiswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah *aggression quessionnare*. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa tingkat agresivitas mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut yang mengalami kecanduan *game online* adalah sebagian besar responden agresi fisik tingkat tinggi sejumlah 61 responden (50,8 %), sebagian besar responden agresi verbal tingkat tinggi sejumlah 68 responden (56,7 %), sebagian besar responden kemarahan tingkat tinggi sejumlah 72 responden (60 %), dan sebagian besar responden permusuhan tingkat tinggi sejumlah 68 responden (56,7 %). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan responden mengalami agresivitas tingkat tinggi.

Kata kunci : agresivitas, kecanduan *game online*, mahasiswa keperawatan

ABSTRACT

Aggressiveness is a form of negative behavior that will be a big problem if it is owned by a nurse because it will affect the quality of services provided to the client. The purpose of this study was to determine the level of aggressiveness of students at the University of Padjadjaran Garut Campus who were addicted to online games. This type of research uses descriptive quantitative methods. Sampling using purposive sampling method, the number of samples is 120 students. The research instrument used was quessionnare aggression. From the results of this study, it is known that the level of aggressiveness of students at the University of Padjadjaran Garut who experience online game addiction is the majority of respondents with high levels of physical aggression as many as 61 respondents (50.8%), most respondents high level verbal aggression a number of 68 respondents (56.7 %), the majority of respondents at a high level of anger were 72 respondents (60%), and the majority of respondents were high-level hostilities with 68 respondents (56.7%). Based on these data it can be concluded that respondents experienced high levels of aggressiveness.

Keywords: aggressiveness, addiction to online games, nursing students

Naskah diterima: Januari 2020; Naskah direvisi: Februari 2020 ; Naskah diterbitkan : April 2020

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi, kemajuan sebuah teknologi dapat kita rasakan secara langsung maupun tidak langsung, yang ditandai dengan mudah diaksesnya jaringan internet oleh semua orang diseluruh dunia. Di Indonesia sendiri pengguna internet menurut hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 menurut Biro Humas Kominfo (2018) didapatkan hasil bahwa pengguna internet mencapai 143,26 juta orang. Terdapat beberapa motif yang melatarbelakangi pengguna internet di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2011) didapatkan beberapa motif yang melatarbelakangi responden menggunakan internet antara lain 1) pengawasan, 2) motif kognitif, 3) motif menghabiskan waktu, 4) motif menghilangkan kepenatan, 5) motif interaksi sosial, dan 6) motif hiburan. Motif hiburan dan menghabiskan waktu yang biasa dilakukan adalah bermain game online.

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang di waktu yang bersamaan dan terhubung dengan jaringan internet (*online*) (Haqq, 2016). Menurut Young (2009) *game online* dapat diakses memakai perangkat elektronik, contohnya perangkat genggam, komputer, dan laptop jenis lainnya yang terdapat jaringan internet. *Game online* memiliki dampak baik positif maupun negatif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Deviadri (2012) yang dilakukan di Kelurahan Gunung Pangiluan Kecamatan Padang Utara Kota Padang didapatkan hasil 2 dampak yang dirasakan oleh responden yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif yang dirasakan adalah 1) Melatih kemampuan bahasa asing (Inggris) 2) Melatih ketepatan mata 3) Kecepatan membaca, dan 4) Mengusir kejenuhan. Sedangkan dampak negatif yang dirasakan adalah 1) Perjudian, 2) Penipuan, 3) Pornografi, dan 4) Kecanduan.

Menurut Young (2009) Kecanduan *game online* diartikan sebagai suatu penyimpangan kontrol terhadap kemauan

bermain *game online* yang tidak di sebabkan oleh pemakaian zat adiktif atau obat-obat lain. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* diklasifikasikan pada seseorang yang bermain *game online* dalam waktu 2-10 jam per minggu (Kusumadewi, 2009). Kecanduan *game online* dapat menyebabkan beberapa dampak atau bahaya kepada pengguna.

