

Analisis Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja Pemain Game Online PUBG (*Playerunknown's Battlegrounds*)

Annisa Aulia¹, Elfi Yanti Ritonga²

Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islam, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia¹

Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
,Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia²

E-mail: annisa0102193107@uinsu.ac.id¹, elfiyantiritonga@uinsu.ac.id²

Correspondent Author : Annisa Aulia, annisa0102193107@uinsu.ac.id

Doi : [10.31316/gcouns.v8i2.5907](https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i2.5907)

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perilaku agresivitas komunikasi terhadap remaja pemain game online PUBG Desa Stabat Baru, KAB. Langkat. Jenis penelitian ini menggunakan kualitatif bersifat deskriptif dengan pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi, Informan terdiri dari 6 orang remaja dengan menganalisis data reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi serta menggunakan teknik keabsahan data berupa sumber, teknik dan durasi. Hasil penelitian yaitu: pertama, durasi pemain game online PUBG bervariasi, 3-6 jam bahkan 20 jam perhari. Kedua, remaja mengalami kecanduan game online disebabkan oleh intensitas atau durasi bermain game online yang tidak terkontrol. Ketiga, perilaku agresivitas komunikasi melalui kata kasar, umpatan, cacian, dan ejekkan. Keempat, upaya pencegahan kecanduan game online antara lain *attention switching*, *dissuasion*, *education*, *parental monitoring* dan *resource restriction*. Kesimpulan penelitian ini adalah perilaku komunikasi agresivitas terjadi disebabkan dari kekalahan pemain sehingga dengan begitu mudah melontarkan kata-kata kasar kepada lawan bicara dalam permainan game online.

Kata kunci: perilaku agresif, komunikasi, PUBG, Remaja

Abstract

The purpose of this study was to determine the behavior of communication aggressiveness towards teenagers playing PUBG online games in Stabat Baru Village, KAB. Langkat. This type of research uses descriptive qualitative with data collection in the form of observation, interviews and documentation, Informants consist of 6 teenagers with data analysis data reduction, data presentation, conclusion drawing and verification and using data validity techniques in the form of sources, techniques and time. The results of the study are: First, the duration of PUBG online game players varies, 3-6 hours and even 20 hours per day. Second, adolescents experience online game addiction due to the uncontrolled intensity or duration of playing online games. Third, communication aggressiveness behavior through harsh words, swearing, cursing, and mockery. Fourth, efforts to prevent online game addiction include attention switching, dissuasion, education, parental monitoring and resource restriction. The conclusion of this research is that aggressiveness communication behavior occurs due to the defeat of the player so that it easily throws harsh words to the interlocutor in online game play.

Keywords: aggressive behavior, communication, PUBG, teenagers

Info Artikel

Diterima November 2023, disetujui Februari 2024, diterbitkan April 2024



PENDAHULUAN

Perkembangan manusia tidak lepas dari perkembangan teknologi, perkembangan teknologi ini menyebabkan perubahan yang besar bagi manusia. Berbagai informasi yang ada dibelahan dunia yang bisa kita akses dengan teknologi. Teknologi yang semakin pesat mempunyai peran penting dalam kemajuan dunia dibidang sosial, kesehatan, pendidikan dan komunikasi (Pratidina & Marheni, 2019). Manusia tanpa teknologi akan mengalami kesusahan dalam berinteraksi dan memperoleh informasi. Dunia teknologi komunikasi semakin berkembang pesat dari zaman ke zaman yang merujuk pada alat yang dapat mendukung jalannya proses komunikasi. Banyak produk-produk yang dihasilkan dari perkembangan teknologi komunikasi, seperti smartphone yang kita gunakan sehari-hari (Jaya, 2022).

Beragam fitur yang dapat diakses para pengguna dengan menghubungkan koneksi internet maupun tidak. Smartphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi sebagai aplikasi belanja hingga game offline maupun game online. Dari banyaknya fitur pada smartphone, Game online merupakan fitur yang paling banyak diminati dari semua kalangan baik kalangan usia dini, remaja hingga dewasa, game online juga dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Game online merupakan tren dan hobi baru di masa sekarang terutama di Indonesia (Tanjung, 2016; Dinda et al., 2020).

