

**THE STUDY DESCRIPTIVE OF AGGRESSIVE BEHAVIOR TO THE
STUDENTS WHO ARE ADDICTED ON *MOBILE LEGENDS* ONLINE
GAME AT SMP NEGERI 28 BANJARMASIN.**

Nur Imtiyaz

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

nurimtiyazmahyudin@gmail.com

ABSTRACT

Online games have been very popular among students, especially middle school students. Not many of them have indicated an addiction to online games. The impact of addiction arises a behavior one of which is aggression. The purpose of this study is to analyze the description of aggression behavior in students who are addicted to the *Mobile legends* online game at SMPN 28 Banjarmasin. This kind of research is qualitative with the methods used is descriptive. This research was conducted at SMPN 28 Banjarmasin. The populations of this study were 66 of eight grade students. The sample of this study was taken 2 students and it obtained using a snowball sampling technique. The research instrument used in this study were Anecdote records, interview guidelines, and documentation guidelines. The result of this study showed that the study of aggressive behavior to the students who are addicted to *mobile legends* online games at SMP Negeri 28 Banjarmasin can be categorized into two aspects. The first is the students addicted to Mobile Legend online game since they spend more than 20 hours a week to play the game. In this case, it might be caused by aggression behavior by the students. The second is the aggressive behavior shown by the students tends to lead to verbal aggression. Thus, It appears caused by social media through the internet, crowding, and revenge.

Keywords: *agressions, game online addicted, mobile legends*

**STUDI IDENTIFIKASI PERILAKU AGRESI PADA SISWA YANG
MENGALAMI KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI
SMP NEGERI 28 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Game online sudah sangat diminati oleh kalangan pelajar khususnya siswa SMP. Tidak banyak diantara mereka sudah terindikasi kecanduan game online. Dampak dari kecanduan tersebut munculah sebuah perilaku salah satunya agresi. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis gambaran perilaku agresi pada siswa yang mengalami kecanduan game online *Mobile legends* di SMPN 28 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian Kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2019 di SMPN 28 Banjarmasin. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 66 siswa. Sampel dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik *snowball* sampling yang berjumlah 2 orang. Instrument penelitian yang digunakan adalah pedoman observasi dengan menggunakan *anecdot record*, pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian “Studi perilaku agresi pada siswa yang mengalami kecanduan *game online Mobile legends* di SMP Negeri 28 Banjarmasin” adalah responden mengalami kecanduan *game online Mobile legends* karena menghabiskan waktu bermain game tersebut rata rata lebih dari 35 jam perminggunya. Akibat dari kecanduan bermain game online tersebut maka perilaku yang muncul berupa agresi. Perilaku agresi yang ditunjukkan oleh responden tersebut cenderung mengarah kepada agresi verbal. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online *mobile legends* memunculkan perilaku agresi (verbal) yang disebabkan melalui media massa (internet), keadaan sumpek (*crowding*) dan penyaluran frustrasi.

Kata Kunci: *perilaku agresi, kecanduan game online, mobile legends.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, banyak terobosan besar yang bermunculan. Salah satu terobosan besar dan banyak dimanfaatkan oleh masyarakat adalah internet. Internet tidak hanya digunakan untuk memenuhi keperluan informasi namun juga pada hal yang bersifat hiburan. Salah satu hal yang mendapatkan perhatian dari masyarakat banyak yang

berkaitan dengan hiburan adalah *game online*.

Menurut survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) pada tanggal 20 april 2011, tentang jumlah pemakai internet, dan hasil survey menunjukkan bahwa pemakai internet di Indonesia terdapat 63 juta orang atau 24% dari jumlah penduduk Indonesia. Dari jumlah pemakai internet 10% atau 6 jutaan dari mereka adalah pemain game online aktif, pemain game online aktif

adalah sebutan bagi mereka yang hampir setiap hari bermain game online (Jabbar, 2014:1). Terdapat 2 jenis permainan yakni yang bersifat *fun games* dan bersifat agresi. Salah satu permainan yang mengandung unsur agresi adalah *game online mobile legends*. *Mobile legends* dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton Developer*. *Mobile legends* populer pada awal 2015. *Game online Mobile legends* sering digemari oleh semua gender tidak memandang laki laki maupun perempuan. Terlihat pada saat ini banyaknya keikutsertaan semua gender pada perlombaan yang di selenggarakan. *Mobile legends* juga memiliki permainan yang memiliki tempat yang istimewa bagi penyuka permainan tersebut. Kelebihan *mobile legends* itu sendiri adalah adanya sensasi yang khas dalam menentukan strategi untuk melawan musuh. Dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game online* secara fisik yakni serangan stroke dan radiasi pada mata dan otak, sedangkan secara psikis yakni adanya gangguan jiwa dan perilaku agresi. Perilaku agresi menurut Merlino dan Sarlito (2018:184) merupakan tindakan melukai yang sengaja oleh seseorang / institusi terhadap orang / institusi lain sejatinya disengaja. Perilaku agresi berbagai macam yakni secara langsung atau tak langsung, secara aktif maupun pasif dan yang terakhir verbal atau non verbal. Fenomena ini terjadi pada siswa di SMP Negeri 28 Banjarmasin. Terdapat 2 orang siswa yang terindikasi kecanduan *game online mobile legends* dan berperilaku agresi. Perilaku yang muncul yakni agresi secara verbal maupun non verbal. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

studi identifikasi perilaku agresi pada siswa yang mengalami kecanduan *game online mobile legends* di SMP Negeri 28 Banjarmasin.

TUJUAN PENELITIAN

Untuk menganalisa perilaku agresi pada siswa yang mengalami kecanduan *Game online mobile legends* di SMP Negeri 28 Banjarmasin, menganalisa bagaimana gambaran kecanduan *game online mobile legends*, menganalisa bagaimana gambaran perilaku agresi pada siswa yang mengalami kecanduan *game online mobile legends*.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dibuat menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yang dipakai ialah studi deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 28 Banjarmasin.

Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan lima responden, yaitu guru BK, orang tua siswa dan dua orang siswa. Sedangkan observasi dengan menggunakan *anekdot record* dilakukan pada saat pembelajaran, saat istirahat dan saat di rumah.

PEMBAHASAN

Siswa SMP Negeri 28 Banjarmasin telah mengalami kecanduan *game online mobile legends*, dapat dilihat dari intensitas mereka menghabiskan bermain game online mobile legends sekitar 5 jam -6 jam perharinya atau 35 – 42 jam perminggunya. Hal ini sejalan dengan kriteria individu yang mengalami kecanduan game online, menurut Kusumadewi dalam Kusumati dkk

(2017:90) mengatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game online biasanya menggunakan waktu 2-10 jam perminggu. Lain halnya dengan Young dalam Kusumati dkk (2017:90) yang menyatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan game online menghabiskan waktu selama 39 jam perminggu. Chen dkk menyatakan bahwa kecanduan game online dapat dilihat dari penggunaan waktu selama rata – rata 20-25 jam dalam seminggu. Sehingga hal tersebut dapat dibuktikan seseorang yang mengalami kecanduan game online menghabiskan waktu 20 jam hingga 39 jam dalam kurun waktu satu minggu.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa aspek yang terlihat yaitu Aspek *compulsion* yang dimunculkan oleh siswa dimana adanya rasa dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*, pada aspek ini hanya tampak ketika berada di rumah karena saat berada disekolah siswa tidak diperkenankan membawa telefon genggam. Aspek selanjutnya adalah *tolerance* dimana siswa yang mengalami kecanduan *game online mobile legends* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Sama halnya dengan aspek *compulsion* dimana aspek *tolerance* hanya tampak ketika berada di rumah. Perasaan puas muncul ketika mendapatkan pencapaian score yang telah diraih di permainan *mobile legends*.

Aspek ketiga yaitu aspek *withdrawal* dimana aspek *withdrawal* ini menjelaskan bahwa individu yang mengalami kecanduan game online maka individu tersebut akan merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, dimana

siswa tersebut belum mampu untuk menjauhkan diri dari hal yang berkenaan dengan *game online* terlihat saat berada di kantin dan di rumah. Saat siswa berada di kantin maka topik pembicaraannya membahas tentang *mobile legends*, lain halnya saat berada di rumah, siswa langsung memainkan handphone dan memilih bermain *game online mobile legends* daripada melakukan aktivitas yang lain.