Pengguna *game online* yang mengalami kecanduan akan merasakan beberapa dampak, Menurut penelitian yang dilakukan oleh Waas (2014) kepada mahasiswa sebanyak 50 orang di Universitas Kristen Satya Wacana didapatkan hasil bahwa kecanduan bermain *game online* khususnya yang berjenis *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* dapat menimbulkan perilaku agresif pada mahasiswa. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Haqq (2016) dari 3 warnet yang berbeda yaitu Tanju.net, Boyan net, dan Triple net dengan metode kuantitatif, hasil penelitian yang didapatkan adalah terdapat korelasi yang signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas pada remaja dimana apabila semakin tinggi skor intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi juga skor agresivitas pada remaja. Hasil penelitian tersebut berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) di 3 warnet berbeda yang berada di Samarinda didapatkan hasil bahwa semakin sering bermain *game online* maka dapat terjadi perubahan perilaku agresif yang diaplikasikan dari bermain *game online* ke dunia nyata.

Menurut Amanda (2016) Agresif diartikan sebagai suatu aksi melukai orang lain baik secara psikologi ataupun fisik. Terdapat beberapa faktor penyebab perilaku agresif menurut Bringham dalam (Temtama, 2013) yaitu 1) Proses belajar dimana remaja sering melihat tindakan kekerasan yang terdapat di dalam *game online*, 2) Penguatan (*reinforcement*) dengan hidup di lingkungan yang mengalami kecanduan *game online* bertema kekerasan sehingga perilaku agresif terbangun tanpa ada yang memberikan nasihat tentang perilaku agresif yang dilakukan, dan 3) Imitasi peniruan terhadap model, dimana generasi remaja saat ini yaitu generasi Z atau NET

hidup bersama dengan perkembangan teknologi sehingga remaja cenderung lebih memilih hidup di dunia maya dibandingkan dunia nyata, hal tersebut menyebabkan media di internet termasuk *game online* berjenis kekerasan dapat membangun sifat agresif remaja menjadi lebih kuat karena meniru dari apa yang sering mereka lihat. Dari faktor-faktor yang menyebabkan perubahan perilaku seseorang menjadi agresif tersebut dapat menimbulkan dampak, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain.

Dampak perilaku agresif dapat terjadi pada diri sendiri dan juga orang lain, dampak yang dirasakan oleh diri sendiri menurut Herawati, Dharmayana, I. W., & Sholihah (2014) adalah 1) Dihindari oleh teman sebaya, 2) Sulitnya berhubungan sosial di lingkungan dengan baik, dan 3) selalu dianggap atau di cap buruk oleh orang lain. Sedangkan dampak perilaku agresif terhadap orang lain adalah 1) Perasaan tidak berdaya dari korban, 2) Emosi meningkat karena telah menjadi korban perilaku agresif, 3) Merasa diri sendiri telah mengalami kerusakan permanent, 4) Sulit untuk mempercayai orang lain, dan 5) Sulit untuk menjalin hubungan dekat dengan orang lain (Hammi, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara kepada 10 orang mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut yang termasuk dalam kategori kecanduan bermain *game online* (bermain 2-10 jam/minggu) didapatkan hasil bahwa yang dilakukan mahasiswa ketika kalah bermain *game* yaitu membuat mahasiswa mejadi penasaran dan bermain *game* secara terus menerus untuk meraih kemenangan, 5 mahasiswa bahkan beberapa kali bermain *game online* 9-12 jam per hari, dan apabila megalami kekalahan mereka menjadi marah-maraha, mengeluarkan kata kotor, bahkan 4 mahasiswa apabila kalah bisa sampai merusak *handphone* seperti memukul atau membanting *handphone*, dan hal tersebut bertolak belakang dengan 6 karakteristik perawat profesional.