Berdasarkan data statistik penikmat game online mengalami peningkatan sekitar 5%-10% pertahunnya, terdapat 25 juta pemain game online di Indonesia menunjukkan perkembangan *trend* game yang pesat. Berdasarkan data yang dikumpulkan, Indonesia mencatatkan jumlah unduhan game online sebanyak 3,45 miliar pada tahun 2022 (Izdni Rahmawati et al., 2022). Di antaranya pemain *game online player Unknown's Battle Groun* disingkat PUBG yang populer pada saat ini (Jamal & Sugiarti, 2021). Pada *Google play store* mencatat bahwa game online PUBG telah diunduh lebih dari 500 juta orang dan mendapat rating pengguna sebanyak 43 juta pada tahun 2023. peminat gamer bagi umur 12-22 tahun terhadap anak pria (64,45%) dan anak wanita (47,85%). pada tahun berikutnya Remaja menurun, untuk remaja Pria (25,3%) dan remaja wanita (19,25%) (Rakhmawati et al., 2020)

Perkembangan game online PUBG terus melakukan pembaruan disetiap fitur dan item seperti senjata, karakter, skin, baju dan banyak item-item menarik membuat para pemain menghabiskan uang untuk mendapatkan item-item menarik tersebut. Berbagai emosi dapat dirasakan para pemain disebabkan oleh tantangan-tantangan menjadi pemenang dalam game, seperti rasa tegang, marah dan bahagia sehingga membuat para pemain terus menerus bermain tanpa kenal waktu dan membuatnya kecanduan (Pitakasari, 2017; Global & Nuzuli, 2020)

Bermain PUBJ tidak hanya berkontribusi sebagai penghibur saja tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sehingga individu saat bermain game tidak sadar akan durasi yang telah banyak dihabiskan demi kepuasan. Menjadi pemain tidak cukup menjadi penikmat tetapi bisa menjadi kecanduan Game online. permainan game online, Pemain terlibat secara stimulus berdampak pada tingkah laku para remaja (Rakhmawati et al., 2020). Kebiasaan yang berulang-ulang serta kondisi terus –menerus dianggap sebagai pemicu perubahan tingkah laku yang pada akhirnya menyebabkan pemain Game online melakukan kekerasan saat bermain yang dipengaruhi oleh percakapan verbal dan perilaku agresif para pemain PUBJ (Saputri et al., 2019).

Efek gejala kecanduan game PUBJ dapat menyebabkan adanya gangguan psikologis kepada remaja. hasil temuan Profesor Psikologi Douglas A. Gentile, menyebutkan di *Media Research Lab di Iowa State University*, bahwa remaja akan



mengalami stress akut, cemas, galau dan ketakutan sosial yang akan mengalami keruntuhan atau gangguan terhadap prestasi akademik, interaksi social serta timbulnya adanya sifat agresivitas pada remaja. Bermain Game Online PUBJ berlarut-larut dapat meningkatkan resiko remaja terdampak problematika konsentrasi dan hiperaktif pada remaja meningkat daripada biasanya (Anggreyani et al., 2020).

Tingkah laku agresivitas didefinisikan suatu perbuatan atau sikap yang berarti menyakiti dan membahayakan orang lain yang berakibat merugikan atau merusak diri sendiri dan masyarakat baik secara fisik atau psikologis. Secara umum perilaku agresif adalah suatu perlakuan yang melakukan kekerasan atau menyakiti secara fisik dan psikis. Perilaku agresif merupakan perilaku yang diterapkan oleh remaja dengan maksud menyakiti atau membahayakan masyarakat banyak meski ada tujuan ataupun tidak. Senada dengan pendapat Brigham bahwa tingkah laku agresivitas adalah suatu sikap dan perbuatan untuk melukai orang lain (Setiawati & Gunado, 2019; Widodo et al., 2022).

Menurut Koeswara (Dinda et al., 2020) menyebutkan bahwa tingkah laku agresivitas adalah perbuatan kekuatan secara fisik ataupun secara lisan terhadap masyarakat atau terhadap sesuatu hal yang dilakukan berdasarkan objek tertentu. Dalam kajian ini perilaku agresivitas berfokus kepada berkomunikasi dengan kata kata kasar, tidak sopan dalam bahasa dan lain sebagainya. penelitian ahli psikologi Douglas dan Craig Anderson menemukan hasil bahwasanya terjadi kekerasan berasal dari game PUBJ berupa video memiliki dampak yang dasyat terjadinya pada agresivitas bagi remaja jika di bandingkan terhadap teknologi game online di masa lampau (Yasa et al., 2017 ; Raharjo et al., 2024).