Aspek yang terakhir adalah *interpersonal and health-related problems*. Pada aspek *interpersonal problems* merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi siswa yang mengalami kecanduan *game online mobile legends* dengan orang lain, dimana siswa mengalami permasalahan dengan guru karena siswa sering tidak masuk kelas tanpa keterangan, siswa yang mengalami kecanduan *game online* juga memiliki permasalahan dengan temannya saat di kelas seperti melakukan perkelahian. Kemudian saat berada di kantin siswa menyakiti orang dengan cara saling senggol dengan orang lain. Sedangkan berada di ruang lingkup anggota keluarga siswa melakukan perkelahian dengan saudara mereka saat di rumah, bahkan dengan. Lain halnya dengan *health-related problems* yang berkaitan dengan permasalahan kesehatan dimana siswa yang mengalami kecanduan *game online mobile legends* memiliki permasalahan pada kesehatannya berupa pola makan yang tidak teratur, dan sering tidur larut malam.

Hal ini sejalan dengan teori Chen dan Chang (2008:5) di *Asian Journal of Health and Information Sciencess*,

menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah Aspek (a) *compulsion*; (b) *tolerance*; (c) *withdrawal*; dan (d) *interpersonal and health-related problems*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tersebut berperilaku agresi secara verbal dan non verbal. Pada aspek perilaku agresi verbal siswa mengeluarkan perkataan yang dianggap tidak sopan untuk menyerang lawan main dan orang sekitar, hal tersebut dianggap sebagai perlawanan mereka ketika sedang diganggu atau untuk mengekspresikan kemarahan. Dalam hal ini, kosakata yang didapatkan berasal dari hasil imitasi (peniruan), dimana siswa mendengarkan perkataan dari lawan mainnya melalui *fitur voice chat* yang tersedia pada game tersebut.

Selaras dengan teori yang di cetuskan oleh Albert Bandura dalam Susantyo (2011:194) yang berkeyakinan bahwa perilaku agresi merupakan perilaku yang dipelajari dari pengalaman masa lalu apakah melalui imitasi, penguatan positif dan karena stimulus diskriminatif. Perilaku agresi juga dapat dipelajari dari dalam keluarga, dalam lingkungan kebudayaan setempat atau melalui media massa.

Siswa yang mengalami kecanduan *game online mobile legends* sering melakukan perilaku agresi secara aktif dengan cara menyakiti seseorang yang mereka anggap sebagai pengganggu dalam setiap aktivitas yang dilakukan oleh siswa tersebut, bermain *game online* dan menghafal pelajaran. Jenis perilaku agresi pada

siswa yang mengalami kecanduan *game online* melakukan secara aktif, dimana siswa tersebut berperilaku agresi berupa tindakan ataupun perkataan yang kurang sopan tanpa dibantu oleh orang lain. Dalam hal ini siswa tersebut dapat di kategorikan sebagai orang yang melakukan tindakan agresi secara aktif.

Dalam aspek yang lain siswa yang mengalami kecanduan *game online mobile legends* dapat melakukan perilaku agresi non verbal di sekolah, dimana siswa tersebut pernah mengalami perkelahian dengan adik kelas maupun dengan temannya dengan dikarenakan salah paham saat bermain game tersebut. Pada kondisi seperti ini juga, siswa juga menunjukkan perilaku agresi mereka dengan cara memukul atau menyakiti orang lain ketika ada yang mengganggu aktivitas bermain *game online mobile legends*.

Hasil penelitian ini diperkuat berdasarkan teori dari Rahman (2013:206) menyatakan bahwa agresi tampil dalam bentuk yang sangat beragam, dan berhimpitan dengan konsep lain seperti permusuhan, *asertivitas*, marah, *violence* (kekerasan) ataupun bullying. Rahman membagi menjadi 3 macam yaitu agresi dilakukan secara langsung atau tidak langsung, Agresi tersebut dilakukan secara aktif atau pasif, dan Agresi dilakukan secara verbal atau non verbal.

Berdasarkan hasil data dari peneliti lakukan pada siswa SMP Negeri 28 Banjarmasin yang mengalami kecanduan *game online*, merasa marah ketika diganggu bermain *mobile legends* di rumah, mereka pun

tidak segan segan memukul pada orang lain seperti adiknya, karena mereka menganggap bahwa adiknya adalah objek yang bisa menghambat dalam aktifitas bermain *game online mobile legends*. Perilaku tersebut terbawa hingga di sekolah. Ketika siswa sedang diganggu berada di kelas, maka mereka akan menunjukkan perilaku agresi dengan cara melontarkan perkataan yang kurang sopan, dan mereka melakukan tindakan balas dendam dengan cara menyikut dan memukul.

Hal ini selaras dengan teori yang di kemukakan oleh Willis (2014:121) yang menyatakan bahwa Faktor yang dapat menimbulkan perilaku agresi adalah balas dendam. Balas dendam merupakan penyaluran frustrasi melalui proses internal yakni merencanakan pembalasan terhadap objek yang menghambat dan merugikan, biasanya balas dendam bisa dalam bentuk paling ringan seperti menjahili atau melicik, dan bisa juga dengan bentuk perusakan atau penganiayaan terhadap orang lain.

Penelitian juga mendapati siswa yang mengalami kecanduan *game online* dapat menampakkan perilaku agresi secara verbal maupun non verbal ketika mereka sedang berada di kantin yang penuh dengan siswa SMP Negeri 28 Banjarmasin ketika jam istirahat. Siswa kerap melakukan perilaku agresi secara verbal dengan mengucapkan kata kasar Perilaku agresi non verbal yang siswa tampilkan berupa menyikut orang lain ketika berdesakkan saat di kantin.

Sejalan dengan teori yang di paparkan oleh Willis (2014:121) menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku agresi adalah

keadaan yang sumpek atau *crowding*. Pengertian dari keadaan sumpek (*crowding*) adalah tempat yang penuh sesaknya manusia di suatu tempat.

Berdasarkan hasil keseluruhan dari penelitian, perilaku yang paling dominan terlihat yaitu siswa yang mengalami kecanduan *game online mobile legends* sering menampakkan perilaku agresi, secara verbal maupun non verbal. Hal yang mengandung unsur agresi yang dimunculkan dari fitur *game online* dapat dicerna dengan mudah oleh orang yang memainkannya. *Game online* merupakan salah satu bentuk dari media massa (internet) yang bisa diakses oleh siapa saja dengan bebasnya. Menurut Sarwono (2018: 189) Secara teoritis, penjelasan dari kajian ini adalah teori belajar sosial. Dimana seseorang akan meniru dari perbuatan yang dianggapnya menarik.

Sehingga perilaku yang ditampakan oleh siswa yang mengalami kecanduan *game online* adalah perilaku agresi. Perilaku agresi tersebut berupa melukai orang lain secara verbal maupun non verbal. Penelitian ini juga diperkuat oleh teori yang dijabarkan oleh Atkinson dkk dalam Kulsum & Mohammad (2014: 242). Agresi adalah berupa tingkah laku yang diharapkan untuk merugikan orang lain, perilaku yang dimaksud untuk melukai orang lain (baik secara fisik maupun verbal) atau merusak harta benda.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai Studi Deskriptif perilaku agresi pada siswa yang mengalami kecanduan *game*

online mobile legends di SMP Negeri 28 Banjarmasin dapat ditarik kesimpulan yakni: Responden mengalami kecanduan *game online mobile legends* karena menghabiskan waktu bermain game online *mobile legends* rata rata 5-6 jam dalam sehari atau lebih 35 jam perminggunya. Hal ini dikatakan mereka mengalami Kecanduan game online *mobile legends*. Kecanduan game online *mobile legends* dapat mengakibatkan munculnya perilaku agresi. Perilaku agresi yang ditunjukkan oleh responden cenderung mengarah kepada agresi verbal. Perilaku agresi yang muncul pada responden diakibatkan faktor media massa (internet), keadaan sumpek (*crowding*) dan penyaluran frustrasi. Perilaku agresi tersebut beraal dari perilaku imitasi yakni meniru.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Rahman, Agus. 2013. *Psikologi Sosial Integrasi Pengertahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan diakses pada september 2018
- Jabbar, Tammy Nur Komala. 2014. *Hubungan Game online Terhadap Perilaku Agresif*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Meinarno, Eko A dan Salito W, Sarwono. 2018. *Psikologi Sosial Edisi 2*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Sarwono, Salito W. 2015. *Psikologi Remaja edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Susantyo, Badrun. 2011. *Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual*. Jurnal Informasi, 16(3). 194. Dari (<https://media.neliti.com/media/publications/52825-ID-memahami-perilaku-agresif-sebuah-tinjauan.pdf>) diakses November 2020
- Willis, Sofyan S. 2014. *Remaja & Masalahnya Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja Narkoba, Free Sex dan Pemecahannya*. Bandung: CV. Alfabeta.