Seorang perawat memiliki 6 karakteristik profesional yang saling berkaitan satu dengan lainnya yaitu *care* (peduli), *compassion* (kasih sayang), *competence* (kompetensi), *communication*

(komunikasi), *courage* (berani), dan *commitment* (komitmen) (House of Nurse, 2013). Seorang perawat harus memberikan pelayanan kesehatan kepada pasien dengan menerapkan perilaku peduli dimana perawat harus bisa memperhatikan dan proaktif terhadap kondisi pasien, rasa simpati dengan memahami apa yang dirasakan pasien, respek dan menghormati keadaan pasien dengan menggunakan komunikasi yang baik yaitu komunikasi teurapeutik yang bertujuan untuk mendorong kesembuhan dari pasien. Sebagai seorang perawat harus memiliki komitmen terhadap pekerjaan dan berkompeten dalam bidang keperawatan bahkan berani dalam memunculkan inovasi baru dalam dunia keperawatan guna meningkatkan pelayanan kesehatan kepada pasien sehingga pasien akan merasa lebih nyaman dan kesembuhanpun akan lebih cepat.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan kepada 10 orang mahasiswa keperawatan, apabila perilaku kekerasan seperti marah-maraha, mengeluarkan kata kotor, bahkan sampai memukul dibiarkan maka akan menjadi masalah yang cukup serius, karena hal itu bertentangan dengan karakteristik perawat profesional. Perilaku peduli, rasa empati, respek, dan menghormati yang seharusnya dimiliki oleh setiap perawat profesional tidak akan muncul apabila telah tertanam perilaku agresif dalam diri seorang perawat. Maka dari itu peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul **“Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut yang Mengalami Kecanduan Game Online”**.

KAJIAN LITERATUR

Definisi Game Online

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang diwaktu yang bersamaan dan terhubung dengan jaringan internet (*online*) (Haqq, 2016). Menurut Young (2009) *game online* dapat diakses memakai perangkat elektronik, contohnya perangkat genggam, komputer, dan laptop jenis lainnya yang terdapat jaringan internet.

Agresivitas

Perilaku agresif sudah ada sejak masih bayi, saat bayi merasakan perasaan kurang senang, di usia 0-6 bulan bayi sudah menampilkan perilaku agresif walaupun bentuknya belum bisa dibedakan, perilaku yang ditunjukkan berupaya mengurangi tegangan. Sedangkan perilaku yang ditimbulkan di usia 6-14 tahun adalah perilaku tamak, rasa iri, kejengkelan, dan kemarahan (Prasetyo, R. E., & Hartosujono, 2013).

Menurut Wahl, K., & Metzner, (2012) beberapa faktor yang mempengaruhi terjadi agresivitas pada anak yaitu antara lain 1) perilaku temprament orang tua, 2) gaya pengasuhan, 3) pendidikan orang tua, dan 4) status sosial. Namun dari beberapa faktor tersebut perilaku temperament orang tua adalah faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku agresivitas pada anak (Wahl, K., & Metzner, 2012). Adapun penyebab perilaku agresif menurut Bringham (1991 dalam Tentama, 2013) di bagi kedalam 3 faktor, yaitu 1) Proses belajar 2) Penguatan (*reinforcement*), dan 3) Imitasi peniruan terhadap model.

Agresivitas pada Orang yang Kecanduan Game Online

Paparan media berbau kekerasan dalam jangka yang panjang memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan perilaku agresif, salah satunya agresi verbal berbentuk bullying yang dilakukan pada 128 siswa (Saputro, 2013). Menurut Buss and Perry (1992 dalam Temtama (2013) bentuk dari agresivitas bukan hanya agresi verbal, akan tetapi terdapat 4 bentuk agresivitas, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan.

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* diklaifikasikan pada seseorang yang bermain *game online* dalam kurun waktu 2-10 jam per minggu (Kusumadewi, 2009).

Bandura dalam (Waas, 2015) mengemukakan observasi atau pengamatan terhadap perilaku sebuah model akan membangun perilaku yang sama pada pengamat. Game online yang menunjukkan perkelahian brutal, sadis, berdarah-darah, pembunuhan, aksi penyiksaan, dan yang lainnya apabila dinikmati dan disaksikan secara berulang-ulang maka tanpa disadari

perilaku agresivitas akan tersimpan dalam memori alam bawah sadar seseorang.