Berdasarkan beberapa fenomena perilaku agresif dari permainan online PUBG Tahun 2010 lalu di Alabama USA bagi suatu masalah yang mengatakan bahwasanya terdapat siswa SMP bermain GFPS (*game First Person Shooter*) melakukan tindakan membunuh tiga seorang polisi disebabkan terinspirasi dari game yang dimainkan. Selain itu kota Tangerang, ada kasus pencurian yang idenya berasal dari game *online FPS Point Blank* (Rohman, 2019). Permainan tersebut menyediakan fitur untuk mendapatkan poin dengan cara menyuruh berbuat yang tindakan yang tidak baik berupa kekerasan (memukul, mencuri, menabrak mobil dan lain-lain). kegiatan agresivitas verbal begitu marak di Indonesia di kota tangerang baru baru seorang remaja melakukan perbuatan pembunuhan terhadap teman sebayanya disebabkan temannya melakukan perbuatan mecaci maki dirinya karena kalah dalam sebuah permainan Game online PUBJ (Kurniawan et al., 2022).

Dalam temuan lain yang ditemukan oleh Ramadhani pada tahun 2014 berpendapat “sesungguhnya ada keterikatan antara kegiatan permainan game online terhadap tingkah laku agresif remaja di warung internet (warnet) Zerowings di Samarinda 38,3% partisipan dimana pengaruh komponen terikat (x) terhadap komponen bebas (y) 14,7%, partisipan tingkah laku agresivitas terlihat ketika pemain mengalami kekalahan pada saat bermain. Munculnya Tingkah laku Agresif disebabkan adanya perilaku berupa kekerasan verbal, merusak apa yang didekatnya, saling bersahutan dengan keras dengan mengeluarkan kata kata kasar, nama hewan dengan teman sebaya (Ramadhani, 2021)

Selain itu, kajian yang ditemukan judul game online berhubungan dengan tingkah laku agresif pada remaja: sebuah studi di game center semarang Berdasarkan temuan yang diperoleh bahwa karakteristik umur partisipan 30% berumur 18 tahun. Hasil temuan memperoleh 52.5% kategori pada tingkat berat. 32.5% kategori pecandu sedang, dan 15% kategori pecandu ringan. Pada penelitian lain ditemukan, 17.5% dikategorikan pada



agresivitas berat, 77.5% dikategorikan pada agresif sedang dan 5% memperlihatkan perilaku agresivitas ringan (Anggreyani et al., 2020).

Selain itu, hasil temuan sebanyak 64,58% partisipan dengan intensitas bermain game online berat, dan 66,67% partisipan tingkah laku agresivitas lisan berat. Hasil uji SPSS p value $0,002 < (0,05)$ sehingga menunjukkan hasil yang berbeda (signifikan) antara intensitas bermain game online PUBG terhadap tingkah laku agresivitas secara lisan (Wijaya & Paramita, 2019; Isnaini et al., 2021).

Berdasarkan ungkapan di atas pentingnya penelitian ini dilakukan yang dimana untuk mengungkapkan suatu permasalahan serta menemukan apa penyebab yang terjadi, maka dalam hal ini adapun penelitian ini diperbuat untuk mengetahui tingkah laku Agresivitas komunikasi terhadap remaja pemain game online pubg (*playerunknown's battlegrounds*) di desa stabat baru, kab. Langkat. Dalam kajian ini berbeda dari sebelumnya bahwa kajian ini berfokus kepada perilaku agresivitas remaja pada game online PUBJ, dimana pada kajian terdahulu membahas secara umum Game online dimana kita ketahui begitu banyak game online, tetapi ini khusus pada satu masalah saja. Serta ditemukan bahwa berdampak pada perilaku remaja, selain itu dari segi metode dan hasil yang didapatkan.

METODE PENELITIAN

Metode kajian yang dipergunakan berupa metode kualitatif bersifat Deskriptif. Dimana penelitian ini mendiskripsikan bagaimana tentang perilaku agresivitas komunikasi terhadap remaja pemain game online PUBG (*playerunknown's battlegrounds*). Lokasi penelitian di desa stabat baru, kab. Langkat. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. sumber data dalam penelitian ini digunakan dua macam yaitu primer dan sekunder. Informan terdiri dari 6 orang remaja. Data primer yaitu berasal dari informan Anak umur 13-18 tahun. Dalam satu bulan akan dilakukan pengamatan oleh tim terhadap akun media sosial anak umur 13 - 18 tahun yang bermain PUBJ melalui media sosial yang digunakan, untuk mengamati unggahan unggahan serta komentar yang mereka kirim di media sosial. Serta data sekunder yang didukung dari berbagai literature seperti buku-ebook, jurnal dan lain sebagainya (Moleong, 2012). Menganalisis data dapat dilakukan dengan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tools yang digunakan untuk menganalisis data adalah Analisis.io. lalu diuji keaslian (keabsahan data) dilihat dari waktu pengamatan, tingkat kecermatan dalam penelitian, dan didukung adanya sebuah referensi dari buku,ebook, pdf online dan jurnal lain sebagainya (Sugiono, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Profil Remaja Pemain Game Online PUBG Desa Stabat Baru, Kab. Langkat

Desa Stabat Baru kabupaten Langkat begitu banyak remaja yang gemar bermain game online terkhusus PUBG. Beberapa diantaranya gambaran remaja yang diangkat peneliti sebagai narasumber. Dimana berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut:

Narasumber pertama, bernama jessika beliau seorang perempuan dengan usia 14 tahun yang dimana sekarang duduk berapa di kelas 3 SMP. Beliau bermain game online sejak 2016, aktif bermain game PUBG di mulai 2019 hingga sekarang. Beliau bermain game online PUBG bisa menghabiskan waktu 20 jam per hari jika pun berhenti itu dilakukan ketika makan dan lain sebagainya. Alasan utama bermain karena asyik dan



mampu menghilangkan kejenuhan dan stress. Adapun wawancara peneliti dengan narasumber pertama mengungkapkan bahwa :

“saya menghabiskan waktu 20 jam perhari dalam bermain game kak, terkadang 15 jam tetapi paling sering 20 jam.hal ini lakukan karena hobi dan sangat senang kak,main game itu mengasyikkan sehingga menghilangkan rasa bosan ya tenang aja tanpa beban gitu kak”.

Narasumber yang kedua, bernama Hendra Syahputra siregar seorang laki- laki berusia 17 tahun sekarang duduk dibangku SMA. Aktif bermain game online PUBG sejak 2018 hingga sekarang. Beliau mampu menghabiskan waktu bermain game online PUBG 5-6 jam per hari. Alasan utama bermain game karena bosan, ajakan teman dan juga bermain game itu menyenangkan. Sebagaimana ungkapan dibawah ini:

“saya menghabiskan waktu 5-6 jam perhari dalam bermain game kak, saya bermain game saat jam istirahat sekolah, lanjut lagi setelah pulang hingga larut malam. Biasanya saya berhenti itu untuk mandi, makan dan kadang kadang habis paket kak. Senang aja kak bermain game bisa dapat cuan juga hehehh”

Narasumber ketiga, bernama Alike beliau seorang perempuan dengan usia 17 tahun yang dimana sekarang duduk berapa di kelas 3 SMA. Beliau bermain game online sejak 2016, aktif bermain game PUBG di mulai 2019 hingga sekarang. Beliau bermain game online PUBG bisa menghabiskan waktu 3-5 jam per hari. Alasan utama berawal mengisi waktu kosong yang membosankan.

Narasumber yang keempat, bernama Dara seorang perempuan berusia 18 tahun sekarang duduk dibangku kuliah semester 8. Aktif bermain game online PUBG sejak 2017 hingga sekarang. Beliau mampu menghabiskan waktu bermain game online PUBG 5-6 jam per hari. Alasan utama bermain game karena bosan.

Narasumber kelima, bernama tehoy beliau seorang laki-laki dengan usia 18 tahun yang baru lulus SMA. Beliau bermain game online sejak 2016, aktif bermain game di mulai 2009 hingga sekarang. Beliau bermain game online PUBG bisa menghabiskan waktu 5-7 jam per hari Alasan utama bermain karena menghilangkan rasa bosan dan memberikan hiburan ketika lelah setelah bekerja.

Narasumber yang keenam, bernama imam seorang laki- laki berusia 18 tahun sekarang lulus SMA. Aktif bermain game online PUBG sejak 2018 hingga sekarang. Beliau mampu menghabiskan waktu bermain game online PUBG 5-6 jam per hari. Alasan utama bermain game karena bosan, ajakan teman dan juga bermain game itu menyenangkan.

Remaja Desa Langkat Baru Kecanduan Game Online PUBG

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber serta analisa peneliti bahwa remaja Desa Stabat Baru kabupaten langkat mengalami kecanduan game onlie. Dimana berdasarkan wawancara keenam narasumber dapat menghabiskan waktu 3-10 jam perhari bahkan ada yang sampai dengan 20 jam perhari. Hal ini memberikan gambaran bahwa mereka mengalami kecanduan game online dimana melebihi kapasitas waktu atau standard pemakaian hp dan game online atau berlebihan bermain Game online disebabkan oleh intensitas atau waktu bermain yang tidak teroragnisir atau terkontrol (Febrina, 2014). Adapun ungakapn narasumber sebagai berikut:

“menurut saya iya, karena waktu yang saya pergunakan begitu banyak dalam bermain game dan itu saya lakukan secara terus menerus disetiap hari nya adapun



waktu istirahat adalah makan, dan bahkan waktu jam pelajaran saya bermain game”.

Berdasarkan ungkapan di atas menurut *World Health Organization* bahwa pecandu game online dapat dikategorikan apabila bermain game online melampaui batas waktu aktivitas kegiatan sehari-hari. Hal ini diketahui dengan adanya gangguan kontrol atas game dengan lebih mengutamakan game lebih daripada rutinitas lainnya. Dalam kajian lain disebutkan Remaja mempergunakan durasi saat bermain game >2 jam/hari, atau > 14 jam/minggu, bahkan 55 jam dalam sepekan atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu disebut kecanduan game online pubg (Novrialdy, 2019). Kajian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja pada tahun 2013 bahwa remaja Indonesia mengalami kecanduan game online dengan 10,15%. Artinya 1 dari 10 remaja terdeteksi pecandu game online. Berdasarkan hasil survey lapangan perkiraan 10,7 juta remaja atau sekitar 10% dari total pemain game online dari usia 12-24 tahun. Jika terlihat dari hasil survey Indonesia menduduki peringkat ke 8 di Global dalam kasus game online (Kurnada & Iskandar, 2021).

Kecanduan game online khususnya PUBG mempunyai 3 kategori sebagai berikut: *pertama*, kategori ringan, waktu bermain >30 menit perhari, sering bermain game online dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan kegiatan apapun; *kedua*, kategori sedang, waktu atau lama bermain mendekati 3-4 jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal; *ketiga*, kategori berat, game dijadikan sebagai prioritas utama, waktu bermain > 5 jam perhari. Hal ini menyebabkan tidak adanya berhubungan komunikasi dengan orang lain di dunia nyata atau terputusnya interaksi sosial terhadap orang lain, dan remaja akan boros disebabkan keuangannya dipergunakan untuk membiaya internet dan lainnya dalam permainan game online (Ibrena, 2019; Rahman et al., 2022).

Perilaku Agresivitas Komunikasi Terhadap Remaja

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan narasumber bahwa sebagaimana dengan ungkapan oleh sejika bahwa yang Ia terkadang menggunakan ungkapan-ungkapan kasar kepada temannya dengan umpatan dalam ungkapan bahasa daerah tinggal. Ungkapan ini sering ia gunakan ketika berkomunikasi dengan temannya. Selain itu Hendra siregar juga mengungkapkan sering menggunakan komunikasi yang kasar atau kata kasar kepada temannya dengan sebutan hewan. kata kasar ini akan ungkapkan ketika mengalami kekalahan, saat bermain atau saat diganggu. Begitupun dengan narasumber lainnya dengan umpatan mengungkapkan digunakan sebagai ejekkan kepada lawan main sering menggunakan komunikasi tersebut kepada teman dan lain sebagainya. Adapun wawancara dengan hendra siregar sebagai berikut :

“biasanya kami kak pake bahasa gaul nokrongan aja kata-kata kasar itu dah biasa sebutkan nama kebun binatang dengan sesame teman seperti tolol, anjing, babi la kau hal itu sudah biasa kak, apalagi ketika kalah atau diserang sama musuh”.

Berdasarkan ungkapan diatas bahwa perilaku agresivitas komunikasi terhadap remaja sering terjadi dan hal wajar dilakukan bagi mereka. Perilaku agresivitas berkomunikasi secara lisan (verbal) suatu perbuatan untuk menyerang orang lain atau memberikan stimulus yang merugikan dan menyakitkan terhadap orang lain secara lisan, berupa caci maki, ancaman, mengumpat, atau penolakan (Ramadhani, 2021). Munculnya tingkah laku agresif, seperti marah, memukul, dan mengumpat, memaki yang disekitar



nya jika mengalami kekalahan (Ingkiriwang et al., 2021; Muhazir et al., 2023; Xu et al., 2012)

Perilaku agresivitas terhadap pelaku game online terjadi adanya faktor agresif yang disediakan berupa video game online yang dimainkan. Berdasarkan ungkapan tersebut sesuai dengan hasil temuan yang ditemukan oleh Amanda. Sesungguhnya ditemukan pengaruh agresivitas yang signifikan antara bermain game online dengan perubahan tingkah laku pemain di Samarinda. Game online zaman modern banyak menampilkan unsur atau perilaku kekerasan baik secara lisan (komunikasi verbal) maupun secara fisik (Amanda, 2016) (Alfian & Sari, 2022)

Berdasarkan survei diperoleh sebanyak 37,3% dari 83 peserta didik mengaku menghina temannya yang kalah dalam bermain PUBG, sebanyak 38,6% dari 83 peserta didik mengaku mengumpat dengan kata-kata kasar atau kotor disebabkan jaringan internet yang tidak stabil saat bermain game berlangsung, dan sebanyak 44,6% dari 83 peserta didik mengaku memaki dan memukul orang yang menggangukannya saat bermain game online PUBG (Bangun & Yulhaidir, 2023). Penelitian terdahulu menemukan hasil sebanyak 64,58% remaja dengan intensitas bermain game online tinggi, dan sebanyak 66,67% remaja dengan tingkah laku agresivitas lisan begitu tinggi. temuan uji statistik p value $0,002 < (0,05)$. berdasarkan hasil statistik memberikan hasil signifikan antara intensitas bermain game online PUBG dengan tingkah laku agresivitas lisan peserta didik (Isnaini et al., 2021).

Dampak Kecanduan Game Online PUBG

Berdasarkan wawancara dan analisis peneliti terdapat 2 dampak yaitu positif dan negatif. Adapun dampak positif dari bermain game online PUBG atau apapun itu bahwa game dapat mengurangi rasa bosan, lelah saat bekerja, dan membantu mengisi waktu kosong hal ini positif apabila dilakukan dengan kondisi yang wajar dan tidak mengganggu kegiatan yang diprioritaskan. Bermain game hal yang wajar dan sah saja dilakukan untuk mengurangi penat tetapi lihat waktu dan porsinya (Malahayati et al., 2020). Adapun ungkapan narasumber sebagai berikut:

“menurut saya kak ada positifnya sih ya saya senang aja menghilangkan beban apalagi ada masalah. Negatifnya nilai saya turun kan prestasi di sekolah menurun dan sering dimarahi sama orang tua, sama satu lagi kak habis uang beli paket dan lain sebagainya”.

Adapun dampak negatif yaitu munculnya perbuatan yang tidak baik disebabkan kecanduan game online yaitu, *pertama*, dimensi kesehatan. Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online melemahnya ketahanan fisik disebabkan minimnya aktivitas fisik, bergadang dan telat makan (Muhazir et al., 2023). *Kedua*, dimensi psikologis. Banyaknya tayangan game online yang menampilkan perbuatan kejahatan dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. *Ketiga*, dimensi akademik menurunnya konsentrasi belajar, lambat berpikir dan menurutnya performa akademiknya menurun (Dhamayanti, 2020). *Keempat* dimensi sosial. menurunnya komunikasi dengan masyarakat. *Kelima*, dimensi keuangan. Bermain game online kadang membutuhkan biaya, untuk membeli paket data penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara



seperti mencuri untuk memainkan game online (Novrialdy, 2019; Permana & Tobing, 2019).

Upaya Pencegahan Kecanduan Game Online pada Remaja

Terdapat cara mengatasi kecanduan game online antara lain *attention switching*, *dissuasion*, *education*, *parental monitoring* dan *resource restriction*. Adapun penjelasannya sebagai berikut: pertama, *Attention switching* adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengalihkan pikiran dan perhatian remaja dalam menggunakan game yang berlebihan. Kegiatan tersebut dapat dilaksanakan berupa Kegiatan tambahan yang positif baik disekolah dan dirumah seperti olahraga, melukis, bermusik dan lainnya. Kedua, *Dissuasion* suatu langkah yang dilaksanan untuk mencegah bermain game online dengan cara memberikan nasehat berupa kata kata bijak, pendapat, merayu, mengeksplor sampai dalam bentuk paksaan dapat dilaksanakan oleh orang tua, guru, ustadz dan lainnya. Ketiga, *Education*, pendidikan sangat penting dilakukan agar mengacu pada ilmu pengetahuan bagi remaja bahwa penggunaan game online sangat berbahaya apabila dilakukan setiap hari dan durasi dalam langka yang lama. Maka dalam hal ini upaya pendidikan dilakukan yang bertujuan untuk memberikan pemikiran atau gambaran secara kognisi pada remaja Artinya, remaja harus *update* dalam memastikan dirinya agar terhindar dari kecanduan game online (misalnya, dengan membaca artikel surat kabar atau menonton berita TV tentang topik tersebut. Keempat, *Parental monitoring* adalah upaya yang dilaksanakan orang tua dalam memperhatikan anaknya. Dengan memberikan perhatian dan pengawasan bagi anak ketika bermain game serta memberikan batasan yang sesuai serta memberikan arahan yang baik dan benar sebab orang tua adalah paling penting dalam mendidik anak. Hal ini bisa menjadi jembatan komunikasi yang baik antara orang tua dengan anaknya.

Pengawasan orang tua sangat penting dalam melakukan pengawasan terhadap anaknya dalam bermain game online jika orang tua tidak melakukan pengawan yang baik pada anaknya akan mengalami kecanduan bermain game online. Kelima, *Resource restriction* adalah pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain game online, dalam hal ini adanya kontibusi pemerintah untuk memberikan pengawasan masuknya aplikasi – aplikasi luar ke Indonesia dengan pengawan apakah aplikasi itu layak atau tidak, apakah adakah *unsure* yang tidak baik pada remaja. (Xu et al., 2012).

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresivitas komunikasi remaja Berdasarkan ungkapan diatas bahwa perilaku agresivitas komunikasi terhadap remaja sering terjadi dan hal wajar dilakukan bagi mereka. Perilaku agresivitas berkomunikasi atau verbal adalah kecenderungan untuk menyerang orang lain atau memberikan stimulus yang merugikan dan menyakitkan kepada individu lain secara lisan, yaitu melalui kata-kata kasar berupa bentuk serangan secara lisan yang mengandung unsur cacian, makian, ancaman dan mengumpat. Munculnya perilaku agresif pada pemain game online PUBJ disebabkan mereka mengalami kekalahan pada saat bermain, bukan hanya itu disebabkan sinyal yang tidak stabil atau orang sekitar yang mengganggu kegiatannya dalam bermain. Hal tersebut yang menyebabkan remaja melakukan aksi agresivitas kepada lawan.

Perilaku ini sering terjadi pada remaja dan hal yang wajar dikalangan mereka. Perilaku agresivitas berdampak negatif bagi remaja dimana dari pelaku tersebut dapat membahayakan, menyakiti bahkan membunuh orang lain. Perilaku agresivitas



komunikasi terjadi disebabkan terlalu banyak bermain game online. Maka pentingnya perhatian dan pengawasan Orang tua. Dalam hal ini agresivitas komunikasi pada remaja langka terjadi akibat dari game online dimana mereka terlalu banyak menghabiskan waktu dan menjadikan bermain game adalah suatu prioritas bukan hobi. Maka dalam hal ini kecanduan terjadi disebabkan tanpa adanya pengawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, F., & Sari, W., P.E. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual Dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redline E-Sport). *Koneksi*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.24912/Kn.V6i1.10665>
- Bangun, O., & Yulhaidir. (2023). Efektivitas Voice Chat Sebagai Media Komunikasi Dalam Game. *Jurnal Komunikasi Volume*, 16(1), 34–42.
- Dhamayanti, E. .D. (2020). Dampak tingkah laku Kecanduan Game Online Pemain Unknown's Battle Ground (PUBG) Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Remaja Pada Materi Lajur Reaksi Kelas XI Ipa Di Sma. *Arfak Chem : Chemistry Education Journal*, 3(1), 173–178.
- Dinda, D., Lazuardi, L., