

**PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI  
DESA TUGU WETAN, CAWAS, KLATEN.**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam  
Jurusan Dakwah dan Komunikasi  
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said  
Surakarta  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Oleh:

**BAGAS SURYANTO**

**NIM. 171221203**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS RADEN MAS SAID SURAKARTA**

**2022**

**PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DESA  
TUGU WETAN, CAWAS, KLATEN.**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam  
Jurusan Dakwah dan Komunikasi  
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Oleh:

**BAGAS SURYANTO**

**NIM. 171221203**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS RADEN MAS SAID SURAKARTA**

**2022**

**DOSEN PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM UNIVERSITAS  
ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

---

---

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr- Bagas Suryanto

Yth. Dosen Pembimbing  
Bimbingan dan Konseling Islam  
UIN Surakarta  
Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan  
seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Bagas Suryanto

Nim : 17.12.21.203

Judul : **Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan *Game online* Di Desa  
Tugu Wetan, Cawas, Klaten.**

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan pada  
sidang Munaqosah Progam Studi Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam  
Negeri Raden Mas Said Surakarta.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta 14 Oktober 2022

Pembimbing



Ulfa Fauzia Argestyia , M.Si

NIP. 19911002 201908 2001

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Suryanto  
Nim : 171221203  
Progam Studi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi yang berjudul “Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan *Game online* Di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten” adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain, kecuali pada hal-hal yang dirujuk seperti kajian teori untuk lebih memperkuat hasil penelitian ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila bukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab peneliti.

Surakarta, 14 Oktober 2022 Yang  
menyatakan,



Bagas Suryanto

17.12.21.203

HALAMAN PENGESAHAN

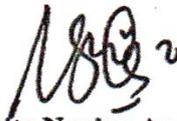
PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DESA TUGU WETAN,  
CAWAS, KLATEN

Disusun oleh :  
Bagas Suryanto  
NIM. 17.12.2.1.203

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Pada Hari, Rabu 2 November 2022  
Dinyatakan Telah memenuhi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial

Surakarta, 24 November 2022

Penguji Utama



Dr. Isnanita Noviya Andriyani, M. Pd. I

NIP. 19871122 202012 2 008

Penguji II/Ketua Sidang,

Penguji I/Sekretaris Sidang,



Ulfa Fauzia Argestva, M.Si

NIP. 19911002 201908 2 001



Athia Tamzyiatun Nisa, S. Pd., M.Pd.

NIP.19020808 20193 2 027

Mengetahui

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



Dr. Islah, M.Ag.

NIP. 1930522 200312 1001

## **PERSEMBAHAN**

Dalam perjuangan dan kerja keras saya persembahkan karya tulis skripsi ini untuk orang-orang yang selalu hadir memberikan dukungan dan doa. Saya persembahkan bagi mereka yang selalu mendukung kerja keras saya, yaitu :

1. Kedua orang tua tercinta, Almarhum Bapak Taslan dan Almarhumah Ibuk Tri Hartati.
2. Kakak dan keluarga besar simbah Rejo Taruno yang selalu mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan memberikan dukungan secara material dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada kekasih yang selalu mendukung saya dalam mengerjakan skripsi ini Dina, S.E.
4. Teman perjuangan saya dalam mengerjakan skripsi ini Rio Aji Utomo, S.Sos, Miftachul Huda, Leny Muhammad Ariski, Danar Maulana Arizal.Syavhira Pratama Putri Trisna.
5. Teman-teman Bimbingan dan Konseling Islam angkatan 2017, khususnya kelas F yang selalu memberikan banyak kesan, pesan dan semangat yang luar biasa.
6. Almamater tercinta, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Puji syukur atas kehadiran Allah swt atas segala rahmat dan karunianya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan *Game online* Di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten.”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial, Kepada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari bahwa karya skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof Dr. Mudhofir, S.Ag., M.Pd. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Bapak Dr. Islah, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah.
3. Bapak Dr. H. Lukman Harahap, S.Ag., M.Pd. Selaku Sekertaris Jurusan Dakwah dan Komunikasi Fakultas Ushuluddin dan Dakwah.
4. Bapak Alfin Miftakhul Khairi, M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah.
5. Ibu Ulfa Fauzia Argesty, M.Si. Selaku Dosen Pembimbing yang telah menguji, memberikan saran serta masukan yang membangun.
6. Ibu Dr. Isnanita Noviya Andriyani, M,Pd.I. selaku penguji utama yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Ibu Athia Tamyizatun Nisa, S.Pd.,M.Pd. selaku penguji 1 yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Ushuluddin dan Dakwah yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
9. Staf Fakultas Ushuluddin dan Dakwah yang telah memberikan pelayanan yang baik.

10. Remaja dan warga Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten yang telah memberikan saya izin penelitian dan juga mendukung saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala bantuannya dalam menyusun skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan untuk bantuan yang telah diberikan.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Surakarta, 15 Oktober 2022

Yang menyatakan



Bagas Suryanto

171221203

## **MOTTO**

Jadilah pisau tajam yang tidak melukai

“Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang.

Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh”

(Andrew Jackson)

## ABSTRAK

**BAGAS SURYANTO (17.12.21.203). PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DESA TUGU WETAN, CAWAS, KLATEN. Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya perilaku agresif remaja akibat dari kecanduan *game online* di desa tugu wetan, Cawas, Klaten. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk perilaku remaja akibat dari kecanduan *game online*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi fenomenologi yakni penelitian yang mengamati fenomena secara langsung mengenai dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif remaja akibat dari kecanduan *game online*. Subjek penelitian ini adalah 6 remaja yang kecanduan *game online* dan memiliki perilaku yang agresif. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan daa pada penelitian ini adalah “triangulasi sumber”. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting *handphone* karena kalah dalam *game online*, memukul *handphone* ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar *handphone* menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan *game online* yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima ketika kalah dalam *game online*.

Kata Kunci: Perilaku Agresif, Remaja, Kecanduan, *Game Online*

## **ABSTRACT**

**BAGAS SURYANTO (17.12.21.203). AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS ADDICTED TO ONLINE GAMES IN TUGU WETAN VILLAGE, CAWAS, KLATEN. Islamic Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Ushuluddin and Da'wah State Islamic University Raden Mas Said Surakarta.**

This research was motivated by the aggressive behavior of teenagers as a result of addiction to playing online games in the village of tugu wetan, Cawas, Klaten. The purpose of this study was to determine how the behavior of teenagers as a result of addiction to playing online games.

This study uses a type of phenomenology study research, namely directly regarding the impact of adolescent aggressive behavior as a result of addiction to playing online games. The subjects of this study were 6 teenagers who were addicted to playing online games and had aggressive behavior. The techniques used to collect data in this study were observation, interviews, and documentation. The data validity technique in this study is "source triangulation". Data analysis techniques used in this study are data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

It can be concluded that the results of this study prove that the 6 teenagers who were the main subjects in this study had aggressive behavior, such as slamming their cellphones because they lost playing online games, hitting their cellphones when the network was unstable so that the cellphone screen cracked/broken, and shouted loudly. shouted and said rudely which made residents disturbed and often received direct reprimands from residents, village officials, especially RW and RT. The impact of verbal aggressive behavior due to addiction to playing online games is that it makes residents disturbed, aggressive behavior in physical form and damage to other people's goods when someone doesn't feel welcome when they lose playing online games.

Keywords: Aggressive Behavior, Teenagers, Addiction, Online Games

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN NOTA PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PENGANTAR.....	vi
KATA MOTTO.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. <i>Game Online</i> .....	9
a. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	9
b. Jenis-jenis <i>Game Online</i> .....	10
c. Agresifitas dalam <i>Game Online</i> .....	10
2. Kecanduan <i>Game online</i> .....	11
a. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	11
b. Kriteria kecanduan <i>Game Online</i> .....	12

c. Faktor yang mempengaruhi <i>Game Online</i> .....	13
d. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> .....	14
3. Remaja.....	16
a. Pengertian Remaja.....	16
b. Pertumbuhan dan Perkembangan Pada Usia Remaja.....	18
4. Perilaku Agresif .....	21
a. Pengertian Perilaku Agresif.....	21
b. Aspek-aspek Perilaku Agresif.....	21
c. Bentuk Perilaku Agresif.....	22
B. Tela'ah Pustaka.....	23
C. Kerangka Berfikir.....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
1. Tempat Penelitian.....	45
2. Waktu Penelitian.....	45
C. Subjek Penelitian.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Observasi.....	46
2. Wawancara.....	46
3. Dokumentasi.....	47
E. Teknik Keabsahan Data .....	48
F. Teknik Analisis Data.....	48
1. Reduksi Data.....	48
2. Penyajian Data.....	49
3. Penarikan Simpulan.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	50
B. Fakta Temuan Lapangan.....	52
1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	52
2. Perilaku Agresif Remaja.....	63

3. Dampak Terhadap Masyarakat Sekitar.....	68
C. Analisis Pembahasan.....	69
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Keterbatasan Penelitian.....	76
C. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Hasil Tela'ah Pustak .....	24
Tabel 1.2 Waktu Penelitian.....	45
Tabel 1.3 Latar Belakang Informan Utama.....	51
Tabel 1.4 Latar Belakang Informan Pendukung.....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berfikir.....	43
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara.....	80
Lampiran 2 : Subjek Penelitian.....	82
Lampiran 3 : Hasil Wawancara.....	83
Lampiran 4 : Matrix Penelitian .....	116
Lampiran 5 : Dokumentasi.....	125

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya gadget berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai *game*. Berbagai permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online*. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam *game* yang menarik para anak sekolah/siswa sehingga berdampak terhadap aktivitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka (Setiawan, 2018).

*World Health Organization* (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktu. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015) bahkan 55 jam dalam seminggu (van Rooij, 2011) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condrón, & Belland, 2005).

Menurut Rini (2011) terdapat dua macam gejala *adiksi game online* yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah sindrom *carpal tunnel* mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur.

Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan *smartphone*, berbohong kepada orang tua dan guru disekolah mengenai aktivitasnya dan tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (kelompok). Menurut Mark Griffiths pakar adiksi video *game* di Amerika dari Nottingham Trent University mengungkapkan penelitian yang dilakukannya pada tahun 2008, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya *game online* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu”. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja (Rini, 2011).

Menurut Kardefelt-Winther (2017) menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang (Alexander, 2010; Peele, 2004). Istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.

*Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya. Tetapi saat ini *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga bisa, terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user serta melalui *gadget*. Terdapat banyak jenis permainan *game online*, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat pengguna atau user hingga lupa waktu. *Game online* yang diminati akhir-akhir ini seperti; *Clash of Clan*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih

banyak lagi. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam *game* juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game* juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan.(Widyastuti, 2012)

*Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum (Trismarindra dalam Amanda (2016)). Menurut Soleman dalam Amanda (2016) dalam melihat bahwa sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negative baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan *online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.

Scheneiders (1955) mengartikan perilaku agresif sebagai luapan emosi atas reaksi terhadap kegagalan individu yang ditunjukkan dalam bentuk perusakan terhadap orang atau benda dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku non-verbal. Sars (1985) beranggapan bahwa agresi merupakan setiap perilaku yang bertujuan menyakiti orang lain, atau adanya perasaan ingin menyakiti orang lain yang ada dalam diri seseorang. Sedangkan Moore dan Fine (dalam Koeswara, 1988) memandang perilaku agresif sebagai tingkah laku kekerasan fisik maupun verbal terhadap individu atau objek-objek lain.

Lebih lanjut Bandura (1973) beranggapan bahwa perilaku agresif merupakan sesuatu yang dipelajari dan bukannya perilaku yang dibawa individu sejak lahir Perilaku agresif ini dipelajari dari lingkungan sosial seperti interaksi dengan keluarga, interaksi dengan rekan sebaya dan media massa melalui modelling. dan Walters (1963) mengindikasikan bahwa ternyata anak-anak bisa mempunyai perilaku agresif hanya dengan mengamati perilaku sesosok model, misalnya melalui film atau bahkan film kartun. Dari sinilah akhirnya melahirkan beragam perspektif dalam melihat perilaku agresif.

Peneliti memilih desa tugu wetan, kecamatan cawas, kabupaten klaten terdapat suatu permasalahan yang menyebabkan warga menjadi terganggu, Pada bulan juli 2022, setelah melakukan penelitian awal secara observasi peneliti menemukan 10 remaja yang *game online* di desa tugu wetan, cawas, klaten. Lalu peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada 10 remaja tersebut dari keseluruhan tersebut diketahui terdapat 6 remaja berperilaku agresif akibat dari kecanduan *game online* yang sesuai dengan kriteria kecanduan *game online* menurut (Azis, 2011:18).

Lalu melalui wawancara studi pendahuluan, dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada 10 anak yang *game online* tetapi hanya 6 remaja yang terindikasi memiliki perilaku agresif akibat dari kecanduan *game online* sesuai kriteria perilaku agresif yang telah ditentukan oleh peneliti. Karena 4 remaja yang lain sudah jarang *game online* tak tidak memiliki kriteria perilaku agresif akibat dari kecanduan game online, karena ketika sedang berkumpul atau nongkrong bersama ke 4 remaja tersebut lebih memilih untuk mengobrol atau bermain gitar.

Keenam remaja tersebut menjelaskan alasan mereka berperilaku agresif ketika sedang game online, sebagai berikut :

- 1.) Perasaan yang tidak terima karena mengalami kekalahan dari permainan tersebut lalu marah-marah (*verbal*)
- 2.) Kurangnya kerja sama antara pemain satu dengan pemain lainnya sehingga terkadang para remaja berkata tidak baik atau *toxic (verbal)*

3.) Jaringan internet yang jelek menyebabkan para remaja menjadi marah-marah (*verbal*) uraian di atas merupakan beberapa alasan remaja berperilaku agresif ketika sedang *game online* yang menyebabkan para remaja tersebut berperilaku agresif akibat dari kecanduan *game online*.

Terdapat beberapa kasus yang terjadi akibat dari pengaruh dari kecanduan *game online* di desa tugu wetan, cawas, klaten. Adanya remaja yang membanting *handponenya* karena kalah dalam game online, ada yang memukul *handponenya* sehingga layar *handponenya* menjadi pecah dan rusak, ada yang sering dipanggil bk di sekolah karena bolos sekolah atau tidak mengerjakan tugas karena terlalu asik bermain *game online*, ada yang hingga berkelahi karena saling mengejek di antara para pemain *game online*, berteriak-teriak dan berkata kasar hingga sering mendapatkan teguran langsung dari aparat desa khususnya bapak rw dan bapak rt setempat yang sering mendapatkan laporan dari masyarakat yang merasa terganggu akibat ulah dari para remaja. Penelitian ini adalah Remaja usia 13-19 tahun, yaitu remaja Madya (*middle adolescence*) usia 13-15 tahun dan Remaja Akhir (*Late Adolescence*) usia 16-19 tahun, Sarwono (2006). Remaja sangat membutuhkan kawan, Berada pada kondisi kebingungan karena tidak tahu harus memilih yang mana : peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis dan lainnya pada tahap ini minat yang semakin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek, egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dalam pengalaman-pengalaman baru, dan terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.

Dalam penelitian ini *game online* menjadi faktor utama dari timbulnya permasalahan yang terjadi di masyarakat karena dampak yang ditimbulkan sangat berpengaruh terhadap timbulnya perilaku agresif remaja sehingga membuat suatu permasalahan di masyarakat yang menjadi fokus dari penelitian ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka saya sebagai penulis ingin mengadakan penelitian dan menulis skripsi dengan judul “PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DESA TUGU WETAN, CAWAS, KLATEN”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Terjadinya perilaku agresif pada remaja akibat stress dari *game online*.
2. Rendahnya kesadaran remaja terhadap tanggung jawabnya sebagai pelajar sehingga lupa dengan tugas-tugas sekolah yang diberikan guru kepadanya.
3. Remaja cenderung mengabaikan kesehatannya akibat dari terlalu asik *game online*.
4. Remaja cenderung sulit untuk diajak bicara karena terlalu fokus untuk *game online*.

#### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan untuk menghindari kesalah fahaman dan persepsi baru sehingga tidak keluar dari apa yang menjadi fokus penelitian ini. Penulis ini hanya fokus pada Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan *Game online* di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana bentuk perilaku agresif remaja akibat dari kecanduan *game online*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk perilaku agresif remaja akibat dari kecanduan *game online*?

#### **F. Manfaat Penelitian**

- 1.) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan serta kontribusi bagi pengetahuan, informasi dan keilmuan dalam

bidang Bimbingan dan Konseling Islam, terutama pembahasan mengenai dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja.

## 2.) Secara Praktis

Sebagai suatu karya ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penyaluran ilmu pengetahuan dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten.

### a. Manfaat bagi klien (narasumber)

Untuk meningkatkan kesadaran bagi remaja tersebut mengenai apa saja dampak yang ditimbulkan dari kecanduan dalam *game online* dapat membuat perilakunya menjadi agresif dan dapat merugikan dirinya dan juga orang lain.

### b. Manfaat bagi peneliti

Mendapatkan ilmu pengetahuan baru mengenai dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* dapat mempengaruhi perilaku seorang remaja menjadi agresif sehingga dapat digunakan oleh peneliti untuk memberikan edukasi kepada para remaja yang memiliki indikasi kecanduan game online.

### c. Manfaat bagi masyarakat

Untuk meningkatkan rasa sosialisme para remaja agar lebih dewasa lagi karena dari kecanduan *game online* tersebut mengakibatkan timbulnya berbagai macam perilaku agresif khususnya verbal yang mengakibatkan masyarakat sekitar menjadi terganggu.

### d. Manfaat bagi orang tua

Untuk meningkatkan hubungan komunikasi antara remaja dan orang tua menjadi lebih baik lagi karena kurangnya perhatian dari orang tua terkadang menyebabkan remaja lebih nyaman untuk bergaul bersama teman sebayanya.

### e. Manfaat bagi lembaga pendidikan

Untuk meningkatkan kesadaran bagi remaja dan rasa tanggung jawab bahwasannya tugas utama dari seorang remaja sebagai pelajar adalah berangkat sekolah (belajar) dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru kepadanya.

f. Manfaat bagi lembaga institut

Diharapkan setelah penelitian ini terselesaikan, lembaga *institut* mampu mengembangkan strategi-strategi yang lebih baik dan mencetak calon konselor yang mampu mengatasi masalah remaja yang kecanduan *game online* sehingga berperilaku agresif.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1.) *Game online***

##### **a. Pengertian *Game Online***

Menurut Aji (2012) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihububngkan melalui jaringan *internet*. *Game onlinetidak* terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan di tablek sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat di mainkan.

Menurut Poetoe (2012) *game online* adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya di mainkan di dalam PC atau laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari berbeda tempat bisa bermain bersama dalam waktu dan permainan yang sama juga. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya digunakan melalui jaringan komputer.

Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibiutuhkannya (Novrialdy, Nirwana & Ahmad, 2019). Menurut Oblinger & Oblinger (2005) remaja saat ini dapat disebut generasi post milenials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang mudah di akses sehingga hal tersebut membuat remaja dapat dikatakan juga sebagai generasi yang faham akan teknologi (Novrialdy, Nirwan & Ahmad, 2019).

Kemudahan akses tersebut dapat memberi dampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil pneliian telah menunjukkan bahwa remaja adalah kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan tentang penggunaan

teknologi, seperti internet, smartphone, dan *game online* (Kuss, Van Rooij, Shorter, Griffiths & Van De Mheen, 2013; Tsitsika et al., 2014).

#### **b. Jenis-jenis *Game online***

Jenis-jenis *game online* menurut Lindsay dalam Fitri, dkk, (2018 : 215) dikategorikan menjadi 4 jenis yaitu “*Real-time Strategy Game*, *Masively Multiplayer Online Role playing Games* (MMORPG), *Cross-platform Online Play*, dan *Massively Multiplayer Online Browser Game*”. adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

- 1.) *Real-time Strategy Game* adalah permainan yang menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan tersebut memiliki ciri dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatr strategi dalam waktu kapanpun. Dalam *Real-time Strategy*, tema permainan bisa berupa sejarah, fantasi, dan fiksi.
- 2.) *Masively Multiplayer Online Role playing Games* (MMORPG) adalah jenis permainan dimana pemain bermain dalam dunia skala besar (besar dari 100 pemain), dimana setiap pemain berinteraksi langsung seperti dunia nyata.
- 3.) *Cross-platform Online Play* adalah jenis permainan yang dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda. Saat ini permainan konsol mulai berkembang menjadi seperti computer yang lengkap dengan jaringan sumber terbuka.
- 4.) *Massively Multiplayer Online Browser Game* adalah permainan yang dimainkan pada browser seperti mozilla firefox, opera, atau internet explorer.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan ada empat jenis *game online* yaitu permainan yang melibatkan banyak orang dan mengambil setting peperangan, permainan yang menekankan pada kehebatan strategi pemain, permainan dimana pemain tersebut bermain dalam dunia skala besar, permainan yang dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda dan permainan yang dimainkan pada browser.

#### **c. Agresitas Dalam *Game Online***

Kedua variable tersebut memiliki keterkaitan (Buss & Perry, 1992) menyatakan bahwa secara umum perilaku agresif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal meliputi karakter bawaan individu yang menentukan reaksi individu tersebut ketika menghadapi situasi tertentu. Sementara itu, faktor tersebut menyangkut fitur-fitur atau hal-hal yang terjadi di lingkungan yang juga mempengaruhi reaksi individu terhadap peristiwa. Jika dalam lingkungan anak melihat tayangan tv dengan berita kekerasan atau *game online* yang ada unsur kekerasannya maka bukan tidak mungkin anak cenderung meniru perilaku tersebut.

Pada usia sekolah adalah masa dimana anak-anak lebih banyak meniru dari apa yang mereka lihat. *Game online* berunsur kekerasan akan membuat perilaku agresif, karena anak meniru apa yang mereka lihat saat *game online* berunsur kekerasan. Remaja lebih mungkin mengekspresikan perilaku agresif yang mereka pelajari dengan melihat model agresif jika tindakan itu mendapatkan penguatan (Atkinson, 1987).

## **2.) Kecanduan *Game online***

### **a. Pengertian Kecanduan *Game online***

Menurut WHO (2018) *Internet Gaming Addiction (IGA)* *game online* masuk dalam klarifikasi penyakit Internasional ke-11 (ICD-11) sebagai gangguan kesehatan mental. *Game online* akan menjadi bahaya apabila sudah termasuk ke tahap kecanduan. Permainan *game online* membuat para pemain menjadi kecanduan sehingga melakukan apa saja untuk dapat memainkannya (Syukur, 2016). Saat seseorang bermain *game* atau kecanduan terhadap *game* terjadi pelepasan zat yang menimbulkan perasaan senang dan nyaman. Menurut AMA (2017) hal yang sama juga muncul ketika seseorang mengkonsumsi narkoba dan menonton film porno. *Game online* menyebabkan kerusakan otak tanpa disadari. Secara psikis, emosional seseorang remaja dengan kecanduan *game online* juga terganggu, misalnya tiba-tiba dia mendorong temannya, tiba-tiba memukul dan itu menjadi salah satu bukti bahwa kecanduan *game online* juga berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja (Meyriana & Siregar, 2017). Hasil penelitian

yang ditulis oleh (Rohman, 2018) menunjukkan bahwa kecanduan *game online mobile legend : Bang-Bang* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresifitas anak, dengan analisis data statistik didapatkan hasil bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan anak terhadap *game online*, semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif dari anak tersebut.

#### **b. Kriteria Kecanduan Game Online**

Perkembangan teknologi berupa *internet* memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Hari ke hari *internet* menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan *internet* untuk menyelesaikan tugas kuliah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online* (Pratiwi, Andrayani & Karyanta, 2012).

Kriteria seseorang kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (Azis, 2011: 11) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah :

##### 1) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri seorang remaja untuk terus menerus *game online*.

##### 2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkaitan dengan *game online*, seperti halnya seseorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang mereka sukai.

##### 3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkaitan dengan jumlah waktu

yang dihabiskan untuk bermain *game online* kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang dia miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur sehingga kesehatannya menjadi menurun.

Dari hasil wawancara menurut kriteria kecanduan *game online* di atas total terdapat 10 remaja yang *game online* tetapi yang 4 tidak mempunyai kriteria seperti di atas dan hanya 6 remaja yang terindikasi mempunyai kriteria kecanduan *game online* tersebut.

**c. Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online**

1.) Perkembangan Teknologi

Pada zaman milenial, semua tindakan yang ingin dilakukan dapat didapatkan tanpa harus menguras waktu dan tenaga. Hal ini didukung dengan meningkatnya teknologi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu hingga seluruh manusia di bumi dengan usia muda atau tua dapat merasakan keuntungannya. Contohnya, zaman dahulu para remaja lebih seing berkumpul dan bermain bersama teman di luar rumah dengan alat-alat yang ada disekitarnya seperti petak umpat. Jika dibandingkan dengan sekarang remaja lebih suka menghabiskan waktu luang bersama *smartphone* di dalam ruangan berjam-jam tanpa mengenal waktu dan keadaan di luar lingkungannya. Tindakan inilah yang menjadi faktor utama dari kecanduan *game online* (Eskasananda, 2017).

2.) Faktor Keluarga

Peran keluarga menjadi salah satu faktor pendukung pemicu remaja mengalami kecanduan *game online*, karena terkadang orang tua dan keluarga tidak sadar bahwa tindakan yang mereka lakukan menciptakan perilaku kecanduan terbentuk. Contohnya, pada saat remaja mengeluhkan tentang teman sebaya yang memiliki *smartphone*, orang tua dengan mudah memberikan *smartphone* yang lebih canggih. Hal ini tanpa disadari, orang tua telah memfasilitasi remaja dalam menghibur diri untuk kesenangannya.

### 3.) Teman Sebaya

Teman sebaya menjadi teman saat di sekolah hingga rumah hingga semua yang dimiliki akan diperkenalkan. Menurut riset Eskasasnanda (2017) remaja siswi di Malang mengenal permainan *online* dari teman dan meminta mereka untuk memainkannya bersama. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh teman sebaya sangat kuat dalam membentuk perilaku seseorang.

## d. Dampak Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *Game online* dapat memberikan dampak negative atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial (King & Delfabbro, 2018 : Sandy & Hidayat, 2019).

### 1) Aspek Kesehatan

Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Mannikko, Billieux, 2018 : Kaariainen).

### 2) Aspek Psikologis

Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti : perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata

ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Furnham, 2000).

### 3) Aspek Akademik

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

### 4) Aspek sosial

Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar yang menyebabkan tenggelamnya dalam dunia fantasi yang diciptakan sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata (Williams, 2006; Smyth, 2007) ; Husein & Griffiths, 2009).

Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019).

### 3.) Remaja

#### a. Pengertian Remaja

Definisi Remaja Menurut Santrock (dalam Meilan dkk, 2018) remaja adalah periode pertengahan atau transisi manusia dari waktu anak-anak menuju usia dewasa. Masa remaja adalah waktu seseorang menuju fase keatangan, maknanya pada periode ini remaja akan mengalami perubahan pada dirinya dari segi fisik, mental dan psikis yang sering disebut disebut masa pubertas. Pada fase pubertas remaja akan memiliki sisi anak dan dewasa sehingga perilaku dan tingkah remaja relative tidak terkontrol atau bergejolak.

Remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan dewasa yang mengandung perubahan biologis, kognitif, psikososial, dan sosial emosional Santrock (2014).

Menurut Hurlock (1980) ada tiga tahapan perkembangan remaja yaitu sebagai berikut:

- 1) Remaja awal (*Early Adolescence*) usia 11-13 tahun
- 2) Remaja madya (*Middle Adolescence*) usia 14-16 tahun
- 3) Remaja akhir (*Late Adolescence*) usia 17-20 tahun

Sedangkan menurut Sarwono (2006) ada tiga tahap perkembangan remaja dalam menyesuaikan diri menuju dewasa:

Remaja awal (*Early Adolescence*) usia 10-12 tahun Remaja masih terheran-heran akan perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu.

Remaja madya (*Middle Adolescence*) usia 14-16 tahun Remaja sangat membutuhkan kawan. Berada pada kondisi kebingungan karena tidak tahu harus

memilih yang mana : peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis dan lainnya.

Remaja Akhir (*Late Adolescence*) usia 16- 19 tahun Pada tahap ini minat yang semakin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek, egonya mencari kesempatan untuk Bersatu dengan orang-orang lain dalam pengalaman-pengalaman baru, dan terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi

Kriteria usia masa remaja menurut Thalib (2010) adalah remaja awal pada perempuan yaitu 13-15 tahun dan pada laki-laki yaitu 15-17 tahun. Kriteria usia masa remaja pertengahan pada perempuan yaitu 15-18 tahun dan pada laki-laki yaitu 17-19 tahun. Sedangkan kriteria masa remaja akhir pada perempuan yaitu 18-21 tahun dan pada laki-laki 19-21 tahun Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Sedangkan menurut Depkes RI dan BKKBN adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin. Menurut Rundall dkk (2012), kisaran umur remaja yaitu 10 hingga 20 tahun.

*Adolescence* atau remaja berasal dari bahasa latin *adolescence* yang berarti ‘tumbuh’ atau ‘tumbuh menjadi dewasa’. Bangsa primitive pada zaman pubakala mengatahkan bahwa masa remaja atau masa puber tidak ada bedanya dengan masa-masa lain dalam rentang kehidupan, anak dianggap dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi (Elizabeth B Hurlock, 1991). Istilah adolenscence seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pandangan ini diungkap oleh Piaget dengan menyatakan bahwa: Masa puber yang dialami rmaja atau masa puberitas merupakan suatu periode kedewasaan kerangka tubuh dan seksual yang cepat, terutama terjadi secara pesat terutama terjadi pada awal remaja merupakan suatu periode dimana kemajangan kerangka seksual terjadi secara pesat terutama pada awal remaja. Santrock John W.1983). Masa pubertas juga masa transisi periode antara masa kanak-kanak dan dewasa, dimana sebuah pertumbuhan. Semburan terjadi, karakteritik seksual sekunder muncul kesuburan adalah dicapai, dan perubahan psikologis yang mendalam. Dari pertumbuhan, pengembangan, dan pematangan yang dimulai pada akhir dari masa kanak-kanak sekitar 10 Tahun. (Neil J. Salkind. 2006).

Fokus pada penelitian ini adalah Remaja usia 13-19 tahun, yaitu remaja Madya (*middle adolescence*) usia 13-15 tahun dan Remaja Akhir (*Late Adolescence*) usia 16-19 tahun. Remaja sangat membutuhkan kawan, berada pada kondisi dimana tidak tahu harus memilih yang mana: peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis dan lainnya pada tahap ini minat yang semakin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek, egonya mencari kesempatan untuk dengan orang-orang lain dalam pengalaman yang baru, dan terbentuk identitas seksual yang tidak berubah lagi.

#### **b. Pertumbuhan dan Perkembangan Pada Usia Remaja**

Menurut U.S. Departement Oh Health and Human Servicess (2018) Indikator pertumbuhan dan perkembangan pada usia remaja awal meliputi

##### 1) Aspek Perkembangan Fisik Remaja

Perubahan fisik yang terjadi selama remaja bersifat internal. Perubahan dalam tubuh dapat memberi pengaruh pada cara orang dewasa dan teman sebaya memandang dan memperlakukan remaja. Perubahan yang terjadi baik dalam maupun luar tubuh selama masa remaja terjadi melalui proses “pubertas”. Proses ini bermula dari pelepasan hormo tertentu di otak. Perubahan fisik pada remaja menggeser tubuh masa kecil remaja ke tubuh dewasa.

Masa remaja menunjukkan banyak perubahan, terutama pertumbuhan yang mengacu pada tinggi dan berat badan anak. Selama masa ini tulang dan otot menjadi lebih panjang dan lebih kuat, yang membuat remaja dapat melakukan tugas yang mungkin tidak dapat dilakukan ketika anak-anak, seperti mengangkat benda berat, berlari, atau bersepeda jarak jauh. Perubahan pada remaja perempuan adalah payudara menjadi lebih penuh dan pinggul lebih besar. Wanita biasanya mengalami menstruasi pertama mereka selama masa remaja. Sedangkan laki-laki akan memiliki bahu yang lebih luas dan otot mereka bertambah besar. Juga, suara laki-laki akan lebih berat pada masa remaja.

##### 2) Aspek Perkembangan Psikis Remaja

Perkembangan psikososial pada remaja menekankan pada pengembangan otonomi, pembentukan identitas, dan orientasi masa depan. Perkembangan ini dimulai pada masa remaja awal (usia 12-14 tahun), yang di tandai dengan

membentuk kelompok sebaya sesama jenis. Kelompok sebaya, yang biasanya berjenis kelamin sama memiliki pengaruh kuat pada perkembangan remaja. Akibatnya remaja menggunkan pakaian, gaya rambut, bahasa, dan aksesoris lainnya agar sesuai dengan teman sebayanya. Pada masa remaja, anak akan bergeser dari fokus pada diri sendiri menjadi lebih mengadopsi kode dan nilai-nilai kelompok teman sebaya, orang tua, atau orang dewasa.

Selama masa remaja pertengahan (15-17 tahun) pencarian identitas diri akan lebih berkembang. Remaja mulai memiliki hubungan cinta yang pendek, sambil mencari pasangan yang ideal. Dengan meningkatnya fungsi independen remaja, remaja dapat memeriksa pengalaman pribadi mereka, menghubungkan pengalaman mereka dan mengembangkan kepedulian terhadap orang lain.

Menjelang remaja akhir (usia 18-21 tahun), remaja telah mengembangkan identitas lebih matang, mulai dari terpisah dari orang tua. Secara bersamaan, remaja menjauh dari kelompok sebayanya dan berusaha untuk mencapai status dewasa. Ketika remaja mulai memasuki hubungan yang lebih permanen, mereka membangun perilaku yang bertanggung jawab dan sistem nilai pribadi mereka matang.

### 3) Aspek Perkembangan Kognitif Remaja

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2011) seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi. Menurut piaget remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang di dapatkan tidak langsung diterima begitu saja kedalam skema kognitif. Remaja telah mampu membedakan antara hal atau ide yang lebih penting, lalu remaja mengembangkan ide tersebut. Seorang remaja mampu mengolah cara berfikir mereka sehingga memunculkan ide baru. Ada 3 bidang utama pengembangan kognitif yang terjadi pada masa remaja.

Pertama, remaja mengembangkan keterampilan penalaran yang lebih maju, termasuk kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang melekat dalam suatu situasi, berfikir secara hipotesis dan menggunakan proses pemikiran logis.

Kedua remaja mengembangkan kemampuan berfikir secara abstrak. Remaja beralih dari pemikir konkrit, yang memikirkan hal yang berhubungan langsung dengan pengetahuan, menjadi pemikir abstrak, yang dapat membayangkan hal yang tidak dilihat atau di alami. Remaja yang tetap pada level tersebut sebagian besar berfokus pada benda fisik atau nyata dalam penyelesaian masalah yang dia hadapi. Study Neuroimaging menunjukkan bahwa remaja mungkin mengalami kepuasan emosional atau kepuasan yang memberi pengaruh dalam perilaku kekerasan secara sadar akan resiko dari dalam diri seorang remaja.

Ketiga, karakteristik pemikiran operasional formal remaja memungkinkan remaja untuk berfikir tentang meta-kognisi. Karakteristik ini memungkinkan remaja untuk mengembangkan kapasitas berfikir yang dia miliki tentang apa yang mereka rasakan dan bagaimana orang lain memandang mereka.

#### 4) Perkembangan Emosional Masa Remaja

Perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Dalam kehidupan sehari-hari sering kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan tingkah laku menyakiti diri sendiri dan memukul kepala sendiri (Desmita, 2017). Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan emosional remaja adalah sebagai berikut :

##### a. Perubahan Jasmani

Perubahan jasmani yang ditunjukkan dengan adanya perubahan yang sangat cepat dari anggota tubuh. Pada awalnya pertumbuhan ini hanya terbatas pada bagian tertentu saja yang mengakibatkan postur tubuh menjadi tidak seimbang. Hormon-hormon tertentu mulai berfungsi sejalan dengan perkembangan alat kelaminnya sehingga dapat menyebabkan rangsangan yang terjadi di dalam tubuh remaja dan sering kali menimbulkan masalah dalam perkembangan emosinya.

##### b. Perubahan Pola Interaksi Dengan Orang Tua

Pola asuh orang tua terhadap anak, sangat bervariasi. Ada yang pola asuhnya di anggap terbaik oleh dirinya sendiri sehingga ada sifat otoriter,

memanjakan anak, acuh tak acuh, tetapi juga ada dengan penuh cinta dan kasih sayang.

#### **4.) Perilaku Agresif**

##### **a. Pengertian Perilaku Agresif**

Perilaku agresif merupakan suatu luapan emosional terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam pengrusakan terhadap manusia atau benda dengan kesengajaan yang di ekspresikan dengan verbal dan prilaku (Sudrajat, 2011). Missal tiba-tiba dia mendorong temannya, tiba-tiba memukul dan membanging barang yang ada di sekitar.

Perilaku agresif menurut Bandura hasil proses belajar sosial melalui pengamatan terhadap dunia sosial. Memicu umum dari agresivitas adalah ketika remaja mengalami suatu kondisi emosi tertentu, yang sering terlihat adalah emosi marah. Perasaan marah berlanjut pada keinginan untuk melampiaskannya dalam satu bentuk objek tertentu. Menurut Jeanne Ellis Ormrod (dalam Rikard Rahmat, 2008 : 126) agresif adalah tindakan sengaja yang dilakukan untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis.

##### **b. Aspek-Aspek Perilaku Agresif**

Tergolong agresif atau tidaknya suatu perilaku yang ditampilkan oleh individu dilihat dari aspek perilaku yang ditampilkan tersebut. Atkinson & Hilgard (1983:121) menjelaskan tiga aspek perilaku agresif yang sering timbul pada diri sendiri yaitu:

###### **1.) Aspek fisik**

Individu yang cenderung menggunakan kekerasan fisik dalam melampiaskan kemarahan dan emosi yang muncul dari dalam diri dan itu ditunjukkan kepada individu lain yang dianggap tidak menyenangkan atau menjadi sumber dari kemarahan/emosi. Contohnya seperti : ketika salah satu remaja awal (a) sedang *game online Free Fire* dengan remaja akhr (b) dengan cara bertanding

satu lawan satu (byeone ), namun ketika (b) kalah dia marah dan memukul si (a) karena tidak terima dia dikalahkan.

## 2.) Aspek Verbal

Aspek ini ditunjukkan individu dalam bentuk pelaksanaan atau ucapan terhadap individu lain yang dianggap tidak menyenangkan. Wujud perilaku yang ditampilkan dari aspek ini adalah seperti cacian, makian, umpatanm dan perilaku yang terkesan menyudutkan terhadap individu lain, sehingga berakibat pada luka psikis individu yang menjadi sasaran.

Contohnya seperti : ketika sedang bermain bersama (mabar) *game online ML (mobile legends)* ketika ada salah satu teman tim yang tidak kompak maka dia akan di marahi oleh teman-temannya dengan perkataan yang kasar/tidak baik.

## 3.) Merusak/menghancurkan harta benda milik orang lain.

Aspek ini diwujudkan dalam bentuk pengerusakan harta benda milik individu lain dan secara tidak langsung melukai individu yang menjadi korban dalam bentuk kerugian dan trauma psikologis.

Contohnya seperti : sedang berkumpul untuk bermain bersama *game online (mabar)* ketika sedang mengalami kekalahan biasanya kemarahan dari remaja dilampiaskan pada benda-benda disekitarnya yang itu milik orang lain.

Jadi dapat dipahami bahwa agresivitas pada diri individu dapat diidentifikasi berdasarkan perilaku yang ditunjukkan ketika berinteraksi dengan individu lain, yaitu perilaku yang membahayakan dengan bermaksud melukai atau menyakiti individu lain baik itu secara fisik, verbal maupun psikis.

### c. Bentuk Perilaku Agresif

#### 1.) Kategorisasi Bentuk Kontak Fisik

Berdasarkan penelitian Fuadah (2011) mengatakan bahwa bentuk-bentuk kenakalan yang dilakukan oleh siswa dengan tingkat kenakalan kategori tinggi termasuk dalam bentuk kenakalan yang menimbulkan korban secara fisik antara lain memukul, berkelahi, dan tawuran

#### 2.) Kategorisasi Bentuk Verbal

Secara keseluruhan kategori bentuk verbal merupakan kategori yang mendefenisikan kekerasan kata berdasarkan dimana individu tinggal. Hal tersebut

menunjukkan faktor lingkungan menjadi salah satu kategori penting menjelaskan bentuk verbal. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa bentuk verbal juga mengandung makna adanya tindakan negatif. Hal ini dapat didefinisikan bahwa laki-laki lebih banyak melakukan kekerasan verbal daripada perempuan.

Laki-laki cenderung menampilkan agresi instrumental sedangkan pada perempuan menampilkan agresi emosional dalam wujud mencaci, menghina, berkata kasar dan sebagainya (Sarwono, 2002).

### 3.) Kategorisasi Bentuk Mengejek

Setiap individu akan melakukan kekerasan pada individu lain dengan maksud menyakiti atau menekan, penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Kustanti (2015) mengemukakan bahwa bentuk-bentuk perilaku menyakiti yang muncul pada korban adalah menggunakan kata-kata kasar, labeling, mengolok-olok, mengejek dan membentak.

## B. Tela'ah Pustaka

### 1.) Hasil Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelitian terdahulu yang berjudul "Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda" yang menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan subjek remaja di Samarinda, hasil dari penelitian ini yaitu hasil *t* table diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka *t* hitung > *t* table maka jumlah *t* hitung lebih dari jumlah *t* table dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yang artinya ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. Melalui korelasi product moment, diketahui bahwa *r* hitung = 0,55 berarti korelasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui *r* tabel diperoleh sebesar 0,195. Hal ini berarti bahwa *r* hitung < *r* tabel, maka korelasi product moment tersebut signifikan.

Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan subjek remaja yang berada di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten. Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting *handphone*

karena kalah dalam game online, memukul *handphone* ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar *handphone* menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan Bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan *game online* yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam game online.

**TABEL 1.1.**  
**Perbedaan Kajian Penelitian**

Nomor	Judul	Perbedaan		
		Metode	Subjek	Hasil
1.	“Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda”.	Kuantitatif	Remaja di Samarinda	Hasil penelitian diperoleh hasil $Y = 27.06 + 0,75X$ , kemudian untuk hasil t table diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka t hitung > t table maka jumlah t hitung lebih dari jumlah t table dapat dinyatakan $H_0$ ditolak $H_1$ diterima yang artinya ada pengaruh <i>game online</i> terhadap

				<p>perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. Melalui kolerasi product moment, diketahui bahwa <math>r</math> hitung = 0,55 berarti kolerasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui <math>r</math> table diperoleh sebesar 0,195. Hal ini berarti bahwa <math>r</math> hitung &lt; <math>r</math> table, maka kolerasi product moment tersebut signifikan.</p>
	<p>“Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten”.</p>	Kualitatif	<p>“Remaja di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten.</p>	<p>Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting</p>

				<p><i>handphone</i> karena kalah dalam game online, memukul <i>handphone</i> ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar <i>handphone</i> menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan <i>game online</i> yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku</p>
--	--	--	--	--

				<p>agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam <i>game online</i>.</p>
--	--	--	--	--

## 2.) Hasil Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Di SMP N 3 Situbondo” yang menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan subjek Remaja SMP Negeri 3 Situbondo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di SMP negeri 3 Situbondo memiliki waktu >2 Jam-3 Jam/ Hari dalam 2-3 hari perminggu dalam *game online* menggunakan smartphone. Hal ini menunjukkan bahwa masa pandemi COVID 19 memberi peluang bagi remaja untuk lebih mengakses permainan *online*. Seringnya *game online* kekerasan mengacu pada kecanduan dan berakhir memiliki perilaku agresif. Dibuktikan oleh hasil penelitian bahwa remaja di SMP Negeri 3 Situbondo selama pandemi COVID 19 mengalami kecanduan *game online* ringan sebanyak 195 (81, 6%), sedangkan remaja di SMP Negeri 3 Situbondo rata-rata memiliki perilaku agresif sedang 133 (55,6%) dan menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan perilaku agresif pada remaja pengguna *smartphone* selama pandemic covid 19 di SMP Negeri 3 Situbondo, diketahui nilai signifikansi atau sebesar  $0,001 < 0,05$  yang artinya ada hubungan signifikan. Antar kecanduan *game online* dengan perilaku agresif

Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan subjek remaja yang berada di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten. Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting *handphone*

karena kalah dalam *game online*, memukul *handphone* ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar *handphone* menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan Bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan *game online* yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam game online.

Nomor	Judul	Perbedaan		
		Metode	Subjek	Hasil
2.	“Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna <i>Smartphone</i> Selama Masa Pandemi di SMP Negeri 3 Situbondo”.	Kuantitatif	Remaja SMP Negeri 3 Situbondo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja di SMP negeri 3 Situbondo memiliki waktu >2 Jam-3 Jam/ Hari dalam 2-3 hari perminggu dalam <i>game online</i> menggunakan <i>smartphone</i> . Hal ini menunjukkan bahwa masa pandemi COVID 19 memberi peluang bagi remaja untuk lebih mengakses permainan <i>online</i> .

				<p>Seringnya <i>game online</i> kekerasan mengacu pada kecanduan dan berakhir memiliki perilaku agresif. Dibuktikan oleh hasil penelitian bahwa remaja di SMP Negeri 3 Situbondo selama pandemi COVID 19 mengalami kecanduan <i>game online</i> ringan sebanyak 195 (81,6%), sedangkan remaja di SMP Negeri 3 Situbondo rata-rata memiliki perilaku agresif sedang 133 (55,6%) dan menunjukkan bahwa kecanduan <i>game online</i> berhubungan dengan perilaku agresif pada remaja pengguna <i>smartphone</i> selama</p>
--	--	--	--	---

	<p>“Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten”.</p>	<p>Kualitatif</p>	<p>“Remaja di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten”</p>	<p>pandemic covid 19 di SMP Negeri 3 Situbondo, diketahui nilai signifikansi atau sebesar <math>0,001 &lt; 0,05</math> yang artinya ada hubungan signifikan. Antar kecanduan <i>game online</i> dengan perilaku agresif</p> <p>Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting <i>handphone</i> karena kalah dalam game online, memukul <i>handphone</i> ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar <i>handphone</i></p>
--	---	-------------------	---	--

				<p>menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan <i>game online</i> yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam game online.</p>
--	--	--	--	---

### 3.) Hasil Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Intensitas *Game online* Berunsur Kekerasan dan Pola Asuh Otoriter Terhadap Perilaku Agresif Anak” yang menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan subjek anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang sangat signifikan antara intensitas *game online* berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak ( $F=9.724$ ,  $p=.000$ ), dengan nilai kontribusi sebesar 12% ( $R^2 = .117$ ). hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas *game online* berunsur kekerasan dan semakin besar tingkat pola asuh otoriter maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif anak.

Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan subjek remaja yang berada di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten. Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting *handphone* karena kalah dalam *game online*, memukul *handphone* ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar *handphone* menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan Bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan *game online* yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam game online.

Nomor	Judul	Perbedaan		
		Metode	Subjek	Hasil
3.	“Intensitas <i>Game online</i> Berunsur Kekerasan dan Pola Asuh Otoriter	Kuantitatif	Anak	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang sangat

	<p>Terhadap Perilaku Agresif Anak”.</p>			<p>signifikan antara intensitas <i>game online</i> berunsur kekerasan dan pola asuh otoriter terhadap perilaku agresif anak (F=9.724, p=.000), dengan nilai kontribusi sebesar 12% (<math>R^2 = .117</math>). hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas <i>game online</i> berunsur kekerasan dan semakin besar tingkat pola asuh otoriter maka semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif anak.</p>
	<p>“Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di</p>	<p>Kualitatif</p>	<p>“Remaja di Desa Tugu Wetan,</p>	<p>Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada</p>

	Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten”.		Cawas, Klaten.	<p>penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting <i>handphone</i> karena kalah dalam game online, memukul <i>handphone</i> ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar <i>handphone</i> menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal</p>
--	--	--	-------------------	---

				akibat kecanduan <i>game online</i> yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam <i>game online</i> .
--	--	--	--	---

#### 4.) Hasil Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HS.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” yang menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan subjek Siswa di Mabes *Game Center* Jalan HS.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung table, atau maka hipotesis yang di ajukan ada pengaruh antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan subjek remaja yang berada di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten. Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting *handphone* karena kalah dalam game online, memukul *handphone* ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar *handphone* menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan

Bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan *game online* yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam *game online*.

Nomor	Judul	Perbedaan		
		Metode	Subjek	Hasil
4.	“Pengaruh Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Mabas <i>Game Center</i> Jalan HS.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”.	Kuantitatif	Siswa di Mabas <i>Game Center</i> Jalan HS.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru	Hasil analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t$ hitung table, atau maka hipotesis yang diajukan ada pengaruh antara kecanduan <i>game online</i> (X) terhadap perilaku remaja (Y).
	“Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan,	Kualitatif	“Remaja di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten.	Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang

	Cawas, Klaten”.		<p>agresif, seperti membanting <i>handphone</i> karena kalah dalam <i>game online</i>, memukul <i>handphone</i> ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar <i>handphone</i> menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal</p>
--	-----------------	--	--

				akibat kecanduan <i>game online</i> yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam <i>game online</i> .
--	--	--	--	--

#### 5.) Hasil Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Kecanduan *Game online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya” yang menggunakan metode penelitian kualitatif (tujuan penelitian mengkaji tentang berbagai alternative lain dari dampak *game online*), dengan subjek penelitian Remaja Umum. Hasil dari penelitian tersebut bertujuan mengkaji berbagai alternatif untuk mencegah kecanduan *game online*, terutama terhadap remaja. Kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial. Kecanduan *game online* perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu lebih lanjut, peneliti berharap untuk mengkaji secara mendalam alternatif pencegahan kecanduan *game online*.

Sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan subjek remaja yang berada di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten. Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada

penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting *handphone* karena kalah dalam *game online*, memukul *handphone* ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar *handphone* menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan Bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan *game online* yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam *game online*.

Nomor	Judul	Perbedaan		
		Metode	Subjek	Hasil
5.	“Kecanduan <i>Game online</i> Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”.	Kualitatif (tujuan penelitian mengkaji tentang berbagai alternatif lain dari dampak <i>game online</i> )	Remaja Umum	Hasil dari penelitian tersebut bertujuan mengkaji berbagai alternatif untuk mencegah kecanduan <i>game online</i> , terutama terhadap remaja. Kecanduan <i>game online</i> pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial. Kecanduan <i>game online</i> perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja terganggu lebih lanjut, peneliti berharap

	<p>“Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten”.</p>	<p>Kualitatif (tujuan penelitian untuk melihat bentuk-bentuk perilaku agresif remaja akibat kecanduan <i>game online</i>)</p>	<p>“Remaja di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten.</p> <p>Hasil penelitian ini membuktikan jika 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini memiliki perilaku yang agresif, seperti membanting <i>handphone</i> karena kalah dalam game online, memukul <i>handphone</i> ketika jaringan sedang tidak stabil sehingga layar <i>handphone</i> menjadi retak/pecah, hingga berteriak-teriak dan berkata kasar yang membuat warga menjadi terganggu dan sering mendapatkan teguran langsung dari warga, aparat desa khususnya bapak RW dan bapak RT. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif bentuk verbal akibat kecanduan <i>game</i></p>
--	---	---	--

				<p><i>online</i> yaitu membuat warga menjadi terganggu, adanya perilaku agresif dalam bentuk fisik dan merusak barang orang lain ketika ada yang merasa tidak terima atas kekalahan dalam <i>game online</i>.</p>
--	--	--	--	---

### C. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir merupakan sebuah gambaran antara variabel dengan suatu penelitian yang telah diuraikan oleh pikiran-pikiran yang di identifikasikan sebagai suatu permasalahan penting.

Kecanduan *game online* dimana seiring dengan berkembangnya zaman kemajuan teknologi membuat *game online* banyak digandrungi oleh semua kalangan usia dari mulai anak kecil, remaja, bahkan dewasa, khususnya kaum remaja.

Pada usia sekolah adalah masa dimana anak-anak lebih banyak meniru atau modelling dari apa yang mereka lihat melalui media atau orang lain. *Game online* berunsur kekerasan akan menstimulasi perilaku agresif, karena anak meniru apa yang mereka lihat saat *game online* berunsur kekerasan. Anak-nak lebih mungkin mengekspresikan perilaku agresif yang mereka pelajari dengan melihat model agresif jika tindakan itu mendapat penguatan (Atkinson, 1987). kriteria kecanduan *game online* yang mencakup 4 aspek menurut Chen dan Chang (Azis, 2011:18), sebagai berikut :

- 1.) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
- 2.) *Withdrawal* (penarikan diri)

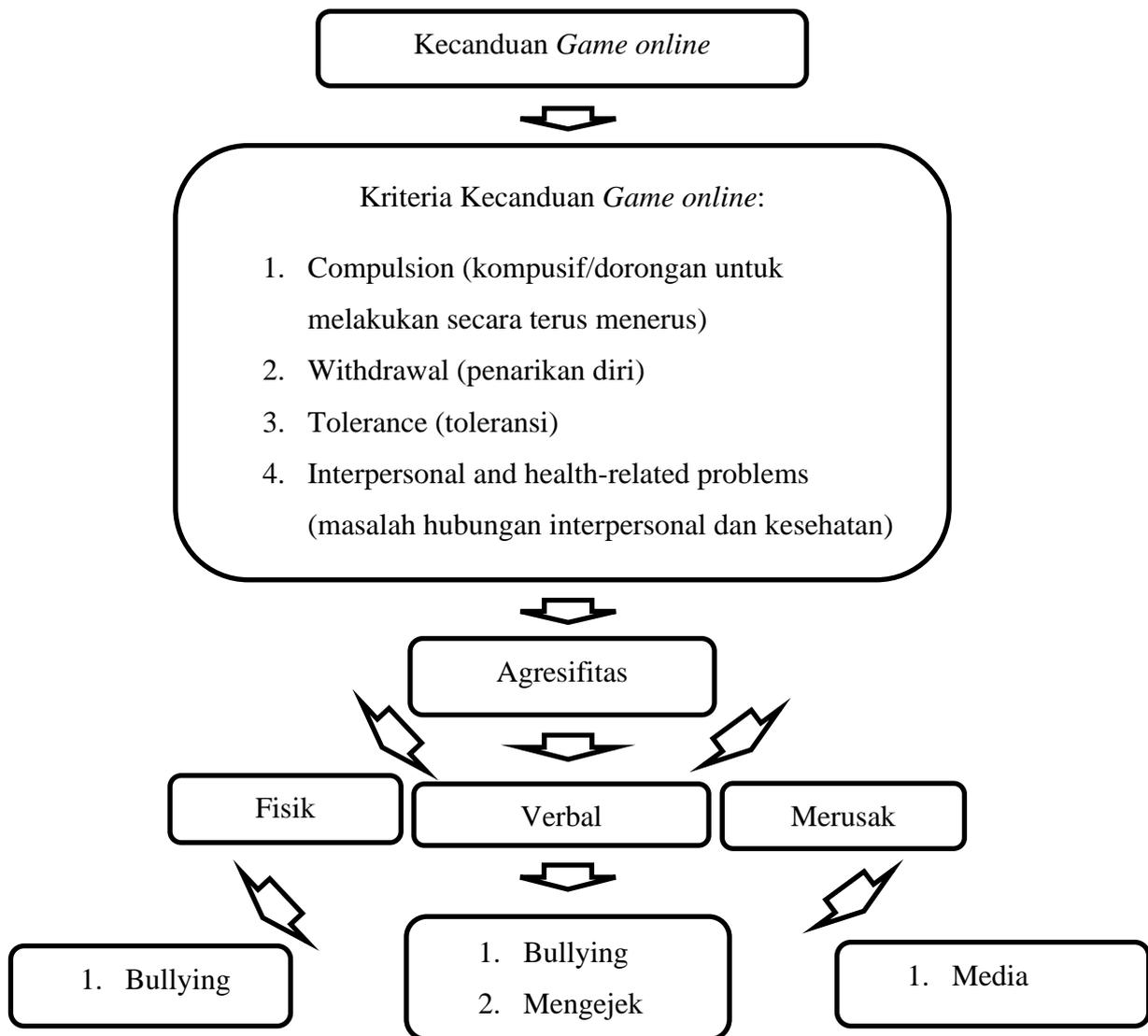
3.) *Tolerance* (toleransi)

4.) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Dari aspek kecanduan *game online* yang dimiliki oleh 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini menyebabkan terjadinya perilaku agresif. Dapat dilihat menurut Atkinson & Hilgard (1983: 121) terdapat tiga aspek perilaku agresif yang dapat muncul pada diri seseorang (remaja), sebagai berikut :

- a. Agresif secara fisik (bullying)
- b. Agresif secara verbal (bullying dan mengejek)
- c. Agresif merusak barang orang lain (media)

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir, sebagai berikut :



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Menurut (Margono, 2014) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Sugiyono, 2016) metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang berdasarkan filsafat *postpositivisme* yang digunakan untuk meneliti objek alamiah, yang menghasilkan penelitian kualitatif dan hasilnya lebih menekankan makna generalisasi. Alasan peneliti menggunakan metode kualitatif adalah karena pada penelitian ini peneliti ingin melihat suatu fenomena secara mendalam dan rinci. Oleh sebab itu data yang di ambil peneliti bukan berupa angka dan rumus tetapi berupa kata-kata yang menggambarkan penelitian secara mendalam.

Sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi fenomenologi dimana peneliti langsung terjun ke lapangan untuk melakukan pengamatan secara langsung mengenai dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif remaja yang disebabkan oleh kecanduan game online. Penelitian dengan studi fenomenologi yaitu penelitian yang mendeskripsikan mengenai pengalaman-pengalaman yang telah dialami oleh seseorang. Menurut (Sugiyono, 2013) penelitian fenomenologi adalah penelitian untuk menggali kesadaran terdalam subjek mengenai fenomena atau pengalaman-pengalaman yang di alami beserta maknanya. Menurut (Creswell, 2015) studi fenomenologi berasumsi bahwa setiap individu mengalami suatu fenomena dengan segenap kesadarannya, dengan kata lain studi fenomenologi bertujuan untuk menggali kesadaran subyek mengenai pengalamannya dalam suatu peristiwa tertentu.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1.) Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di desa Tugu Wetan, kecamatan Cawas, kabupaten Klaten, propinsi Jawa Tengah.

### 2.) Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilakukan pada awal bulan agustus hingga akhir bulan oktober 2022.

**TABEL 1.2.**  
**WAKTU PENELITIAN**

Nomor	Kegiatan	Bulan											
		Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penelitian Awal	X	X										
2	Penyusunan Proposal			X	X								
3	Pengumpulan Data					X							
4	Pengolahan Data						X	X					
5	Analisis Data								X				
6	Penyusunan Skripsi									X	X	X	X

## C. Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) subjek penelitian merupakan suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk

dipelajari dan ditarik kesimpulan. Pengambilan subyek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampling sumber data dengan pertimbangan tertentu dengan kata lain pengambilan sampel ini diambil berdasarkan kebutuhan seorang peneliti.

Kriteria dalam menentukan subjek yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Remaja yang berusia 14 hingga 19 tahun.
- b. Remaja yang sering game online.
- c. Remaja yang terindikasi mengalami kriteria kecanduan *game online*.

Peneliti mengambil 6 subjek remaja yang sesuai dengan kriteria kecanduan *game online*. Selain itu, terdapat 3 informan pendukung untuk lebih memperkuat hasil penelitian pada penelitian ini.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1.) Observasi**

Observasi adalah melakukan pengamatan terhadap objek penelitian. Observasi adalah adanya perilaku yang tampak adanya tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Perilaku yang tampak dapat berupa perilaku yang dapat dilihat, di dengar, dihitung, seta dapat di ukur. (Herdiansyah, 2014). Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non partisipan. Observasi non partisipan atau tidak langsung adalah observasi yang dilakukan secara tidak langsung dengan menggunakan hasil rekaman atau informasi yang sudah disimpan terlebih dahulu (Subandi, 2011). Peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk melihat seberapa besar dorongan dari dalam diri remaja untuk *game online* secara terus-menerus (*compulsion*) dan mengamati bagaimana masalah hubungan interpersonal dari remaja tersebut dengan orang lain serta bagaimana dia menjaga kesehatan dirinya ketika terlalu asyik *game online* (*Interpersonal and health-related problems*) di desa tugu wetan, cawas, klaten untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh peneliti.

##### **2.) Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa

wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang di wawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014). Metode wawancara/interview juga merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden/ orang yang di wawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara. Dalam wawancara tersebut biasa dilakukan secara individu maupun dalam bentuk kelompok, sehingga di dapat data informatik yang orientik.

Wawancara digunakan peneliti untuk menggali data secara mendalam tentang bagaimana “perilaku agresif pada remaja kecanduan *game online* di desa tugu wetan, cawas, klaten”. Dari proses tersebut hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur yakni peneliti tidak menentukan pertanyaan terlebih dahulu, karena peneliti akan melihat terlebih dahulu kondisi subyek saat itu, peneliti akan menggali informasi yang lebih mendalam terhadap subjek yang telah di tentukan, jadi menurut peneliti hal itu nantinya wawancara lebih fleksibel.

Wawancara ditujukan kepada ke 6 subjek remaja (*informan utama*) untuk menggali tentang apa saja perilaku agresif sesuai dengan kriteria perilaku agresif akibat dari kecanduan *game online* yang mereka rasakan ketika sedang *game online*.

### **3.) Dokumentasi**

Menurut Sugiyono (2016) menyatakan “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.” Dokumen yang digunakan merupakan data pendukung terhadap hasil pengamatan dan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian (Surdaryono, 2017). Data gambar dari para remaja yang menjadi subjek utama dan pendukung

pada penelitian ini, data gambar *handphone* yang retak dan pecah layarnya akibat dari perilaku remaja yang kecanduan *game online*, data gambar suasana maen bareng di salah satu tempat yang sering digunakan oleh para remaja untuk berkumpul *game online*.

#### **E. Teknik Keabsahan Data**

Data yang sudah didapatkan oleh penulis, lalu dikumpulkan dalam penelitian ini untuk di cek kebenarannya dan penulis mengecek data ini dengan menggunakan triangulasi. Menurut (Moleong, 2010) mengatakan bahwa “triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Dengan menggunakan teknik ini peneliti dapat membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu, membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang berada, orang pemerintahan, dan membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan”.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Menurut Rijali (2018) mengemukakan pengertian analisis data sebagai “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.”

Menurut (Rijali, 2018) teknik analisis data terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

##### **1.) Reduksi Data**

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemustan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana

terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan studi, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti. Reduksi data meliputi:

- a. Meringkas data.
- b. Mengkode.
- c. Menelusur tema.
- d. Membuat gugus-gugus.

Caranya: seleksi ketat atas data, ringkasan atau uraian singkat, dan menggolongkannya ke dalam pola yang lebih luas.

## 2.) Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.

## 3.) Penarikan simpulan

Pada tahap ini peneliti melakukan penarikan simpulan terus menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data dapat mencari arti atau penarikan simpulan dari data lapangan .

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1.) Profil Desa Tugu Wetan**

Mayoritas masyarakat di desa tugu wetan memeluk agama islam dalam menjalankan kepercayaannya, desa tugu wetan memiliki sarana peribadatan yaitu 1 masjid. Pada desa ini juga diadakan pengajian ibu-ibu PKK, karang taruna, selain itu ada juga kegiatan TPA yang dipimpin oleh ustadz dari salah satu lembaga yang diberikan amanah pada para warga desa tugu wetan untuk memberikan pelajaran pada anak-anak mereka. merupakan salah satu desa dari 11 dusun yaitu dusun burikan, daranan, guyangan, jetis, kalangan, kalideres, kalimangu, setren, tempel, tugu, tugusari yang terdapat di kelurahan tugu wetan, kecamatan cawas, kabupaten klaten. Desa tugu wetan, sendiri terdiri dari 31 kartu keluarga (KK), dimana wilayahnya dipimpin oleh satu rw (rukun warga) dan 2 rt (rukun tetangga).

Warga desa tugu wetan sendiri memiliki berbagai macam profesi yang diantaranya sebagai guru, tentara, pedagang, pegawai pabrik, buruh, petani dan sebagainya. Yang dimana karena terlalu sibuk bekerja mencari nafkah terkadang hubungan antara orang tua dengan anak menjadi kurang. Sehingga anak lebih memilih untuk bermain bersama dengan teman sebayanya daripada dirumah sendiri. Banyak remaja desa tugu wetan yang sering memilih bermain bersama (nongkrong) dengan teman-temannya untuk melepas rasa bosan yang dia rasakan, biasanya para remaja memilih untuk game online.

Dari segi pendidikan di desa ini rata-rata SD, SMP, SMA, dan ada beberapa sarjana, untuk pemilihan lokasi penelitian karena pada desa tersebut telah terjadi perilaku agresif remaja akibat dari kecanduan game online. Maka dari ini pada perilaku agresif remaja yang terjadi pada desa ini adalah remaja yang menginjak masa dewasa awal, dan berdampak pada masyarakat sekitar

yang merasa terganggu akibat dari perilaku agresif para remaja yang kecanduan game online. Dengan adanya masalah mengenai perilaku agresif remaja akibat kecanduan *game online* serta terdapatnya subjek yang ingin digunakan peneliti maka peneliti memilih desa tugu wetan, cawas, klaten.

**TABEL 1.3.**  
**LATAR BELAKANG INFORMAN UTAMA**

Nama	Usia	Status di desa
JG	14	Warga
VM	16	Warga
RL	17	Warga
RR	17	Warga
RS	17	Warga
LO	18	Warga

**TABEL 1.4.**  
**LATAR BELAKANG INFORMAN PENDUKUNG**

Nama	Usia	Status Hubungan	Pekerjaan
WB	16	Teman Sebaya	Remaja
DK	17	Teman Sebaya	Remaja
DR	54	Warga	Peternak Ayam

Peneliti memilih subjek diatas berdasarkan kebutuhan penelitian, pada tabel diatas subjek pertama sebagai subjek utama yaitu 6 remaja yang terindikasi berperilaku agresif akibat dari kecanduan *game online* di desa tugu wetan wetan, cawas, klaten dan subjek kedua sebagai subjek pendukung terdapat 3 subjek yang menjadi subjek pada penelitian ini. Dalam pengukuran data menggunakan

teknik triangulasi sumber data. Pada saat menganalisis data dari hasil-hasil temuan lapangan maka peneliti mereduksi data dari pengambilan temuan yang ada di lapangan, dengan cara menghilangkan data yang tidak berhubungan dengan fokus penelitian. Selanjutnya peneliti menyajikan data yang telah ditentukan di lapangan dan melakukan penarikan kesimpulan.

## **B. Fakta Temuan Lapangan**

### **1.) Kecanduan *Game Online***

Dari 10 subjek yang telah diwawancarai oleh peneliti sejak awal menggunakan metode (*purposive sampling*) terdapat 6 remaja yang terindikasi berperilaku agresif akibat dari kecanduan game online. Kriteria seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (Azis, 2011:18) menyatakan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

#### **a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)**

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus *game online*. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *compulsion* berdasarkan hasil wawancara subjek pertama JG 14 Tahun sebagai berikut :

“*Aku game online minimal tiga kali sekali bermain minimal 2 jam selama satu hari*” (S.1.JG, B.95-105).

Perasaan yang kerap kali dirasakan oleh para remaja sering kali membuat mereka menjadi kecanduan, memiliki suatu dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus *game online*. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *compulsion* berdasarkan hasil wawancara subjek kedua VM 16 Tahun sebagai berikut :

*“Aku game online minimal tiga kali, sekali bermain minimal 2 jam selama satu hari” (S.2.VM, B.95-105).*

Perasaan yang kerap kali dirasakan oleh para remaja sering kali membuat mereka menjadi kecanduan, memiliki suatu dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *compulsion* berdasarkan hasil wawancara subjek ketiga RL 17 Tahun sebagai berikut :

*“Aku game online minimal tiga kali, sekali bermain minimal 2 jam selama satu hari karena sudah mulai masuk sekolah jadi beda tidak seperti dulu bias maen game online lama ” (S.3.RL, B.95-105).*

Perasaan yang kerap kali dirasakan oleh para remaja sering kali membuat mereka menjadi kecanduan, memiliki suatu dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *compulsion* berdasarkan hasil wawancara subjek keempat RR 17 Tahun sebagai berikut :

*“ Masih bermain mas, tapi tidak seperti dulu sehari maen game karena sudah mulai masuk sekolah, Cuma kalo maen bareng sama temen-teman, kalo sore biasanya 1 jam an, kalo malam bias sampai 2 jam an satu kali maen selama satu hari” (S.4.RR, B.95-105).*

Perasaan yang kerap kali dirasakan oleh para remaja sering kali membuat mereka menjadi kecanduan, memiliki suatu dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *compulsion* berdasarkan hasil wawancara subjek kelima RS 17 Tahun sebagai berikut :

*“Aku game online minimal tiga kali, sekali bermain minimal 2 jam selama satu hari” (S.5.RS, B.95-105).*

Perasaan yang kerap kali dirasakan oleh para remaja sering kali membuat mereka menjadi kecanduan, memiliki suatu dorongan yang berasal dari dalam diri

sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *compulsion* berdasarkan hasil wawancara subjek keenam LO 18 Tahun sebagai berikut :

“Minimal tiga kali mas maen selama satu hari kadang maen Free Fire sama ngslot mas selama satu hari kurang lebih 2 jam an” (S.6.LO, B.95-105).

Dapat disimpulkan pada penelitian ini aspek *compulsion* (kompusif/dorongan untuk melakukan terus menerus) masih ada karena para remaja yang kecanduan *game online* bisa mengakses selama satu hari tiga kali dan waktu bermain selama satu kali kali dalam sehari bisa sampai 2 jam an.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Withdrawal* berdasarkan hasil subjek pertama JG 14 Tahun sebagai berikut :

“Aku kadang kalo pas lagi belajar ada ibu ku aku belajar, waktu tidak ada ibu aku tinggal bermain game online” (S.1.JG, B.135).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa aspek penarikan diri Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai. Dalam hal ini upaya yang dilakukan oleh remaja dalam mengurangi kecanduan *game online* dapat dilihat. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Withdrawal* berdasarkan hasil wawancara subjek kedua VM 16 Tahun sebagai berikut :

*“Biasanya kalo disuruh ibu aku tidak langsung berangkat masih fokus terhadap game mas, misalnya disuruh ke warung membelikan sesuatu masih tak tinggal maen game kalo belum sampai dimarahin” (S.2.VM, B.135).*

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa aspek penarikan diri Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai. Dalam hal ini upaya yang dilakukan oleh remaja dalam mengurangi kecanduan *game online* dapat dilihat. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Withdrawal* berdasarkan hasil wawancara subjek ketiga RL 17 Tahun sebagai berikut

*“Biasanya ngerjakan tugas sekolah sambil maen game mas kalo udah pusing buka game maen game dulu nanti ngerjakan lagi” (S.3.RL, B.135).*

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa aspek penarikan diri Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai. Dalam hal ini upaya yang dilakukan oleh remaja dalam mengurangi kecanduan *game online* dapat dilihat. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Withdrawal* berdasarkan hasil wawancara subjek keempat RR 17 Tahun sebagai berikut :

*“Bantuin kakakku jualan tapi pas waktu jualan masih sering maen game sendiri tak sambil maen slot buat nyari hadiah game mas” (S.4.RR, B.135).*

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa aspek penarikan diri Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya

seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai. Dalam hal ini upaya yang dilakukan oleh remaja dalam mengurangi kecanduan *game online* dapat dilihat. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Withdrawal* berdasarkan hasil wawancara subjek kelima RS 17 Tahun sebagai berikut

“Biasanya ngasih makan kambing sambil tak tinggal maen game mas soalnya gabut kalo Cuma ngasih makan kambing saja gak di sambil main game” (S.5.RS, B.135).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa aspek penarikan diri Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai. Dalam hal ini upaya yang dilakukan oleh remaja dalam mengurangi kecanduan *game online* dapat dilihat. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Withdrawal* berdasarkan hasil wawancara subjek keenam LO 18 Tahun sebagai berikut

“Kewarung buat bantuin bapak sambil maen slot soalnya kadang bapak pergi mas kerja yang lain nanti nungguin bareng adik saya kalo waktu pulang sekolah atau pas libur sekolah” (S.6.LO,B.135).

Dapat disimpulkan pada penelitian ini aspek *withdrawal* (penarikan diri) dari para remaja yang kecanduan *game online* nampak ketika sedang melakukan suatu aktivitas sulit untuk terlepas dari bayang-bayang *game* ketika melakukan aktivitas sehari-hari seperti melakukan berbagai kegiatan belajar masih menyempatkan diri untuk membuka *game*, membantu orang tua masih menyempatkan diri untuk membuka *game*, dan membantu orang tua mengurus ternak masih menyempatkan diri untuk membuka *game*.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Tolerance* berdasarkan hasil wawancara dengan subjek pertama JG 14 Tahun sebagai berikut :

*“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas”* (S.1.JG, B.145-165).

Dapat dijabarkan dari hasil wawancara di atas dapat diperkuat oleh beberapa subjek lain bahwa toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Tolerance* berdasarkan hasil wawancara subjek kedua VM 16 Tahun sebagai berikut :

*“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas”* (S.2.VM, B.145-165).

Dapat dijabarkan dari hasil wawancara di atas dapat diperkuat oleh beberapa subjek lain bahwa toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Tolerance* berdasarkan hasil wawancara subjek ketiga RL 17 Tahun sebagai berikut :

*“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas” (S.3.RL, B.145-165).*

Dapat dijabarkan dari hasil wawancara di atas dapat diperkuat oleh beberapa subjek lain bahwa toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermian *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Tolerance* berdasarkan hasil wawancara subjek keempat RR 17 Tahun sebagai berikut :

*“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebi dari 2 jam an mas” (S.4.RR, B.145-165).*

Dapat dijabarkan dari hasil wawancara di atas dapat diperkuat oleh beberapa subjek lain bahwa toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermian *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Tolerance* berdasarkan hasil wawancara subjek kelima RS 17 Tahun sebagai berikut

*“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas” (S.5.RS, B.145-165).*

Dapat dijabarkan dari hasil wawancara di atas dapat diperkuat oleh beberapa subjek lain bahwa toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermian *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Dalam hal ini remaja terindikasi

mengalami aspek *Tolerance* berdasarkan hasil wawancara subjek keenam LO 18 Tahun sebagai berikut :

“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas” (S.6.LO, B.145-165).

Dapat disimpulkan pada penelitian ini aspek *tolerance* (toleransi) dari para remaja yang kecanduan *game online* cukup tinggi dimana mereka masih merasa tidak enak jika menolak ajakan teman untuk *game online* bersama.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan personalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Interpersonal and health-related problems* berdasarkan hasil wawancara dengan subjek pertama JG 14 Tahun sebagai berikut :

“Biasanya kalo habis *game online* aku samperin aku ajak maen mas, karena pola makan tidak teratur sama tidurnya begadang terus mas” (S.1.JG, B.185-205).

Dari hasil penjabaran di atas dapat diperkuat oleh subjek lain yang menjadi penguat kevalidan data pada penelitian ini bahwa aspek *Interpersonal and health-related problems* merupakan personalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Dalam hal ini remaja

terindikasi mengalami aspek *Interpersonal and health-related problems* berdasarkan hasil wawancara subjek kedua VM 16 Tahun sebagai berikut :

“Biasanya kalo habis maen game online aku samperin mas, tak Tanya tadi bilang apa sambil meminta maaf sama dia, karena pola makan tidak teratur sama tidurnya begadang terus mas karena asik game online” (S.2.VM, B.185-205).

Dari hasil penjabaran di atas dapat diperkuat oleh subjek lain yang menjadi penguat kevalidan data pada penelitian ini bahwa aspek *Interpersonal and health-related problems* merupakan personalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Interpersonal and health-related problems* berdasarkan hasil wawancara subjek ketiga RL 17 Tahun sebagai berikut :

“Biasanya kalo habis bermain aku ajak ngobrol, karena pola makan tidak teratur sama begadang naikin rank ml” (S.3.RL, B.185-205).

Dari hasil penjabaran di atas dapat diperkuat oleh subjek lain yang menjadi penguat kevalidan data pada penelitian ini bahwa aspek *Interpersonal and health-related problems* merupakan personalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Interpersonal and health-related problems* berdasarkan hasil wawancara subjek keempat RR 17 Tahun sebagai berikut :

*“Biasanya kalo habis maen game online aku samperin buat minta maaf, karena pola makan tidak teratur sama tidurnya begadang terus mas karena asik game online”* (S.4.RR, B.185-205).

Dari hasil penjabaran di atas dapat diperkuat oleh subjek lain yang menjadi penguat kevalidan data pada penelitian ini bahwa aspek *Interpersonal and health-related problems* merupakan personalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Interpersonal and health-related problems* berdasarkan hasil wawancara subjek kelima RS 17 Tahun sebagai berikut :

*“Biasanya kalo habis maen game online aku samperin mas, tak Tanya tadi bilang apa sambil meminta maaf sama dia, karena pola makan tidak teratur sama tidurnya begadang terus mas karena asik game online naikin rank ml”* (S.5.RS, B.185-205).

Dari hasil penjabaran di atas dapat diperkuat oleh subjek lain yang menjadi penguat kevalidan data pada penelitian ini bahwa aspek *Interpersonal and health-related problems* merupakan personalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Dalam hal ini remaja terindikasi mengalami aspek *Interpersonal and health-related problems* berdasarkan hasil wawancara subjek keenam LO 18 Tahun sebagai berikut :

*“Biasanya kalo habis game online tak samperin buat minta maaf, karena pola makan tidak teratur sama begadang buat cari scatter”* (S.6.LO, B.155-205).

Dapat disimpulkan pada penelitian ini aspek *interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) dari para remaja kecanduan game online berjalan tidak efektif dikarenakan terlalu fokusnya remaja terhadap *game online* sehingga membuat hubungan dengan orang lain dan juga menjaga kesehatannya tidak berjalan dengan baik.

Dari ke 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini terdapat 3 subjek pendukung untuk lebih memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dapat dilihat dari aspek *Compulsion* (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Dalam hal ini subjek pendukung menjelaskan bagaimana aspek *compulsion* yang terjadi pada para remaja kecanduan game online berdasarkan dari hasil wawancara subjek pertama WB 16 Tahun sebagai berikut :

*“Memang benar mas kadang kalo lagi kumpul bareng sama teman-teman mereka pada game online, Cuma kalau waktu masih sekolah daring di rumah memang hampir setiap hari siang, sore, malam teman-teman pada berkumpul game online, karena sekarang sudah mulai masuk sekolah jadi teman-teman biasanya setiap sore dan malam mereka kumpul game online lagi mas”*(S.1.WB, B.25-55).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa aspek *Compulsion* (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Dalam hal ini subjek pendukung menjelaskan bagaimana aspek *compulsion* yang terjadi pada para remaja kecanduan game online berdasarkan dari hasil wawancara subjek pertama DK 17 Tahun sebagai berikut :

*“Memang benar mas kadang aku juga ikut kumpul bareng sama teman-teman tapi mereka pada sibuk game online, kalo sekarang karena sudah mulai masuk sekolah biasanya sore sama malam kumpulnya teman-teman game online”* (S.2.DK, B.35-55).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa aspek *Compulsion* (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Dalam hal ini subjek pendukung menjelaskan bagaimana aspek *compulsion* yang terjadi pada para remaja kecanduan game online berdasarkan dari hasil wawancara subjek pertama DR 54 Tahun sebagai berikut :

*“Iya memang benar sekali, hampir setiap hari saya melihat para remaja berkumpul game online bersama, karena sudah mulai masuk sekolah seringnya sore sama malam ngeliat anak-anak muda kumpul maen game online”* (S.3.DR, B.35-55).

Dapat disimpulkan pada penelitian ini subjek pendukung melihat aspek *compulsion* (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) dari para remaja kecanduan *game online* masih ada keinginan untuk mengakses *game online* setiap hari ketika sedang berkumpul bersama teman sebayanya, namun tidak sesering dulu ketika masih sekolah daring kalo sekarang sudah mulai masuk sekolah jadi lebih sering waktu dari para remaja berkumpul *game online* itu sore dan juga malam hari.

## **2.) Perilaku Agresif Remaja**

Berdasarkan dari rumusan masalah peneliti ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku agresif dari para remaja yang terindikasi kecanduan *game online*. Peneliti telah menggali data dengan (*purposive sampling*) dan wawancara kepada 10 remaja yang menjadi subjek dan merujuk pada 6 remaja yang benar-benar terindikasi berperilaku agresif akibat dari kecanduan *game online* di desa tugu, cawas, klaten.

Terdapat beberapa kasus yang terjadi akibat dari pengaruh dari kecanduan *game online* di desa tugu wetan, cawas, klaten. Adanya remaja yang membanting *handphone* karena kalah dalam *game online*, ada yang memukul *handpone* sehingga layar *handphone* menjadi pecah dan rusak, ada yang sering dipanggil bk

di sekolah karena bolos sekolah atau tidak mengerjakan tugas karena terlalu asik bermain *game online*, ada yang hingga berkelahi karena saling mengejek di antara para pemain *game online*, berteriak-teriak dan berkata kasar hingga sering mendapatkan teguran langsung dari aparat desa khususnya bapak rw dan bapak rt setempat yang sering mendapatkan laporan dari masyarakat yang merasa terganggu akibat ulah dari para remaja.

a. Perilaku Agresif Fisik

Remaja yang cenderung menggunakan kekerasan fisik dalam melampiaskan kemarahan dan emosinya yang diakibatkan dari kecanduan *game online* yang muncul dari dalam diri seorang remaja yang ditunjukkan kepada individu lain yang dianggap tidak menyenangkan atau menjadi sumber dari kemarahan/emosi. Dapat dilihat dari hasil wawancara oleh subjek keempat RR 17 Tahun, sebagai berikut :

“Ya senang kalo dapat kenalan teman baru apalagi kalo temannya cewek bang, kalo marahnya itu ketika teman satu tim itu tidak melihat map permainan biasanya tak pukul kepalanya bang” (S.4.RR, B.125).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa perilaku agresif remaja dalam bentuk fisik muncul ketika sedang *game online* yang disampaikan melalui hasil wawancara dengan subjek keenam LO 18 Tahun sebagai berikut :

“Ya senang kalo dapat teman baru bang, kalo marahnya itu ketika pas kalah, temannya tidak kompak tak pukul kepalanya bang” (S.6.LO, B.125).

b. Perilaku Agresif Verbal

Aspek ini ditunjukkan remaja dalam bentuk pelaksanaan atau ucapan terhadap individu lain yang dianggap menurut dia tidak menyenangkan. Wujud perilaku agresif verbal ini biasanya berupa ucapan seperti cacian, makian, umpatan dan perilaku yang terkesan menyudutkan individu lain, sehingga berakibat pada luka psikis individu yang menjadi sasaran. Dapat dilihat dari hasil wawancara oleh subjek pertama JG 14 Tahun, sebagai berikut :

“Ya senang mas karena kumpul bareng sama teman-teman kalo marahnya itu pas waktu kalah rasanya pengen marah-marah pengen banting handphone nya mas apa lagi ditambah temannya tidak melihat map permainan” (S.1.JG, B.125).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa perilaku agresif remaja dalam bentuk verbal muncul ketika sedang *game online* yang disampaikan melalui hasil wawancara dengan subjek ketiga RL 17 Tahun sebagai berikut :

*“Ya senang mas bisa kumpul sama teman-teman, kalo marahnya itu pas waktu sinyalnya jelek, timnya tidak kompak, akhirnya kalah rasanya pengen marah-marah handphonenya pengan tak banting mas”* (S.3.RL, B.125).

c. Perilaku Agresif Merusak Barang Orang Lain

Aspek ini ditunjukkan dalam bentuk pengrusakan benda milik orang lain akibat dari perilaku agresif remaja yang kecanduan *game online*, yang menyebabkan kerugian bagi orang lain. Dapat dilihat dari hasil wawancara oleh subjek kedua VM 16 Tahun, sebagai berikut :

*“Ya senang kalo dapat tim yang bagus dan menang mas, kalo marahnya itu pas kalah tak pukulin handphone nya dia mas karena jadi beban tim saja”* (S.2.VM, B.125).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat bahwa perilaku agresif remaja dalam bentuk merusak barang orang lain muncul ketika sedang *game online* yang disampaikan melalui hasil wawancara dengan subjek kelima RS 17 Tahun, sebagai berikut :

*“Ya senang kalo dapat tim yang bagus mas, kalo marahnya itu pas waktu kalah karena temannya tidak melihat map permainan, sampa-sampai handphone teman tak banting terus tak gantikan layarnya kemarin mas karena rusak”* (S.5.RS, B.125).

Dapat disimpulkan pada penelitian ini perilaku agresif remaja yang kecanduan *game online* muncul ketika mereka mendapatkan tim yang tidak kompak, jaringan internet bermasalah yang membuat mereka berperilaku agresif seperti berteriak-teriak, berkata tidak baik, memukul *handphonenya* ketika kalah dan suka bermain fisik dengan teman sepermainan jika kalah.

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat juga oleh subjek pendukung mengenai perilaku agresif remaja dalam bentuk (verbal dan fisik) muncul ketika sedang *game online* yang disampaikan melalui hasil wawancara dengan subjek pertama WB 16 Tahun sebagai berikut :

*“Biasane pada teriak-teriak bang, kalo bicara pada gak baik-baik kalo pas lagi pada kumpul maen game online, kadang juga kalo ada yang kalah maen satu lawan satu yang kalah gak terima terus mukul yang menang bang”* (S.1.WB, B.80-85).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat juga oleh subjek pendukung mengenai perilaku agresif remaja dalam bentuk (verbal) muncul ketika sedang *game online* yang disampaikan melalui hasil wawancara dengan subjek kedua DK 17 Tahun sebagai berikut :

*“Pada teriak-teriak biasanya mas, kalo bicara pada gak baik-baik kalo pas lagi pada kumpul game online”* (S.2.DK. B.80-85).

Dari penjabaran di atas dapat diperkuat juga oleh subjek pendukung mengenai perilaku agresif remaja dalam bentuk (verbal dan fisik) muncul ketika sedang *game online* yang disampaikan melalui hasil wawancara dengan subjek ketiga DR 54 Tahun sebagai berikut :

*“Biasanya pada teriak-teriak mas ganggu cucu ku yasmine (bayi) kalo pas malem kumpul maen game online, bicaranya pada jelek-jelek mas kadang juga da yang sampai maen fisik, tnek pas bengi do kumpul dolanan game online, omongane elek-elek yoan ne do kumpul dolanan game online, kadang yo enek le do maen fisik, kalo maen ya maen aja gak usah ada kekerasan, nek pas aku tahu pasti tak bilangan yang baik-baik mas”* (S.3.DR, B.80-85).

Dapat disimpulkan pada penelitian ini perilaku agresif remaja yang kecanduan *game online* muncul menurut subjek pendukung yaitu seperti berteriak-teriak, berkata tidak baik sehingga mengganggu warga sekitar khususnya balita dan juga lansia, ada yang bermain fisik juga dengan teman sepermainan.

### **3.) Dampak Terhadap Masyarakat Sekitar**

Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan

sosialisasi di kehidupan nyata (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009).

Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019). Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada penelitian ini mengenai bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh remaja kecanduan *game online* terhadap masyarakat sekitar di desa tugu wetan, cawas, klaten tempat penelitian ini di dilakukan menurut penjabaran dari subjek pertama WB 16 Tahun, sebagai berikut :

*“Nek pas do kumpul maen game jane nek do meneng tok rapopo bang, tur nek pas do bengok-bengok kadang ganggu tanggane akhire le do meneng yo do diseneni aku yo anyel”* (S.1.WB, B.105).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada penelitian ini mengenai bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh remaja kecanduan *game online* terhadap masyarakat sekitar di desa tugu wetan, cawas, klaten tempat penelitian ini di dilakukan juga diperkuat pendapatnya oleh subjek kedua DK 17 Tahun, sebagai berikut :

*“Memang mengganggu para warga mas, kadang ampe podo diparani warga dikandani karo le tuo-tuo kon alon-alon neng do dolanan rasah bengok-bengok”* (S.2.DK, B.105).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada penelitian ini mengenai bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh remaja kecanduan *game online* terhadap masyarakat sekitar di desa tugu wetan, cawas, klaten tempat penelitian ini di dilakukan juga diperkuat pendapatnya oleh subjek kedua DR 54 Tahun, sebagai berikut :

*“Mengganggu sekali mas karena saya sendiri mengalami dampaknya dari perilaku agresif para remaja yang game online”* (S.3.DR, B.85).

*“Keganggu tenan anyel rasane kadang nek ngerti bocah-bocah do kumpul dolanan game onlinemergo podo bengok-bengok, neng meh ngandani keras dudu*

*anak e dikandani alon-alon kadang dibambeni rame meneh. Nganti kesel le ngandani mas” (S.3.DR, B.105)*

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian ini dilihat dari dampak yang ditimbulkan oleh remaja yang berperilaku agresif akibat dari kecanduan *game online* sebagai berikut banyak remaja yang berteriak-teriak dan berkata kotor sehingga teman yang juga ikut berkumpul walau tidak membuat gaduh juga terkena imbasnya karena dimarahin oleh warga, perilaku agresif seperti verbal yang ditimbulkan oleh remaja sangat mengganggu warga di sekitar tempat mereka berkumpul *game online* khususnya balita dan juga lansia.

### C. Analisis Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi fenomenologi dimana peneliti langsung terjun ke lapangan untuk melakukan pengamatan secara langsung mengenai dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif remaja yang disebabkan oleh kecanduan *game online*. Penelitian studi fenomenologi yaitu penelitian yang mendeskripsikan mengenai pengalaman-pengalaman yang telah dialami oleh seseorang. Dimana dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara, observasi dan juga dokumentasi untuk memperoleh data yang valid dan keabsahan data dapat terjamin.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat temuan mengenai aspek kecanduan yang timbul pada saat remaja bermain *game online*. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) yang dalam hal ini merupakan suatu dorongan maupun tekanan yang kuat, berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal secara terus menerus. Dimana dalam penelitian ini terdapat merupakan dorongan dari dalam diri remaja untuk *game online*. Remaja sangat terlihat tidak bisa bermain *game* secara *online* lebih dari satu kali.

Kemudian jika dilihat dari penelitian yang telah dilakukan juga terdapat temuan mengenai *Withdrawal* (penarikan diri). *Withdrawal* (penarikan diri) Adalah suatu upaya menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Dalam hal ini dapat terlihat di mana remaja yang kecanduan *game online* cenderung merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari segala sesuatu yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang yang sudah menjadi pecandu rokok dimana mereka tidak dapat lepas dari rokok. Dalam hal ini remaja merasa tidak nyaman seperti gelisah saat tidak memainkan *game online*. Hal ini akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang dia sukai.

Seperti yang kita ketahui *Tolerance* (toleransi) dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Toleransi ini biasanya akan sangat berkaitan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini yaitu *game online*. Hal tersebut sesuai dengan temuan yang ditemukan peneliti dalam penelitiannya dimana para remaja

sendiri beranggapan bahwa jika bermain *game* adalah sebuah aktivitas yang dapat mereka lakukan untuk mengisi waktu luang. Sehingga kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga dia merasa puas.

*Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) sendiri merupakan segala persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain serta segala sesuatu yang berkaitan dengan masalah kesehatan. Jika menilik kenyataan dilapangan yang dalah hal ini Pecandu *game online* atau remaja cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, Para remaja yang candu akan *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Dapat diketahui bahwa hal tersebut dipengaruhi keinginan yang kuat dari diri remaja, permainan nya menarik dan untuk menghilangkan rasa bosan. Frekuensi remaja bermain *game* mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan mereka tidak bias mendapatkan pengetahuan serta tidak mengembangkan kemampuan atau kecakapan dalam berhubungan dengan orang lain, lamanya waktu bermain game menjadikan remaja menganggap *game online* lebih penting dari hal-hal lainnya.

Jika remaja sudah begitu betahnya ketika sudah bermain game maka orang lain tidak bisa menggangunya. Dia juga menutup diri terhadap apa yang terjadi di sekitarnya, adapun efek yang ditimbulkan dapat mengganggu kejiwaannya dan hubungan dengan teman sebaya dan orang sekitarnya pun merasa terganggu, karena *game* yang dimainkan sangat bersifat individual dan kelompok, Biasanya jenis game yang dimainkan secara online dengan internet. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*.

Dapat kita lihat dari beberapa aspek-aspek mengenai kecanduan akan *game online* yang pertama Aspek *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) sendiri sering kali timbul jika seseorang yang memperoleh dorongan untuk terus menerus *game online*. Hal ini sangat sinkron jika dilihat dari segi para remaja yang kebanyakan tidak dapat memainkan *game online* hanya satu kali tapi berkali-kali. Dampak fenomena kecanduan *game online* berpengaruh pada psikologis anak, hasil penelitian Profesor Psikologi Douglas A. Gentile, menyatakan bahwa di Media Research Lab di Iowa State University, menyatakan bahwa anak dapat mendalami depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan prestasi akademik akan menurun serta menimbulkan adanya sifat agresiv pada remaja. Terlalu lama bermain *game online* meningkatkan risiko anak terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif pada anak dua kali lebih tinggi.

Dapat kita lihat dari beberapa aspek-aspek mengenai kecanduan akan *game online* yang kedua Aspek *Withdrawal* (penarikan diri) terjadi saat para remaja berusaha untuk menghilangkan rasa jenuh serta emosi mereka jika mereka kalah. Entah dengan mengerjakan pekerjaan rumah, tugas sekolah atau hanya sekedar tidur. Hal ini menjadi fokus peneliti dimana dibutuhkan sebuah upaya yang dilakukan para remaja untuk sejenak menghilangkan rasa keterikatan terhadap suatu benda atau kegiatan yang dalam hal ini adalah *game online*. Seperti yang kita tau kecanduan sendiri memiliki arti suatu gangguan psikis yang biasanya tidak diakui keberadaannya serta dapat berpengaruh pada kemampuan penggunaannya. Kecanduan sendiri bisa berdampak masalah hubungan sosial, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat remaja mulai menimbulkan kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal remaja.

Selain itu dapat kita lihat dari beberapa aspek-aspek mengenai kecanduan akan *game online* yang ketiga aspek *Tolerance* (toleransi) juga sangat terlihat di penilitan yang peneliti lakukan. Dimana dapat dilihat para remaja menunjukkan berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dimana dapat dilihat para remaja minimal dalam sehari menghabiskan waktu 1 jam untuk *game online*.

Estimasi waktu pun akan bertambah jika terdapat keberadaan teman-teman yang memang satu frekuensi saat *game online* ini. Tidak dapat dipukiri kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Dapat kita lihat dari beberapa aspek-aspek mengenai kecanduan akan *game online* yang keempat Aspek *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) yang terlihat di dalam penelitian ini yaitu ketika para remaja cenderung berubah menjadi agresif dan lebih fokus terhadap *game online* yang sedang mereka mainkan. Para remaja memang bermain dengan *game online* secara berkelompok namun rasa peduli terhadap lingkungan sekitar pun berkurang. Tidak hanya soal kehidupan sosial saja yang mereka abaikan namun juga kesehatan mereka juga jarang diperhatikan. *Game* dapat mengakibatkan penurunan aktifitas gelombang otak depan, penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas. *Game* menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidaksiannya itu. *Game* membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis.

Kecanduan *game online* dapat mengakibatkan seorang remaja menjadi berperilaku agresif dapat kita lihat dari aspek-aspek yang tergolong agresif atau tidaknya suatu perilaku yang ditampilkan oleh individu dilihat dari aspek perilaku yang ditampilkan tersebut. Berdasarkan hasil yang telah peneliti dapatkan perilaku agresif timbul seiring kecanduan yang remaja alami saat bermain *game online*.

Jika dilihat dari tahap wawancara yang dilakukan terdapat perilaku agresif yang ditunjukkan oleh para remaja dimana mereka saling beradu argumentasi yang menyebabkan tingkat emosional menjadi tinggi dan terjadi kekerasan dalam bentuk perilaku agresif (fisik). Dimana mereka juga tidak segan untuk saling melontarkan kata-kata kasar sebagai bentuk kekecewaan yang terlihat dari bentuk perilaku agresif (verbal). Tidak hanya itu peneliti mengetahui terdapat beberapa kasus dimana para remaja berada dalam tahap tidak mengontrol emosi sehingga merusak barang yang mereka miliki bahkan juga milik orang lain seperti *handphone* yang layar lcd nya pecah karena dipukul dengan menggunakan benda padat dapat dilihat dari bentuk perilaku agresif (merusak barang orang lain). Agresifitas itu muncul dengan adanya sikap agresif seperti berbicara kasar, membanting *handphone*, beradu mulut seperti mengeluarkan nama binatang dengan teman sebaya. Hasil temuan tersebut sejalan dengan temuan peneliti di lapangan yang dimana aspek-aspek agresivitas muncul ketika kecanduan akan *game online* para remaja mulai terjadi.

Berdasarkan hasil penelitian, dampak intensitas *game online* sangat berpengaruh terhadap kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Bentuk-bentuk perilaku agresif yang peneliti kemukakan pada penelitian tersebut, sebagian besar nampak terlihat pada remaja awal yang sedang *game online*. Dari pengamatan peneliti terhadap para remaja yang sedang *game online* serta sedikit wawancara yang peneliti lakukan, peneliti menyimpulkan bahwa aspek-aspek agresif yaitu aspek fisik, aspek verbal, dan aspek merusak barang orang lain akibat dari kecanduan *game online* yang menyebabkan kecenderungan perilaku agresif pada remaja tersebut. Hal ini nampak saat peneliti datang untuk mengamati, para remaja yang sedang bermain saling mengejek atau mengumpat satu sama lain. subyek pendukung yang ada dalam satu lingkungan pun sering merasa terganggu. Meskipun acap kali himbauan-himbauan terhadap para remaja tidak diindahkan.

Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya

interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009).

Kecanduan *game online* dapat berdampak bagi masyarakat sekitar dimana perilaku agresif para remaja yang *game online* menimbulkan beberapa perilaku yang menyimpang yang membuat warga atau masyarakat menjadi terganggu seperti berbicara kasar, berteriak-teriak di waktu yang tidak tepat seperti malam waktu orang ingin beristirahat yang dimana hal tersebut dapat mengganggu warga khususnya balita dan juga lansia.

Namun demikian terdapat beberapa upaya yang telah dilakukan oleh para remaja untuk mengurangi kecanduan *game online* yang dia alami dengan menggunakan aspek *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai. Contohnya seperti latihan bela diri, lalu belajar menjadi montir, ada yang fokus terhadap sekolahnya, ada yang membantu orangtuanya berjualan dan membantu orang tuanya memelihara hewan ternak.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai Perilaku Agresif Remaja Kecanduan *Game online* di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada bulan Agustus sampai selesai. Jumlah responden sebanyak 6 orang remaja sebagai subjek utama yang terdiri dari usia 14 tahun sampai 18 tahun. Perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah *game online*. Semestinya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi *game online* dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja

Berdasarkan pembahasan penelitian yang telah peneliti uraikan sebelumnya dapat diambil kesimpulan terkait dengan penelitian Perilaku Agresif Remaja Kecanduan *Game online* di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten. Dimana dari aspek kecanduan *game online* tersebut menyebabkan remaja memiliki perilaku agresif yang meliputi 3 aspek yaitu perilaku agresif fisik (*bullying*) seperti memukul kepala temannya, perilaku agresif verbal (*bullying* dan mengejek) seperti berkata kasar terhadap temannya, bementak-bentak temannya karena tidak melihat map permainan, dan juga perilaku agresif merusak barang orang lain (*media*) seperti membanting *handphone* milik temannya hingga layarnya menjadi rusak.

#### B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dan *study fenomenologi* dimana peneliti langsung melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan dengan menggunakan wawancara semi terstruktur. Keterbatasan pada penelitian ini meliputi subyektifitas yang ada pada

peneliti. Penelitian ini sangat tergantung kepada interpretasi peneliti tentang makna yang tersirat dalam wawancara sehingga kecenderungan untuk bias masih tetap ada. Untuk mengurangi bias maka dilakukan proses triangulasi, yaitu triangulasi sumber untuk mendapatkan data yang akurat dan valid. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan untuk mengidentifikasi permasalahan perilaku agresivitas pada remaja. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk peneliti dapat memfokuskan penelitian pada akibat dari kecanduan *game online* dan jenis penelitian menggunakan fenomenologi untuk durasi *game online*.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan saran kepada beberapa pihak diantaranya sebagai berikut:

#### 1.) Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi dan pengetahuan dalam pengawasan orang tua terutama bagi orang tua yang memiliki anak-anak usia belia tetapi sudah *game online*. Selain itu, orang tua juga harus mampu mengontrol anak dalam mengakses *game online*.

#### 2.) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan agar pada penelitian selanjutnya terlebih dahulu melakukan komunikasi yang intens dengan para gamers agar terdapat kerjasama yang baik pula. Selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan faktor-faktor lain yang dapat memicu tingkat agresivitas *gamers*.

#### 3.) Bagi Gamers

Penelitian ini dapat dijadikan gambaran akan dampak positif dan negatif *game online*. Manajemen waktu dan kebijakan dalam memainkan *game online* perlu dilakukan agar meminimalisir dampak negatif dari *game* itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M., Situmorang, N. Z., & Tentama, F. (2019). Bentuk-bentuk perilaku agresif pada remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan, 1992*, 299–304.  
<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2197>
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja. *EJournal Ilmu Komunikasi, 4*(3), 290–304.
- Ardianto, E. (2011). *Metodologi Penelitian Untuk Public Relations*. PT Remaja Rosdakarya.
- Bararah., M. B. Q. (2020). 'Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Di Smp N 3 Situbondo''. Universitas Jember.
- Chaplin, J. P. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi (Edisi 1 Cetakan 12)*. Terjemahan oleh Kartini Kartono. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2015). *Research Design Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* (F. Achmad (ed.); Edisi III). Pustaka Pelajar.
- Herdiansyah, H. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Salemba Humaika.
- Kardefelt-Winther, D. (2017). Concep-tualizing internet use disorders: Addiction or coping process? *Psychiatry and Clinical Neurosciences, 71*(1), 459–466.
- Margono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi, 27*(2), 148–158.
- Rijali, A. (2018). “Analisis Data Kualitatif.” *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah, 17*(33), 81–95. <https://doi.org/oi: 10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game online Pada Anak*. Pustaka Mina.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Perempuan Dan Anak, 02*(01).
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh *Game Mobile* Terhadap

- Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta.*, 11(2), 146–157.
- Subandi. (2011). “Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan.” *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 11((2)), 173–179. <https://doi.org/doi: 10.15294/harmonia.v11i2.2210>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D (ke 19)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surdaryono. (2017). *Metode penelitian*. PT Raja Grafindo Persada.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan *Game online* Pada Anak. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog*, 2(2), 71–80.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabas *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom.Fisip*, 4(1).
- Wafiya, A. (2017). *Intensitas Game online Berunsur Kekerasan Dan Pola Asuh Otoriter Terhadap Perilaku Agresif Anak*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Widyastuti, F. S. (2012). *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game online [skripsi-dipublikasikan]*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, A. M. (2014). *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Kencana.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 : PEDOMAN WAWANCARA

Pertanyaan kepada subjek utama :

Nomor	Aspek	Pertanyaan
1.	<i>Compulsion</i>	1.) Berapa kali anda bermain <i>game online</i> selama satu hari ? 2.) Berapa waktu yang anda habiskan ketika bermain <i>game online</i> selama satu hari ?
2.	<i>Withdrawal</i>	1.) Sejauh mana <i>game online</i> mempengaruhi aktivitas anda sehari-hari ?
3.	<i>Tolerance</i>	1.) Apakah ketika bermain <i>game online</i> anda sendiri atau bersama teman ? 2.) Jika bermain bersama teman apakah yang anda rasakan ?
4.	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	1.) Bagaimana cara anda berinteraksi dengan lingkungan sekitar anda ketika sedang bermain <i>game online</i> ? 2.) Jika ada masalah dalam interaksi dengan orang lain, lalu apa yang anda lakukan untuk mengatasi masalah tersebut ? 3.) Apakah anda selalu memperhatikan kesehatan anda ketika sedang bermain <i>game online</i> ?

5.	Perilaku Agresif	1.) Apakah yang anda rasakan ketika sedang bermain <i>game online</i> ?
----	------------------	---

Pertanyaan kepada subjek pendukung :

Nomor	Aspek	Pertanyaan
1.	<i>Compulsion</i>	1.) Apakah benar di desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten remajanya setiap hari berkumpul bermain <i>game online</i> ? 2.) Kapan waktu remaja berkumpul bersama bermain <i>game online</i> ?
2.	Perilaku agresif	1.) Perilaku agresif seperti apa yang sering muncul ketika remaja sedang berkumpul bermain <i>game online</i> ?

**Lampiran 2 : Subjek Penelitian**

**TABEL 1.2.**

**LATAR BELAKANG INFORMAN UTAMA**

No	Nama	Usia	Indikasi Perilaku Agresif Kecanduan <i>Game online</i>				Durasi Kecanduan <i>Game online</i>
			<i>Compulsion</i> (Dorongan melakukan secara terus menerus)	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	<i>Interpersonal and Health Related Problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	
1.	JG	14	V			V	< 1 Tahun
2.	VM	16	V			V	< 1 Tahun
3.	RL	17	V			V	>1 Tahun
4.	RR	17	V		V	V	>1 Tahun
5.	RS	17		V	V	V	>1 Tahun
6.	LO	18	V	V	V	V	>1 Tahun

**TABEL 1.3.**

**LATAR BELAKANG INFORMAN PENDUKUNG**

Nama	Usia	Status Hubungan	Pekerjaan
WB	16	Teman Sebaya	Remaja
DK	17	Teman Sebaya	Remaja
DR	54	Warga	Peternak Ayam

### Lampiran 3 : Hasil Wawancara

Hasil wawancara dari subjek utama pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

**Transkrip Wawancara 1**

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.1. JG 14 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

Barisan	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum.	
5	S	Waalaikumsalam pie mas.	
10	P	Dadi ngene gat, aku rene ameh jalok tulong nang awakmu, kan aku lagi garap skripsi iki lah dirimu salah siji subjek penelitian ku, kan aku jimok judul tentang "Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten". Nah dirimu kan juga maen <i>game online</i> tur yo nek pas maen <i>game online</i> tingkat agresifitasmu gede.	
15	S	Enggeh mas.	
20	P	Meng tak wenehi pertanyaan tok mengko jawaben sesuai karo opo le tok rasakne.	
25	S	Enggeh mas.	
30	P	Tak mulai yo gat.	
35	S	Enggeh mas.	
40	P	Pertanyaan 1. Berapa usia anda saat ini ?	
45	S	14 tahun mas.	
50	P	Kapan anda pertama kali <i>game online</i> ?	
55	S	Pertama kali dari tahun 2019.	
60	P	Apakah sekarang masih <i>game online</i> ?	

65	S	Ijek mas.	
70	P	<i>Game online</i> apa yang anda mainkan sekarang ini ?	
75	S	Free Fire karo High Domino mas.	
80	P	Apakah anda <i>game online</i> setiap hari ?	
85	S	Enggeh mas.	
90	P	Berapa kali anda <i>game online</i> setiap hari ?	
95	S	Minimal 3x mas.	Compulsion
100	P	Berapa waktu yang anda habiskan ketika <i>game online</i> ?	(kompusif/dorongan untuk
105	S	Minimal 2 jam selama satu kali <i>game online</i> selama 1 hari.	melakukan
110	P	Apakah yang anda rasakan ketika sedang <i>game online</i> ?	secara terus menerus)
115	S	Ya senang kadang emosi mas.	
120	P	Contohnya seperti apa ketika anda sedang senang dan marah ketika <i>game online</i> ?	
125	S	Yo seneng mergo kumpul ro konco-konco mas neng omah gabut raenek kancane, nek emosine nek pas kalah mas rasane koyo tak keprokne hp ne anyel mergo koncone buta map mas.	Perilaku agresif bentuk (verbal)
130	P	Sejauh mana <i>game online</i> mempengaruhi aktivitas anda sehari-hari ?	
135	S	Aku kadang kalo pas lagi belajar ada ibu ku aku belajar, waktu tidak ada ibu aku tinggal bermain <i>game online</i> .	Withdrawal (penarikan diri)
140	P	Apakah ketika <i>game online</i> anda bermain sendiri atau bermain bersama teman ?	
145	S	Yo biasane dewe kadang ro konco nek di jak mabar mas.	Tolerance (toleransi)
150	P	Jika bermain bersama teman berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	

155	S	Minimal nek mabar 2 jam mas kadang lueh.	
160	P	Jika bermain sendiri berapa lama waktu yang anda habiskan selama satu hari <i>game online</i> ?	
165	S	Minimal sekitar 1 jam an lueh mas.	
170	P	Bagaimana cara anda berinteraksi dengan lingkungan sekitar anda ketika sedang <i>game online</i> ?	
175	S	Biasane terlalu fokus nang game mas, dadi nek di jak omongan yo ra ngerti.	
180	P	Jika ada masalah dalam berinteraksi, lalu apa yang anda lakukan untuk mengatasi masalah tersebut ?	
185	S	Biasane nek wes bar maen <i>game online</i> tak parani tak jak dolan mas.	Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)
190	P	Apakah anda selalu memperhatikan kesehatan anda ketika sedang <i>game online</i> ?	
195	S	Tidak.	
200	P	Kenapa tidak ?	
205	S	Mergo jarang mangane ra teratur, karo turune begadang terus mas.	
210	P	Baik karena semua pertanyaan telah terjawab saya mengucapkan terima kasih kepada saudara (JG) atas kerjasamanya.	
215	S	Baik sama-sama mas.	

## Transkrip Wawancara 2

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.2. VM 16 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

Barisan	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum.	
5	S	Walaikumsalam pie bang.	
10	P	Dadi ngene vem, aku rene ameh jalok tulong nang awakmu, kan aku lagi garap skripsi iki lah dirimu salah siji subjek penelitian ku, kan aku jimok judul tentang "Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten". Nah dirimu kan juga maen <i>game online</i> tur yo nek pas maen <i>game online</i> tingkat agresifitasmu gede.	
15	S	Owh iyo mas.	
20	P	Meng tak wenehi pertanyaan tok mengko jawaben sesuai karo opo le tok rasakne.	
25	S	Oke mas.	
30	P	Tak mulai yo vem.	
35	S	Siap.	
40	P	Pertanyaan 1. Berapa usia anda saat ini ?	
45	S	16 tahun mas.	

50	P	Kapan anda pertama kali <i>game online</i> ?	
55	S	Pertama kali dari tahun 2016.	
60	P	Apakah sekarang masih <i>game online</i> ?	
65	S	Ijek mas.	
70	P	<i>Game online</i> apa yang anda mainkan sekarang ini ?	
75	S	<i>Mobile Legend, Free Fire, karo High Domino</i> mas.	
80	P	Apakah anda <i>game online</i> setiap hari ?	
85	S	Iyo mas.	
90	P	Berapa kali anda <i>game online</i> setiap hari ?	
95	S	Minimal 3x.	
100	P	Berapa waktu yang anda habiskan ketika <i>game online</i> ?	Compulsion (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus
105	S	Minimal 2 jam selama satu kali <i>game online</i> selama 1 hari.	
110	P	Apakah yang anda rasakan ketika sedang <i>game online</i> ?	
115	S	Ya senang mas, yo nesu kadang emosi.	
120	P	Contohnya seperti apa ketika anda sedang senang dan marah ketika <i>game online</i> ?	
125	S	Yo seneng nek entok tim le apik terus menang mas, nek emosine nek pas kalah tak tutokne hp ne dee gur beban tim mas.	Perilaku agresif bentuk (merusak barang orang lain)

130	P	Sejauh mana <i>game online</i> mempengaruhi aktivitas anda sehari-hari ?	
135	S	Biasanya kalo disuruh ibu aku tidak langsung berangkat masih fokus terhadap game mas, misalnya disuruh ke warung membelikan sesuatu masih tak tinggal maen game kalo belum sampai dimarahin.	Withdrawal (penarikan diri)
140	P	Apakah ketika <i>game online</i> anda bermain sendiri atau bermain bersama teman ?	
145	S	Yo biasane dewe kadang ro konco mas.	Tolerance (toleransi)
150	P	Jika bermain bersama teman berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
155	S	Minimal nek mabar 2 jam bang kadang lueh.	
160	P	Jika sendiri berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
165	S	Minimal 1 jam	
170	P	Bagaimana cara anda berinteraksi dengan lingkungan sekitar anda ketika sedang <i>game online</i> ?	
175	S	Biasane fokus nang game mas, dadi nek di jak omongan yo “hah heh wae”.	
180	P	Jika ada masalah dalam berinteraksi, lalu apa yang anda	

		lakukan untuk mengatasi masalah tersebut?	
185	S	Biasane nek wes bar maen <i>game online</i> tak parani mas, tak takoni mau ngajak omongan opo karo njalok ngapuro.	Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)
190	P	Apakah anda selalu memperhatikan kesehatan anda ketika sedang <i>game online</i> ?	
195	S	Tidak.	
200	P	Kenapa tidak?	
205	S	Mergo mangane ra teratur, karo turune begadang dolanan <i>game online</i> mas.	
210	P	Baik karena semua pertanyaan telah terjawab saya mengucapkan terima kasih kepada saudara (VM) atas kerjasamanya.	
215	S	Oke podo-podo mas.	

### Transkrip Wawancara 3

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.3. RL 17 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

Barisan	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum.	
5	S	Walaikumsalam pie mas.	
10	P	Dadi ngene la, aku rene ameh jalok tulong nang awakmu, kan aku lagi garap skripsi iki lah dirimu salah siji subjek penelitian ku, kan aku jimok judul tentang "Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten". Nah dirimu kan juga maen <i>game online</i> tur yo nek pas maen <i>game online</i> tingkat agresifitasmu gede.	
15	S	Enggeh mas.	
20	P	Meng tak wenehi pertanyaan tok mengko jawaben sesuai karo opo le tok rasakne.	
25	S	Enggeh mas.	
30	P	Tak mulai yo la.	
35	S	Iyo mas.	
40	P	Pertanyaan 1. Berapa usia anda saat ini ?	
45	S	17 tahun.	

50	P	Kapan anda pertama kali <i>game online</i> ?	
55	S	Pertama kali dari tahun 2015.	
60	P	Apakah sekarang masih <i>game online</i> ?	
65	S	Masih.	
70	P	<i>Game online</i> apa yang anda mainkan sekarang ini ?	
75	S	<i>Mobile Legend, COC, Free Fire, High Domino, PES mas.</i>	
80	P	Apakah anda <i>game online</i> setiap hari ?	
85	S	Iya mas, neng sekolahan kadang maen, neng omah yo maen.	
90	P	Berapa kali anda <i>game online</i> setiap hari ?	
95	S	Minimal 3x.	
100	P	Berapa waktu yang anda habiskan ketika <i>game online</i> ?	
105	S	Minimal 2 jam mas selama satu kali <i>game online</i> selama 1 hari mergo wes mlebu sekolah mas dadi ra koyo ndisek maen <i>game online</i> esoh sue.	
110	P	Apakah yang anda rasakan ketika sedang <i>game online</i> ?	
115	S	Ya senang yo emosi.	
120	P	Contohnya seperti apa ketika anda sedang senang dan marah ketika <i>game online</i> ?	
			Compulsion (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

125	S	Yo seneng esoh kumpul kanca-kanca mas, nek emosine pas sinyale elek, tim e ra kompak, akhire kalah rasane koyo pengen tak keprukke hp ne.	Perilaku agresif benuk (verbal)
130	P	Sejauh mana <i>game online</i> mempengaruhi aktivitas anda sehari-hari ?	
135	S	Biasanya ngerjakan tugas sekolah sambil maen game mas kalo udah pusing buka <i>game</i> maen <i>game</i> dulu nanti ngerjakan lagi.	Withdrawal (penarikan diri)
140	P	Apakah ketika <i>game online</i> anda bermain sendiri atau bermain bersama teman ?	
145	S	Yo biasane dewe kadang ro konco nek di jak mabar bang.	Tolerance (toleransi)
150	P	Jika bermain bersama teman berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
155	S	Minimal nek mabar 2 jam punjul bang.	
160	P	Jika sendiri berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
165	S	Minimal 1 jam.	
170	P	Bagaimana cara anda berinteraksi dengan lingkungan sekitar anda ketika sedang <i>game online</i> ?	
175	S	Biasane fokus nang game bang, ndak kalah soale.	

180	P	Jika ada masalah dalam berinteraksi, lalu apa yang anda lakukan untuk mengatasi masalah tersebut?	
185	S	Paling nek bar maen <i>game</i> tak jak jagongan bang.	Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)
190	P	Apakah anda selalu memperhatikan kesehatan anda ketika sedang <i>game online</i> ?	
195	S	Tidak bang.	
200	P	Kenapa tidak ?	
205	S	Mergo ne begadang push rank ml.	
210	P	Baik karena semua pertanyaan telah terjawab saya mengucapkan terima kasih kepada saudara (RL) atas kerjasamanya.	
215	S	Baik sama-sama bang.	

## Transkrip Wawancara 4

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.4. RR 17 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

Barisan	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum.	
5	S	Walaikumsalam pie bang.	
10	P	Dadi ngene pi, aku rene ameh jalok tulong nang awakmu, kan aku lagi garap skripsi iki lah dirimu salah siji subjek penelitian ku, kan aku jimok judul tentang "Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten". Nah dirimu kan juga maen <i>game online</i> tur yo nek pas maen <i>game online</i> tingkat agresifitasmu gede.	
15	S	Owh iyo bang bantu pie.	
20	P	Meng tak wenehi pertanyaan tok mengko jawaben sesuai karo opo le tok rasakne.	
25	S	Oke bang.	
30	P	Tak mulai yo pi.	
35	S	Iyo bang.	
40	P	Pertanyaan 1. Berapa usia anda saat ini ?	
45	S	17 tahun.	

50	P	Kapan anda pertama kali <i>game online</i> ?	
55	S	Pertama kali dari tahun 2018.	
60	P	Apakah sekarang masih <i>game online</i> ?	
65	S	Ijek, neng ora koyo ndisek sedino ngegame mergo wes mlebu sekolah. Paling mabar nek bengi ro cah-cah.	
70	P	<i>Game online</i> apa yang anda mainkan sekarang ini ?	
75	S	Free Fire karo ngeslot bang.	
80	P	Apakah anda <i>game online</i> setiap hari ?	
85	S	Iya.	
90	P	Berapa kali anda <i>game online</i> setiap hari ?	
95	S	Minimal 2x sore karo bengi.	
100	P	Berapa waktu yang anda habiskan ketika <i>game online</i> ?	Compulsion (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
105	S	Minimal 2 jam nek sore, nek bengi 2 jam lueh bang selama satu kali <i>game online</i> selama 1 hari.	
110	P	Apakah yang anda rasakan ketika sedang <i>game online</i> ?	
115	S	Ya senang akeh kenalan wong anyar, tur yo emosi kadang.	
120	P	Contohnya seperti apa ketika anda sedang senang dan marah ketika <i>game online</i> ?	

125	S	Yo seneng nek entok kenalan konco anyar opo meneh cewek bang, nek emosine nek pas kalah koncone buta map tak keplak ndase biasane anyel aku.	Perilaku agresif bentuk (fisik)
130	P	Sejauh mana <i>game online</i> mempengaruhi aktivitas anda sehari-hari?	
135	S	Bantuin kakakku jualan tapi pas waktu jualan masih sering maen <i>game</i> sendiri tak sambil maen slot buat nyari hadiah game mas.	Withdrawal (penarikan diri)
140	P	Apakah ketika <i>game online</i> anda bermain sendiri atau bermain bersama teman anda?	
145	S	Yo biasane dewe kadang ro konco nek di jak mabar bang.	
150	P	Jika bermain bersama teman berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari?	
155	S	Minimal nek mabar 2 jam bang kadang lueh.	
160	P	Jika sendiri berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
165	S	Minimal 1 jam.	Tolerance
170	P	Bagaimana cara anda berinteraksi dengan lingkungan sekitar anda ketika sedang <i>game online</i> ?	(toleransi)
175	S	Biasane terlalu fokus nang game bang, dadi nek di jak omongan ra tak gagas.	

180	P	Jika ada masalah dalam berinteraksi, lalu apa yang anda lakukan untuk mengatasi masalah tersebut?	
185	S	Biasane nek wes bar maen <i>game online</i> tak parani njalok ngapuro.	Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)
190	P	Apakah anda selalu memperhatikan kesehatan anda ketika sedang <i>game online</i> ?	
195	S	Tidak.	
200	P	Kenapa tidak ?	
205	S	Mergo jarang mangan ra teratur, karo turune begadang maen game wae nek gabut.	
215	P	Baik karena semua pertanyaan telah terjawab saya mengucapkan terima kasih kepada saudara (RR) atas kerjasamanya.	
220	S	Oke bang.	

## Transkrip Wawancara 5

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.5. RS 17 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

Barisan	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum.	
5	S	Waalaikumsalam wr.wb pie bang.	
10	P	Dadi ngene tu kan aku lagi garap skripsi iki lah dirimu salah siji subjek penelitian ku, kan aku jimok judul tentang “Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten”. Nah dirimu kan juga maen <i>game online</i> tur yo nek pas maen <i>game online</i> tingkat agresifitasmu gede.	
15	S	Owh iyo bang lah aku kon bantu kepie iki.	
20	P	Meng tak wenehi pertanyaan tok mengko jawaben sesuai karo opo le tok rasakne.	
25	S	Oke bang.	
60	P	Tak mulai yo tu.	
65	S	Iyo bang.	
70	P	Pertanyaan 1. Berapa usia anda saat ini ?	
75	S	17 tahun.	

80	P	Kapan anda pertama kali <i>game online</i> ?	
85	S	Pertama kali dari tahun 2019.	
90	P	Apakah sekarang masih <i>game online</i> ?	
95	S	Masih.	
100	P	<i>Game online</i> apa yang anda mainkan sekarang ini ?	
105	S	Mobile Legend.	
110	P	Apakah anda <i>game online</i> setiap hari ?	
115	S	Iya.	
120	P	Berapa kali anda <i>game online</i> setiap hari ?	
125	S	Minimal 3x.	
130	P	Berapa waktu yang anda habiskan ketika <i>game online</i> ?	
135	S	Minimal 2 jam selama satu kali <i>game online</i> selama 1 hari.	
140	P	Apakah yang anda rasakan ketika sedang <i>game online</i> ?	
145	S	Ya senang juga marah, kadang emosi.	
150	P	Contohnya seperti apa ketika anda sedang senang dan marah ketika <i>game online</i> ?	
	S	Yo seneng nek entok tim le apik terus menang bang, nek emosine nek pas kalah, koncone do buta map, hp ne rapi nganti tak tutokne	Compulsion (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)  Perilaku agresif bentuk (merusak barang orang lain)

		pecah lcd ne ganti wingi bang mergo rusak.	
155	P	Sejauh mana <i>game online</i> mempengaruhi aktivitas anda sehari-hari?	
160	S	Biasanya ngasih makan kambing sambil tak tinggal maen game mas soalnya gabut kalo Cuma ngasih makan kambing saja gak di sambil main game.	Withdrawal (penarikan diri)
165	P	Apakah ketika <i>game online</i> anda bermain sendiri atau bermain bersama teman anda ?	
170	S	Yo biasane dewe kadang ro konco nek di jak mabar bang.	Tolerance (toleransi)
175	P	Jika bermain bersama teman berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
180	S	Minimal nek mabar 2 jam bang kadang lueh.	
185	P	Jika sendiri berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
190	S	Minimal 1 jam.	
195	P	Bagaimana cara anda berinteraksi dengan lingkungan sekitar anda ketika sedang game online?	
200	S	Biasane terlalu fokus nang game bang, dadi nek di jak omongan yo “hah heh wae”.	
205	P	Jika ada masalah dalam berinteraksi, lalu apa yang anda	

		lakukan untuk mengatasi masalah tersebut ?	
210	S	Biasane nek wes bar maen <i>game online</i> tak parani bang, tak takoni mau ngajak omongan opo karo njalok ngapuro.	Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)
215	P	Apakah anda selalu memperhatikan kesehatan anda ketika sedang game online?	
220	S	Tidak.	
225	P	Kenapa tidak ?	
230	S	Mergo jarang mangane ra teratur, karo turune begadang push rank ml.	
235	P	Baik karena semua pertanyaan telah terjawab saya mengucapkan terima kasih kepada saudara (RS) atas kerjasamanya.	
240	S	Baik sama-sama bang.	

## Transkrip Wawancara 6

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.6. LO 18 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

Barisan	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum.	
5	S	Walaikumsalam pie bang.	
10	P	Dadi ngene yho kan aku lagi garap skripsi iki lah dirimu salah siji subjek penelitian ku, kan aku jimok judul tentang "Perilaku Agresif Pada Remaja Kecanduan <i>Game online</i> di Desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten". Nah dirimu kan juga maen <i>game online</i> tur yo nek pas maen <i>game online</i> tingkat agresifitasmu gede.	
15	S	Bantu pie iki bang.	
20	P	Meng tak wenehi pertanyaan tok mengko jawaben sesuai karo opo le tok rasakne.	
25	S	Oke bang siap.	
30	P	Tak mulai yo yho. Iyo bang.	
35	S	Pertanyaan 1. Berapa usia anda	
40	P	saat ini ?	
45	S	18 tahun.	

50	P	Kapan anda pertama kali <i>game online</i> ?	
55	S	Pertama kali dari tahun 2018 bang.	
60	P	Apakah sekarang masih <i>game online</i> ?	
65	S	Ijek bang.	
70	P	<i>Game online</i> apa yang anda mainkan sekarang ini ?	
75	S	Free Fire karo ngeslot bang.	
80	P	Apakah anda <i>game online</i> setiap hari ?	
85	S	Iyo bang.	
90	P	Berapa kali anda <i>game online</i> setiap hari ?	
95	S	Minimal 3x bang.	
100	P	Berapa waktu yang anda habiskan ketika <i>game online</i> ?	(kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
105	S	Minimal 3 jam an bang ngeslot kadang ro free fire an selama satu kali <i>game online</i> selama 1 hari.	
110	P	Apakah yang anda rasakan ketika sedang <i>game online</i> ?	
115	S	Yo senang kadang emosi.	
120	P	Contohnya seperti apa ketika anda sedang senang dan marah ketika <i>game online</i> ?	
125	S	Yo seneng bang kadang kenek go golek konco anyar neng <i>game</i> , nek emosine nek pas kalah,	Perilaku agresif bentuk (fisik)

130	P	koncone ra kompak pengen tak keplak sirahe anyel bang. Sejauh mana <i>game online</i> mempengaruhi aktivitas anda sehari-hari?	
135	S	Kewarung buat bantuin bapak sambil maen slot soalnya kadang bapak pergi mas kerja yang lain nanti nungguin bareng adik saya kalo waktu pulang sekolah atau pas libur sekolah.	Withdrawal (penarikan diri)
140	P	Apakah ketika <i>game online</i> anda bermain sendiri atau bermain bersama teman anda ?	
145	S	Yo biasane dewe kadang ro konco nek di jak mabar bang.	Tolerance (toleransi)
150	P	Jika bermain bersama teman berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
155	S	Minimal nek mabar 2 jam bang kadang lueh.	
160	P	Jika sendiri berapa lama anda <i>game online</i> selama satu hari ?	
165	S	Minimal 1 jam.	
170	P	Bagaimana cara anda berinteraksi dengan lingkungan sekitar anda ketika sedang game online?	
175	S	Biasane terlalu fokus nang <i>game</i> bang, dadi nek di jak omongan yo krungu jane tur ngrampongke game e sek.	Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan)

180	P	Jika ada masalah dalam berinteraksi, lalu apa yang anda lakukan untuk mengatasi masalah tersebut ?	interpersonal dan kesehatan)
185	S	Biasane nek wes bar maen <i>game online</i> tak parani bang njalok ngapuro wes tak tinggal ngegame pas ngajak omongan.	
190	P	Apakah anda selalu memperhatikan kesehatan anda ketika sedang <i>game online</i> ?	
195	S	Ora bang.	
200	P	Kenapa tidak ?	
205	S	Mergo mangane ra teratur, karo turune begadang golek scatter.	
210	P	Baik karena semua pertanyaan telah terjawab saya mengucapkan terima kasih kepada saudara (LO) atas kerjasamanya.	
215	S	Yoi sama-sama bang.	

Hasil wawancara dari subjek pendukung pada penelitian ini yaitu, sebagai

berikut :

### Transkrip Wawancara 1

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.1. WB 16 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

An	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum mas wb.	
5	S	Owh nggeh monggo mas bagas, arep takok opo mas. Memang betul iku mas kadang aku nek pas lagi kumpul nongkrong karo bocah-bocah kadang do maen <i>game online</i> .	
10	P	Owh berarti bener yo mas wb memang benar setiap hari berkumpul <i>game online</i> ?	
15	S	Nggeh betul mas.	
20	P	Lanjut yo bi, pertanyaan (2) Kapan waktu remaja berkumpul bersama <i>game online</i> ?	
25	S	Cuma nek ndisek zaman ijek do sekolah daring neng omah, memang hampir setiap hari awan, sore, bengi bocah-bocah kui podo kumpul dolanan <i>game online</i> mas. Mergo sakiki wes podo mlebu sekolah dadi biasane nek sore karo nek bengi do kumpul mabar mas.	Compulsion (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
30	P	Nek podo kumpul niku biasane ten pundi mawon mas wb ?	
35	S	Yo neng omahmu to bang biasane, nek ora do neng cerak lapangan volley, nek ora neng pos kamling, nek	

		ora neng hik e pakde lanjar, opo wifinan gone pak iwan nek do le radue paketan.	
40	P	Owh iyo lanjut ya bi pertanyaan (3) Apakah remaja yang berkumpul <i>game online</i> tersebut mengganggu warga ?	
45	S	Memang mengganggu para warga mas.	
50	P	Owh iyo lanjut pertanyaan (4) Perilaku agresif seperti apa yang sering muncul ketika remaja sedang berkumpul <i>game online</i> ?	
55	S	Biasane do bengok-bengok bang, omongane elek-elek doan nek pas do kumpul dolanan <i>game online</i> , kadang juga nek maen enek le kalah by one ra trimo le menang di antem le kalah.	Perilaku agresif bentuk (verbal dan fisik)
60	P	Biasane do muni-muni opo bi bocah-bocah nek pas do dolanan <i>game online</i> nek pas bareng kumpul ro koe?	
65	S	Ha...wes saru pokoke, Sak unine metune opo wae boso kewan metu kabeh.	
70	P	Owh iyo lanjut ya bi pertanyaan (5) Apa yang anda rasakan ketika remaja berperilaku agresif saat sedang <i>game online</i> ?	
75	S	Nek pas do kumpul maen game jane nek do meneng tok rapopo bang, tur nek pas do bengok-bengok kadang ganggu tanggane akhire le do meneng yo do diseneni aku yo anyel.	
80	P	Owh iyo lanjut pertanyaan terakhir ya bi pertanyaan (6) Apa upaya yang telah anda lakukan ketika merasa terganggu akibat kegaduhan dari para remaja yang <i>game online</i> ?	
85	S	Biasane do tak omongi mas, he alon-alon lur ojo banter-banter le ngomong ndak ganggu tanggane.	

90	P	Owh iyo bi, sakdurunge matur nuwun ya bi uwes di bantu ngumpulaken data dinggo penelitian skripsi ku bi.	
95	S	Nggeh mas sami-sami.	
100	P	Yowes bi, tak bali sek ya.	
105	S	Oke mas.	

## Transkrip Wawancara 2

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.1.DK 17 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

Barisan	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum mas dk.	
5	S	Waalaikumsalam, iya ada apa mas bagas.	
10	P	Enggeh mas dk aku ameh takok karo sampean tak go keperluan golek data dingo skripsi mas wb. Kebetulan sampean sering kumpul bareng bocah-bocah tapi jarang maen <i>game online</i> .	
15	S	Owh nggeh monggo mas bagas, arep takok opo mas.	
20	P	Iyo ka aku kan jipuk judul tentang “perilaku agresif remaja kecanduan <i>game online</i> di desa tugu wetan, cawas, klaten”. Ono enem (6) pertanyaan ka ko jawaben sesuai karo le tok ngerteni yo.	
25	S	Owh nggeh mas, monggo.	
30	P	Tak mulai yo ka, pertanyaan pertama (1) Apakah benar di desa tugu wetan, cawas, klaten remajanya setiap hari berkumpul <i>game online</i> ?	
35	S	Memang betul iku mas kadang aku yo melu kumpul bareng-bareng ro cah-cah neng ora dolanan <i>game online</i> .	Compulsion (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
40	P	Owh berarti bener yo mas dk memang benar setiap hari berkumpul <i>game online</i> ?	
45	S	Nggeh mas leres.	
50	P	Lanjut yo ka, pertanyaan (2) Kapan waktu remaja	

		berkumpul bersama <i>game online</i> ?	
55	S	Nek sakiki mergo wes podo mlebu sekolah dadi biasane nek sore karo nek bengi do kumpule mas.	
60	P	Nek podo kumpul niku biasane ten pundi mawon mas dk ?	
65	S	Yo neng omahmu mas, do neng cerak lapangan volley, neng pos kamling, nek ora neng hik e pak rt, opo wifinan gone pak iwan.	
70	P	Owh iyo lanjut ya ka pertanyaan (3) Apakah remaja yang berkumpul <i>game online</i> tersebut mengganggu warga ?	
75	S	Memang mengganggu para warga mas, kadang ampe podo diparani warga dikandani karo le tuo-tuo kon alon-alon neng do dolanan rasah bengok-bengok.	
80	P	Owh iyo lanjut yo ka, pertanyaan (4) Perilaku agresif seperti apa yang sering muncul ketika remaja sedang berkumpul <i>game online</i> ?	
85	S	Podo bengok-bengok mas, omongane saru-saru doan nek pas do kumpul dolanan <i>game online</i> .	Perilaku agresif bentuk (verbal)
90	P	Biasane do muni-muni opo ka bocah-bocah nek pas do dolanan <i>game online</i> nek pas bareng kumpul ro koe?	
95	S	Opo wae bosu kewan metu kabeh sak unine bocah-bocah.	
100	P	Owh iyo lanjut ya ka, pertanyaan (5) Apa yang anda rasakan ketika remaja berperilaku agresif saat sedang <i>game online</i> ?	
105	S	Tak kon alon-alon soale nek kumpul do rame diseneni le tuo-tuo le do ra ngopo-ngopo yo dadi melu diseneni, anyel kadang pengen tak ketak ndase le do bengok-bengok i ben meneng.	

110	P	Owh iyo lanjut pertanyaan terakhir ya ka, pertanyaan (6) Apa upaya yang telah anda lakukan ketika merasa terganggu akibat kegaduhan dari para remaja yang <i>game online</i> ?	
115	S	Biasane do tak omongi mas, takon alon-alon lur ojo banter-banter le ngomong ndak ganggu tanggane.	
120	P	Owh iyo ka, sakdurunge matur nuwun ya ka uwes di bantu ngumpulaken data dinggo penelitian skripsi ku ka.	
125	S	Nggeh mas sami-sami.	
130	P	Yowes ka, tak bali sek ya.	
135	S	ya mas.	

### Transkrip Wawancara 3

Pewawancara : Bagas Suryanto

Narasumber : S.1.DR 54 Tahun (Remaja)

Waktu : 12 Oktober 2022

P (Peneliti)

S (Subjek)

Barisan	Pelaku	Verbatim	Keterangan
1	P	Assalamu'allaikum pakde.	
5	S	Walaikumsalam, pripun enten nopo mas bagas.	
10	P	Enggeh pakde sowan kulo mriki badhe nyuwun tulong kalih pakde, kulo badhe mewawancarai panjenengan, kados kulo ngge ngumpulaken data penelitian dingge skripsi pakde.	
15	S	Owh nggeh monggo mas bagas.	
20	P	Nggeh pakde niki kan kulo mendet judul skripsi mengenai "perilaku agresif pada remaja kecanduan <i>game online</i> di desa tugu wetan, cawas, klaten". Wonten enem (6) pertanyaan ingkang badhe kulo tangletaken kalih panjenengan.	
25	S	Owh nggeh mas bagas, monggo.	
30	P	Kulo mulai nggeh pakde, pertanyaan pertama (1) Apakah benar di desa tugu wetan, cawas, klaten remajanya setiap hari berkumpul <i>game online</i> ?	
35	S	Iya memang benar sekali, hampir setiap hari saya melihat para remaja berkumpul <i>game online</i> bersama.	Compulsion (kompusif/dorongan untuk
40	P	Owh nggeh berarti leres nggeh pakde memang setiap hari remaja kumpul <i>game online</i> bersama ?	melakukan secara terus menerus)

45	S	Nggeh betul mas bagas.	
50	P	Kulo lanjut nggeh pakde, pertanyaan (2) Kapan waktu remaja berkumpul bersama <i>game online</i> ?	
55	S	Mergo wes do mlebu sekolah sakiki kerepe sore karo bengi mas.	
60	P	Nek podo kumpul niku biasane ten pundi mawon pakde ?	
65	S	Yo neng omahmu to mas bagas biasane, nek ora do neng cerak lapangan volley, nek ora neng pos kamling, kadang gone pak rt wifinan.	
70	P	Owh nggeh pakde, kulo lanjut pertanyaan (3) Apakah remaja yang berkumpul <i>game online</i> tersebut mengganggu warga ?	
75	S	Mengganggu sekali mas karena saya sendiri mengalami dampaknya dari perilaku agresif para remaja yang <i>game online</i> .	
80	P	Owh nggeh pakde, kulo lanjut pertanyaan (4) Perilaku agresif seperti apa yang sering muncul ketika remaja sedang berkumpul <i>game online</i> ?	
85	S	Biasane do bengok-bengok mas ganggu putu ku yasmine (bayi) nek pas bengi do kumpul dolanan <i>game online</i> , omongane elek-elek yoan ne do kumpul dolanan <i>game online</i> , kadang yo enek le do maen fisik, jane ki do dolanan opo to. Dolanan yo mbok uwes dolanan wae, ora usah maen fisik. Nek pas aku ngerti yo do tak seneni.	Perilaku agresif bentuk (verbal dan fisik)
90	P	Biasane niku podo matur nopo pakde remaja ingkang kados podo dolanan <i>game online</i> ?	
95	S	Akeh kadang muni opo wae ra dipikir enek cah cilik do melu kumpul dadi melu-melu omongane dadi elek yoan. Boso kewan metu kabeh og.	

100	P	Owh nggeh pakde, kulo lanjut pertanyaan (5) Apa yang anda rasakan ketika remaja berperilaku agresif saat sedang game online?	
105	S	Keganggu tenan anyel rasane kadang nek ngerti bocah-bocah do kumpul dolanan <i>game onlinemergo</i> podo bengok-bengok, neng meh ngandani keras dudu anak e dikandani alon-alon kadang dibambeni rame meneh. Nganti kesel le ngandani mas.	
110	P	Owh nggeh pakde, kulo lanjut pertanyaan terakhir nggeh, pertanyaan (6) Apa upaya yang telah anda lakukan ketika merasa terganggu akibat kegaduhan dari para remaja yang game online?	
115	S	Biasane mung tak tegur, tak kandani alon-alon bek missal ijek do ngeyel dibambeni do tak kon alihan gon ojo neng cerak omahku nek do arep rame-rame mesakne putu ku yasmin (bayi).	
120	P	Contohipun ngaturi remaja niku sek alon-alon priipun pakde ?	
125	S	Biasane tak parani tak omongi doan, nek do kumpul podo dolanan <i>game online</i> ojo bengok-bengok yo cah, mesakne tanggane ndak keganggu, dolan yo dolanan wae penteng ora ganggu tanggane.	
130	P	Owh nggeh pakde, sakderenge kulo ngaturaken matur nuwun sampun di bantu ngumpulaken data dingge penelitian skripsi kulo nggeh.	
135	S	Nggeh mas bagas sami-sami.	
140	P	Nggeh mpun pakde, kulo badhe pamit mantuk riyen nggeh.	
145	S	Nggeh mas bagas.	



## Lampiran 4 : Matrix Penelitian

### 1.) Aspek Kecanduan *Game Online*

- a. Tabel Hasil Temuan Aspek *Compulsion* (kompusif/dorongan untuk melakukan terus-menerus)

Aspek *Compulsion* sendiri Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Matrix penelitian :

Subjek 1 Kode 1.1, JG 14 Tahun	Subjek 2 Kode 1.2. VM 16 Tahun	Subjek 3 Kode 1.3. RL 17 Tahun	Subjek 4 Kode 1.4. RR 17 Tahun	Subjek 5 Kode 1.5. RS 17 Tahun	Subjek 6 Kode 1.6. LO 18 Tahun
“Aku <i>game online</i> minimal tiga kali sekali bermain minimal 2 jam selama satu hari” (S.1.JG, B.95-105).	“Aku <i>game online</i> minimal tiga kali, sekali bermain minimal 2 jam selama satu hari” (S.2.VM, B.95-105).	“Aku <i>game online</i> minimal tiga kali, sekali bermain minimal 2 jam selama satu hari karena sudah mulai masuk sekolah jadi beda tidak seperti	“ Masih bermain mas, tapi tidak seperti dulu sehari maen game karena sudah mulai masuk sekolah, Cuma kalo maen bareng sama temen-teman,	“Aku <i>game online</i> minimal tiga kali, sekali bermain minimal 2 jam selama satu hari” (S.5.RS, B.95-105).	“Minimal tiga kali maen selama satu hari kadang maen Free Fire sama ngslot mas selama satu hari kurang lebih 2 jam an” (S.6.LO, B.95-105).

		dulu bias maen <i>game</i> <i>online</i> lama ” (S.3.RL, B.95-105).	kalo sore biasanya 1 jam an, kalo malam bias sampai 2 jam an satu kai maen selama satu hari” (S.4.RR, 44B.95- 105).		
--	--	--	---	--	--

b. Tabel Hasil Temuan Aspek *Withdrawal* (penarikan diri)

Aspek *withdrawal* sendiri Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok. Adanya perasaan yang tidak nyaman seperti gelisah ketika tidak memainkan *game online*, akan membuat pecandu kesulitan menarik dirinya dari hal yang disukai. Matrix penelitian :

Subjek 1 Kode 1.1, JG 14 Tahun	Subjek 2 Kode 1.2. VM 16 Tahun	Subjek 3 Kode 1.3. RL 17 Tahun	Subjek 4 Kode 1.4. RR 17 Tahun	Subjek 5 Kode 1.5. RS 17 Tahun	Subjek 6 Kode 1.6. LO 18 Tahun
Aku kadang kalo pas	Biasanya kalo disuruh ibu aku	Biasanya ngerjakan tugas	Bantuin kakakku jualan	Biasanya ngasih makan	Kewarung buat bantuin bapak sambil maen

lagi belajar ada ibu ku aku belajar, waktu tidak ada ibu aku tinggal bermain <i>game online</i> (S.1.JG, B.135-145).	tidak langsung berangkat masih fokus terhadap <i>game</i> mas, misalnya disuruh ke warung membelikan sesuatu masih tak tinggal maen game kalo belum sampai dimarahin. (S.2.VM, B.135-145).	sekolah sambil maen <i>game</i> mas kalo udah pusing buka <i>game</i> maen <i>game</i> dulu nanti ngerjakan lagi. (S.3.RL, B.135-145).	tapi pas waktu jualan masih sering maen <i>game</i> sendiri tak sambil maen slot buat nyari hadiah <i>game</i> mas. (S.4.RR, B.135-145).	kambing sambil tak tinggal maen <i>game</i> mas soalnya gabut kalo Cuma ngasih makan kambing saja gak di sambil main <i>game</i> . (S.5.RS, B.135-145).	slot soalnya kadang bapak pergi mas kerja yang lain nanti nungguin bareng adik saya kalo waktu pulang sekolah atau pas libur sekolah. (S.6.LO, B.135-145).
--	--	--	--	---	--

c. Tabel Hasil Temuan Aspek *Tolerance* (toleransi)

Aspek *Tolerance* sendiri dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Matrix penelitian :

Subjek 1 Kode 1.1, JG 14 Tahun	Subjek 2 Kode 1.2. VM 16 Tahun	Subjek 3 Kode 1.3. RL 17 Tahun	Subjek 4 Kode 1.4. RR 17 Tahun	Subjek 5 Kode 1.5. RS 17 Tahun	Subjek 6 Kode 1.6. LO 18 Tahun
“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas”(S.1.J G, B.155-165).	“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas”(S.2.	“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas”(S.3.	“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas”(S.4.R R, B.155-165).	“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas”(S.5.R S, B.155-165).	“Ya biasanya maen sendiri kadang sama teman mas kalo diajak maen bareng, kalo pas maen sama teman bias lebih dari 2 jam an mas”(S.6.L O, B.155-165).

	VM, B.155- 165).	RL, B.155- 165).			
--	------------------------	------------------------	--	--	--

d. Tabel Hasil Temuan Aspek *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Aspek *Interpersonal and health-related problems* sendiri Merupakan personalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur. Matrix penelitian :

Subjek 1 Kode 1.1, JG 14 Tahun	Subjek 2 Kode 1.2. VM 16 Tahun	Subjek 3 Kode 1.3. RL 17 Tahun	Subjek 4 Kode 1.4. RR 17 Tahun	Subjek 5 Kode 1.5. RS 17 Tahun	Subjek 6 Kode 1.6. LO 18 Tahun
“Biasanya kalo habis <i>game online</i> aku samperin aku ajak maen mas, karena pola makan	“Biasanya kalo habis maen <i>game online</i> aku samperin mas, tak Tanya tadi bilang apa sambil	“Biasanya kalo habis bermain aku ajak ngobrol, karena pola makan tidak teratur	“Biasanya kalo habis maen <i>game online</i> aku samperin buat minta maaf, karena pola	“Biasanya kalo habis maen <i>game online</i> aku samperin mas, tak Tanya tadi bilang apa sambil meminta	“Biasanya kalo habis <i>game online</i> tak samperin buat minta maaf, karena pola makan

tidak teratur sama tidurnya begadang terus mas” (S.1.JG, B.195-215).	meminta maaf sama dia, karena pola makan tidak teratur sama tidurnya begadang terus mas karena asik <i>game online</i> ” (S.2.VM, B.195-215).	sama begadang naikin rank ml” (S.3.RL, B.195-215).	makan tidak teratur sama tidurnya begadang terus mas karena asik <i>game online</i> ” (S.4.RR, B.195-210).	maaf sama dia, karena pola makan tidak teratur sama tidurnya begadang terus mas karena asik <i>game online</i> naikin rank ml”(S.5.RS, B.195-215).	tidak teratur sama begadang buat cari scatter” (S.6.LO, B.195-220).
--	---	--	--	--	---

Berdasarkan hasil penelitian, dampak intensitas *game online* sangat berpengaruh terhadap kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Bentuk-bentuk perilaku agresif yang peneliti kemukakan pada penelitian tersebut, sebagian besar nampak terlihat pada remaja awal yang sedang game online. Dari pengamatan peneliti terhadap para remaja yang sedang game online serta sedikit wawancara yang peneliti lakukan, peneliti menyimpulkan bahwa aspek-aspek agresif yaitu *compulsion*, *whitdraw* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi) serta *Interpersonal and health-related problem* mempengaruhi munculnya kecenderungan perilaku agresif pada remaja tersebut. Hal ini nampak saat peneliti datang untuk mengamati, para remaja yang sedang bermain saling mengejek atau mengumpat satu sama lain. Subyek pendukung yang ada dalam satu lingkungan pun sering merasa

terganggu. Meskipun acap kali himbauan-himbauan terhadap para remaja tidak diindahkan.

Dari ke 6 remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini terdapat 3 subjek pendukung untuk lebih memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dapat dilihat dari aspek *Compulsion* (kompusif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus game online. Dalam hal ini subjek pendukung menjelaskan bagaimana aspek *compulsion* yang terjadi pada para remaja kecanduan *game online* berdasarkan wawancara berikut, Matrix penelitian :

Subjek 1 Kode 1.1, WB 16 Tahun	Subjek 2 Kode 1.2. DK 17 Tahun	Subjek 3 Kode 1.3. DR 54 Tahun
<p>“Memang benar mas kadang kalo lagi kumpul bareng sama teman-teman mereka pada <i>game online</i>, Cuma kalu waktu masih sekolah daring di rumah memang hampir setiap hari siang, sore, malam teman-teman pada berkumpul <i>game online</i>, karena sekarang sudah mulai masuk sekolah jadi teman-teman biasanya setiap sore dan malam nereka</p>	<p>“Memang benar mas kadang aku juga ikut kumpul bareng sama teman-teman tapi mereka pada sibuk <i>game online</i>, kalo sekarang karena sudah mulai masuk sekolah biasanya sore sama malam kumpulnya teman-teman <i>game online</i>” (S.2.DK, B.35-55).</p>	<p>“Iya memang benar sekali, hampir setiap hari saya melihat para remaja berkumpul <i>game online</i> bersama, karena sudah mulai masuk sekolah seringnya sore sama malam ngeliat anak-anak muda kumpul maen <i>game online</i>” (S.3.DR, B.35-55).</p>

kumpul <i>game online</i> lagi mas”(S.1.WB, B.35-55).		
---	--	--

## 2.) Perilaku Agresif Remaja

### a. Perilaku Agresif Bentuk Fisik

Remaja yang cenderung menggunakan kekerasan fisik dalam melampiaskan kemarahan dan emosinya yang diakibatkan dari kecanduan *game online* yang muncul dari dalam diri seorang remaja yang ditunjukkan kepada individu lain yang dianggap tidak menyenangkan atau menjadi sumber dari kemarahan/emosi.

Subjek 4 Kode 1.4. RR 17 Tahun	Subjek 6 Kode 1.6. LO 18 Tahun
“Ya senang kalo dapat kenalan teman baru apalagi kalo temannya cewek bang, kalo marahnya itu ketika teman satu tim itu tidak melihat map permainan biasanya tak pukul kepalanya bang” (S.4.RR, B.125).	“Ya senang kalo dapat teman baru bang, kalo marahnya itu ketika pas kalah, temannya tidak kompak tak pukul kepalanya bang” (S.6.LO, B.125).

### b. Perilaku Agresif Bentuk Verbal

Aspek ini ditunjukkan remaja dalam bentuk pelaksanaan atau ucapan terhadap individu lain yang dianggap menurut dia tidak menyenangkan. Wujud perilaku agresif verbal ini biasanya berupa ucapan seperti cacian, makian, umpatan dan perilaku yang terkesan menyudutkan individu lain, sehingga berakibat pada luka psikis individu yang menjadi sasaran.

Subjek 1 Kode 1.1. JG 14 Tahun	Subjek 3 Kode 1.3. RL 17 Tahun
“Ya senang mas karena kumpul bareng sama teman-teman kalo marahnya itu pas waktu kalah rasanya pengen marah-marah pengen banting <i>handphone</i> nya mas apa lagi ditambah temannya tidak melihat map permainan” (S.1.JG, B.125).	“Ya senang mas bisa kumpul sama teman-teman, kalo marahnya itu pas waktu sinyalnya jelek, timnya tidak kompak, akhirnya kalah rasanya pengen marah-marah <i>handphone</i> nya pengan tak banting mas” (S.3.RL, B.125).

c. Perilaku Agresif Bentuk Merusak Barang Orang Lain

Aspek ini ditunjukkan dalam bentuk pengrusakan benda milik orang lain akibat dari perilaku agresif remaja yang kecanduan game online, yang menyebabkan kerugian bagi orang lain.

Subjek 2 Kode 1.2. VM 16 Tahun	Subjek 5 Kode 1.5. RS 17 Tahun
“Ya senang kalo dapat tim yang bagus dan menang mas, kalo marahnya itu pas kalah tak pukulin <i>handphone</i> dia mas karena jadi beban tim saja (S.2.VM, B.125).	“Ya senang kalo dapat tim yang bagus mas, kalo marahnya itu pas waktu kalah karena temannya tidak melihat map permainan, sampai-sampai <i>handphone</i> teman tak banting terus tak gantikan layarnya kemarin mas karena rusak” (S.5.RS, B.125).

## Lampiran 5 : Dokumentasi

### 1.) Gambar subjek utama dan pendukung

Berikut ini merupakan gambar dari para remaja yang menjadi subjek utama pada penelitian ini. Dimana mayoritas dari para remaja yang memiliki perilaku agresif akibat dari kecanduan *game online* adalah seorang pelajar yang masih mengenyam bangku pendidikan sekolah mulai dari bangku SMP dan SMA. Subjek utama pada penelitian ini dapat dilihat, sebagai berikut :

Subjek 1 JG 14 Tahun :



Subjek 2 VM 16 Tahun :



Subjek 3 RL 17 Tahun :



Subjek 4 RR 17 Tahun :



Subjek 5 RS 17 Tahun :



Subjek 6 LO 18 Tahun :



Dimana pada penelitian ini juga diperkuat oleh subjek pendukung yang menjelaskan mengenai bagaimana bentuk agresifitas remaja yang kecanduan *game online*, dapat dilihat pada penelitian ini subjek pendukung, sebagai berikut :

Subjek 1 WB 16 Tahun :



Subjek 2 DK 17 Tahun :

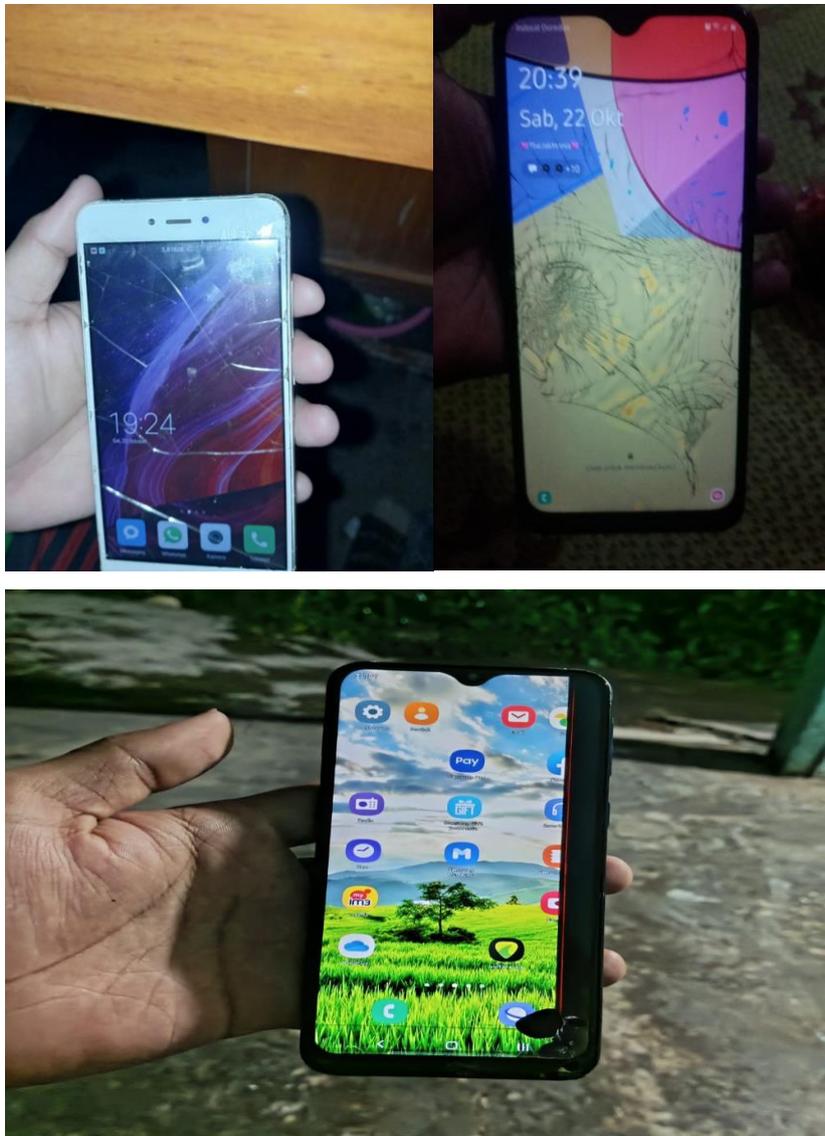


Subjek 3 DR 54 Tahun :



## 2.) Gambar bukti agresifitas remaja kecanduan *game online*

Berikut ini merupakan salah satu bentuk bukti dari perilaku agresif remaja yang kecanduan game online. Dimana efek yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* yang membuat para remaja menjadi tingkat emosi meningkat (marah) sehingga *handphone* yang mereka miliki menjadi sasaran kemarahan bahkan dibanting hingga layarnya ada yang retak dan juga pecah sehingga barangnya menjadi rusak dan tidak dapat digunakan lagi.



### 3.) Gambar suasana maen bareng (*Mobile Legend Bang-Bang*)

berikut ini merupakan suasana dari para remaja yang sedang asyik *game online* di salah satu tempat berkumpul yang digunakan oleh para remaja untuk kumpul bersama *game online* yaitu di angkringan yang terdapat desa Tugu Wetan, Cawas, Klaten. Dimana para remaja sedang menikmati suasana maen bareng (mabar) salah satu *game online* yang sering dimainkan oleh para remaja yaitu *Mobile Legend Bang-Bang*.