Agresivitas pada Mahasiswa Keperawatan

Perawat merupakan profesi yang difokuskan pada perawatan individu, keluarga, dan komunitas dalam mencapai, memelihara, dan menyembuhkan kesehatan yang optimal dan berfungsi, 6 karakteristik perawat profesional terdapat dalam House of Nurse (2013) adalah sebagai berikut *Care* (peduli), *Compassion* (kasih sayang), *Competence* (kompetensi), *Communication* (komunikasi), *Courage* (berani), *Commitment* (komitmen).

Pada dasarnya 6C yang menjadi karakteristik perawat ini harus dimiliki oleh seorang calon perawat agar bisa menjadi perawat profesional yang dapat memberikan asuhan keperawatan yang baik kepada klien (House of Nurse, 2013). Kaitan dengan perilaku agresif yang dimiliki oleh perawat ini dapat mempengaruhi pelayanan yang diberikan serta dapat mengurangi dan menghilangkan karakteristik yang seharusnya perawat miliki yaitu 6C (Faiqoh & Falah, 2020).

Timbulnya perilaku agresif pada perawat ini terjadi karena sikap perawat yang negatif dalam menghadapi pasien jiwa yang membutuhkan komunikasi dan penanganan yang baik karena dalam merawat pasien jiwa bukan hanya kompetensi pelayanan, akan tetapi rasa ikhlas, sabar, memahami, dan mengerti apa yang harus dilakukan dan diberikan kepada pasien (Faiqoh & Falah, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Variabel pada penelitian ini adalah agresivitas dan memiliki 4 sub variabel yaitu antara lain : 1) Agresi fisik, 2) Agresi verbal, 3) Kemarahan (*anger*), dan 4) Permusuhan (*hostility*). Jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 120 mahasiswa dengan menggunakan tehnik *Purposive sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Aggression Questionnaire* yang terdiri dari beberapa pernyataan dalam skala likert, yang terdiri dari pernyataan positif (*favorable*) dengan pilihan jawaban sangat

sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Analisa data menggunakan univariat untuk mendapatkan gambaran tingkat agresivitas pada mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online*.

PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik demografi pada penelitian meliputi jenis kelamin, angkatan, klasifikasi kecanduan, dan jenis *game online* yang dimainkan. Penjelasan berupa penyajian tabel distribusi frekuensi untuk masing-masing karakteristik demografi pada tabel 1.

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Karakteristik Demografi Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut (n=120)

Karakteristik	F	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	87	72,5
Perempuan	33	27,5
Angkatan		
2015	52	43,3
2016	38	31,7
2017	19	15,8
2018	11	9,2
Klasifikasi Kecanduan		
Kecanduan Berat	23	19,2
Kecanduan Sedang	77	64,2
Kecanduan Ringan	20	16,7
Jenis <i>Game Online</i>		
<i>Mobile Legend</i>	34	28,3
<i>Arena of Valor</i>	8	6,7
PUBG	65	54,2
<i>Free Fire</i>	13	10,8

Berdasarkan tabel di atas didapatkan data karakteristik demografi yang menunjukkan hasil bahwa pengguna *game online* sebagian besar berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 72,5 %, berdasarkan angkatan pengguna *game online* terbanyak adalah angkatan 2015 yaitu 43,3 %, untuk klasifikasi kecanduan sebagian besar dalam kategori sedang 64,2%, serta *game online* yang paling banyak dimainkan oleh responden adalah PUBG sebanyak 54,2 %. Penjelasan tingkat agresivitas mahasiswa akan disajikan dalam bentuk tabel yang terdiri dari beberapa sub variabel yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan dalam tabel 2.

Tabel 2

Distribusi Frekuensi Tingkat Agresivitas Mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut. (n=120)

Kategori	F	%
Agresi Fisik		
Rendah	59	49,2
Tinggi	61	50,8
Agresi Verbal		
Rendah	52	43,3
Tinggi	68	56,7
Kemarahan		
Rendah	48	40
Tinggi	72	60
Permusuhan		
Rendah	52	43,3
Tinggi	68	56,7

Berdasarkan tabel di atas didapatkan hasil bahwa semua sub variabel sebagian besar responden berada dalam tingkat tinggi. Agresi fisik berada dalam agresivitas tingkat tinggi sebanyak 61 responden dengan persentase 50,8 %. Agresi verbal sebagian besar dalam agresivitas tingkat tinggi sejumlah 68 responden dengan persentase 56,7 %. Kemarahan sebagian besar responden dalam agresivitas tingkat tinggi sejumlah 72 responden dengan persentase 60 %, dan permusuhan sebagian besar responden dalam agresivitas tingkat tinggi sejumlah 68 responden dengan persentase 56,7 %.

Tabel 3

Distribusi Frekuensi Tingkat Agresi Fisik Mahasiswa Berdasarkan Karakteristik Demografi (n=120)

karakteristik	Agresi Fisik			
	Tinggi		Rendah	
	F	%	F	%
Jenis Kelamin				
Laki-laki	50	57,5	37	42,5
Perempuan	11	33,3	22	66,7
Angkatan				
2015	39	75	13	25
2016	14	36,8	24	63,2
2017	5	26,3	14	73,7
2018	3	27,2	8	72,8
Klasifikasi Kecanduan				
Berat	9	45	11	55
Sedang	36	46,7	41	53,3
Ringan	16	69,5	7	30,5

Jenis Game Online Mobile				
Legend	20	58,8	14	41,2
AOV	2	25	6	75
PUBG	33	50,7	32	49,3
Free Fire	6	46,1	7	53,9

Berdasarkan tabel 3 distribusi frekuensi agresi fisik berdasarkan karakteristik demografi didapatkan hasil pertama jenis kelamin laki-laki sebagian besar dalam tingkat tinggi dengan persentase 57,5%. Kedua, angkatan sebagian besar angkatan 2015 pada tingkat tinggi dengan persentase 75%. Ketiga klasifikasi kecanduan sebagian besar yang mengalami kecanduan sedang pada tingkat rendah dengan persentase 53,3%. Dan terakhir berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan sama sebagian besar yang bermain PUBG pada tingkat tinggi dengan persentase 50,7%.

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Tingkat Agresi Verbal Mahasiswa Berdasarkan Karakteristik Demografi (n=120)

karakteristik	Agresi Verbal			
	Tinggi		Rendah	
	F	%	F	%
Jenis Kelamin				
Laki-laki	50	57,5	37	42,5
Perempuan	18	54,5	15	45,5
Angkatan				
2015				
2016	19	36,5	33	63,5
2017	31	81,5	7	18,5
2018	12	63,2	7	36,8
	6	54,5	5	45,5
Klasifikasi Kecanduan				
Berat	15	75	5	25
Sedang	44	57,1	33	42,9
Ringan	9	39,2	14	60,8
Jenis Game Online Mobile				
Legend				
AOV	21	61,7	13	38,3
PUBG	5	62,5	3	37,5
Free Fire	36	55,3	29	44,7
	6	46,2	7	53,8

Berdasarkan tabel 4 distribusi frekuensi agresi verbal berdasarkan karakteristik demografi didapatkan hasil pertama jenis kelamin laki-laki sebagian besar dalam tingkat tinggi dengan persentase 57,5%. Kedua angkatan sebagian besar angkatan 2015 pada tingkat rendah dengan persentase 63,5%. Ketiga klasifikasi kecanduan sebagian besar yang mengalami kecanduan sedang pada tingkat tinggi dengan persentase 57,1%. Dan terakhir berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan sama sebagian besar yang bermain PUBG pada tingkat tinggi dengan persentase 55,3%.

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Tingkat Kemarahan Mahasiswa Berdasarkan Karakteristik Demografi (n=120)

karakteristik	Agresi Kemarahan			
	Tinggi		Rendah	
	f	%	f	%
Jenis Kelamin				
Laki-laki	55	63,2	32	36,8
Perempuan	17	51,6	16	48,4
Angkatan				
2015	25	48	27	52
2016	24	63,2	14	36,8
2017	13	68,4	6	31,6
2018	10	90,9	1	9,1
Klasifikasi Kecanduan				
Berat	16	80	4	20
Sedang	42	54,6	35	45,4
Ringan	14	60,8	9	39,2
Jenis Game Online Mobile				
Legend	19	55,9	15	44,1
AOV	8	100	0	0
PUBG	38	58,5	27	41,5
Free Fire	7	53,8	6	46,2

Berdasarkan tabel 5 distribusi frekuensi kemarahan berdasarkan karakteristik demografi didapatkan hasil pertama jenis kelamin laki-laki sebagian besar dalam tingkat tinggi dengan persentase 63,2%. Kedua angkatan sebagian besar angkatan 2015 pada tingkat rendah dengan persentase

52%. Ketiga klasifikasi kecanduan sebagian besar yang mengalami kecanduan sedang pada tingkat tinggi dengan persentase 54,6%. Dan terakhir berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan sama sebagian besar yang bermain PUBG pada tingkat tinggi dengan persentase 58,5%.

Tabel 6
Distribusi Frekuensi Tingkat Permusuhan Mahasiswa Berdasarkan Karakteristik Demografi (n=120)

Karakteristik	Agresi Permusuhan			
	Tinggi		Rendah	
	F	%	f	%
Jenis Kelamin				
Laki-laki	45	51,7	42	48,3
Perempuan	23	69,6	10	30,4
Angkatan				
2015	21	40,4	31	59,6
2016	26	68,4	12	31,6
2017	13	68,5	6	31,5
2018	8	72,7	3	27,3
Klasifikasi Kecanduan				
Berat	14	70	6	30
Sedang	45	58,4	32	41,6
Ringan	9	39,2	14	60,8
Jenis <i>Game Online</i>				
Mobile Legend	20	58,8	14	41,2
AOV	6	75	2	25
PUBG	36	55,3	29	44,7
Free Fire	6	46,2	7	53,8

Berdasarkan tabel 6 distribusi frekuensi permusuhan berdasarkan karakteristik demografi didapatkan hasil pertama jenis kelamin laki-laki sebagian besar dalam tingkat tinggi dengan persentase 51,5%. Kedua angkatan sebagian besar angkatan 2015 pada tingkat rendah dengan persentase 59,6%. Ketiga klasifikasi kecanduan sebagian besar yang mengalami kecanduan sedang pada tingkat tinggi dengan persentase 58,4%. Dan terakhir berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan sama sebagian besar yang bermain PUBG pada tingkat tinggi dengan persentase 55,3%.

Pembahasan

Perilaku agresif dapat diartikan sebagai bentuk perilaku yang bertujuan melukai orang lain baik secara psikologis ataupun fisik (Amanda, 2016). Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat agresivitas mahasiswa Universitas Padjadjaran Kampus Garut dapat dilihat dari 4 sub variabel semuanya dalam tingkat tinggi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurfaujiyanti (2012) dengan hasil penelitian sebagian besar responden memiliki agresivitas dalam tingkat tinggi dengan jumlah 29 responden (58%).

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* tingkat agresivitasnya berada dalam tingkat tinggi, menurut Waas (2014) itu disebabkan karena sebagian besar mahasiswa sudah memasuki proses belajar observasional, memperhatikan (*atensional*), menyimpan (*retensi*), memproduksi, dan sampai pada fase penguatan (*motivasional*). Hal ini sejalan dengan teori observasional yang dikemukakan oleh Bandura (dalam Waas 2014) yang mengemukakan bahwa observasi atau pengamatan terhadap perilaku sebuah model akan membangun perilaku yang sama pada pengamat. Perilaku agresif yang ditampilkan oleh model juga akan membangun perilaku agresif pada diri pengamat.

Menurut Bringham (1991 dalam Tentama, 2013) terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan seseorang berperilaku agresif dari kecanduan game online, yang pertama adalah karena adanya proses belajar dengan seringnya melihat tindakan kekerasan yang terdapat di dalam *game online* yang bertema kekerasan, yang kedua adalah adanya penguatan (*reinforcement*) dari faktor lingkungan yang mendukung semakin terbentuknya perilaku agresif dan tidak adanya yang menyalahkan, dan terakhir adalah adanya imitasi peniruan terhadap sebuah model, di mana di dalam *game online* yang bertema kekerasan terdapat beberapa konten ataupun perilaku kekerasan yang terjadi seperti memukul, membunuh, dan berperilaku sadis. Untuk yang mengalami kecanduan game online, cenderung memiliki perilaku yang terlihat mirip dengan karakter yang disukai atau

yang sering dimainkannya tanpa disadarinya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang mengalami kecanduan *game online* berjenis *MMOFPS* dan *MOBA* yang dilihat dari semua 4 sub variabel memiliki agresivitas dalam tingkat tinggi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Waas (2015) dengan hasil penelitian bahwa tingkat agresivitas dalam kategori tinggi dengan frekuensi 23 orang dengan frekuensi 46%. Terdapat hasil penelitian berbeda yang dilakukan oleh Utomo (2014) dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta, didapatkan hasil bahwa tingkat agresivitas dalam kategori sedang dengan rerata empiric sebesar 61,88 dan rerata hipotetik sebesar 70. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) dengan judul penelitian pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda, didapatkan hasil bahwa derajat pengaruh antara *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja adalah sedang, melalui korelasi product moment diketahui r hitung = 0,55.

Berdasarkan angkatan terbanyak yang bermain game online yaitu dari angkatan 2015 sebanyak 52 responden dengan persentase 43,3%, angkatan 2015 adalah tingkat akhir tahun ajaran 2018/2019 sehingga dihadapkan dengan beban kerja yang cukup banyak. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Mehroof, M., & Griffiths (2010) yang dilakukan kepada 123 responden didapatkan hasil bahwa sebagian besar mahasiswa yang dihadapkan dengan gairah emosional dengan beban kerja yang tinggi mengalami kecemasan, dan untuk mengatasi hal tersebut, mahasiswa menggunakan game online sebagai strategi koping dalam mengurangi kecemasan yang dialami.

Sementara itu hasil penelitian mengenai jenis kelamin didapatkan hasil bahwa tidak terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara laki-laki maupun perempuan dalam berperilaku agresif yang dilihat dari 4 sub variabel agresivitas pada subjek penelitian ini. Penelitian ini berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Susilawati (2016) dengan judul penelitian

hubungan antara kecenderungan pola asuh otoriter (*authoritarian parenting style*) dengan gejala perilaku agresif pada remaja didapatkan hasil bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku agresif antara laki-laki dan juga perempuan. Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Suryadi (2012) dengan judul penelitian hubungan pengendalian diri (*self control*) dengan agresivitas anak jalanan yang didapatkan hasil bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku agresif dari responden perempuan maupun responden laki-laki.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan peneliti, ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa keperawatan yang terdapat dalam penelitian ini cukup dipengaruhi oleh kesenangannya dalam bermain *game online* dan tidak terdapat perbedaan tingkat agresivitas yang dialami baik laki-laki maupun perempuan. Seringnya bermain *game online* dan berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan dapat cukup mempengaruhi tingkat agresivitas yang dimiliki dengan munculnya beberapa bentuk perilaku agresivitas.

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa keperawatan dimana sebagai calon perawat profesional yang akan memberikan pelayanan keperawatan kepada klien, apabila mahasiswa keperawatan memiliki sifat agresivitas karena penggunaan *game online* dan hal itu dibiarkan terus menerus maka mereka akan sulit untuk mengendalikan emosi. Hal ini berarti akan menjadi masalah yang serius karena pada dasarnya dalam melakukan asuhan keperawatan seorang perawat harus memiliki 6C karakteristik perawat. Karakteristik perawat profesional tidak akan dimiliki oleh perawat yang mempunyai sifat agresivitas karena seseorang tidak akan mampu untuk melakukan dua tindakan atau mengalami dua perasaan yang tidak selaras pada waktu yang sama. Hal tersebut akan menyebabkan masalah yang serius karena akan mempengaruhi dalam pelayanan keperawatan yang akan diberikan kepada klien oleh perawat yang memiliki sifat agresivitas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan tentang tingkat agresivitas mahasiswa yang mengalami kecanduan game online yang disajikan berdasarkan 4 sub variabel agresivitas dapat ditarik simpulan bahwa agresi fisik mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* berada pada tingkat tinggi dengan frekuensi 61 responden dan persentase 50,8 %, agresi verbal mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* berada pada tingkat tinggi dengan frekuensi 68 responden dan persentase 56,7 %, kemarahan mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* berada pada tingkat tinggi dengan frekuensi 72 responden dan persentase 60 %, permusuhan mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* berada pada tingkat tinggi dengan frekuensi 68 responden dan persentase 56,7 %.

Saran

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan untuk dilakukannya penanganan dan untuk menekan angka agresivitas bisa dengan cara pembatasan waktu bermain dengan melakukan penutupan wifi sebagai fasilitas internet saat jam perkuliahan berlangsung dan pelarangan bermain game online di area kampus, karena kecanduan *game online* dapat mempengaruhi sifat agresivitas dan apabila waktu bermain dapat dikurangi sehingga sifat agresivitaspun dapat dikurangi sedikit demi sedikit.

Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti mengenai cara mengatasi dampak negatif dari agresivitas mahasiswa yang mengalami kecanduan game online.

REFERENSI

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda.
- Deviandri, M., Slamet, R., & Elvi, R. (2012). Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal Stkip PGRI Sumbar*, 1(3).
- Dewi, N. P. A. R., & Susilawati, L. K. P. A. (2016). Hubungan antara kecenderungan pola asuh otoriter (authoritarian parenting style) dengan gejala perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1), 108–116.
- Faiqoh & Falah. (2020). Hubungan antara Sikap Terhadap pasien Penyakit Jiwa dengan Perilaku Agresif perawat pasien Penyakit Jiwa. *Jurnal Psikologi*, 6(1), 89–99.
- Hammi, I. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Faktor Lingkungan Sekolah Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Anak Usia Sekolah. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*).
- 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*).
- Herawati, A. A., Dharmayana, I. W., & Sholihah, A. (2014). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Siswa Kelas X Tm (Teknik Mesin) Smkn 2 Kota Bengkulu. *Doctoral Dissertation, Universitas Bengkulu*).
- House of Nurse. (2013). *6C: Nilai dan Perilaku Perawat – House of Nurse*. Retrieved from <https://houseofnurse.wordpress.com/2013/04/07/6c-nilai-dan-perilaku-perawat/>
- Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja (Relation Between Internet Game Online And Social Skills In Adolescents). *Fakultas Psikologi Universitas Indonesia*.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role Of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, And Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313–316.
- Novianto, I. (2011). Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa. *Universitas Airlangga*.

- Nurfaujiyanti. (2012). Hubungan pengendalian diri (self-control) dengan agresivitas anak jalanan. melanjutkan pendidikan di Universitas Padjadjaran Fakultas Keperawatan. Saat ini sudah memperoleh gelar Sarjana Keperawatan.
- Prasetio, R. E., & Hartosujono, H. (2013). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Kekerasan Dengan Peilaku Agresi Pada Pelajar Di Wonosobo. *Jurnal Spirits*, 3(2), 50–57.
- Saputro, A. (2013). Hubungan Paparan Kekerasan Dengan Perilaku Bullying Di Sekolah Dasar. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).
- Suryadi, B. (2012). Hubungan pengendalian diri (self-control) dengan agresivitas anak jalanan.
- Temtama, F. (2013). Intervensinya, Perilaku Anak Agresif: Asesmen Dan. *Kes Mas: Jurnal Fakultas Kesehatan Masyarakat*, 6(2).
- Utomo, A. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Bertema Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Surakarta. *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Waas, P. M. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. (*Doctoral Dissertation, Program Studi Psikologi Fpsi-Uksw*).
- Wahl, K., & Metzner, C. (2012). Parental Influences On The Prevalence And Development Of Child Aggressiveness. *Journal Of Child And Family Studies*, 21(2), 344–355.
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37(5), 355–372.

BIODATA PENULIS

Nama saya Ujang Khaerullah. Lahir di Garut, 21 November 1997 dan usia saya saat ini 21 tahun. Saya merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Saya pernah bersekolah di SD Negeri Haurpanggung 2, melanjutkan di SMP Negeri 1 Tarogong Kidul, Lalu SMAN 15 Garut dan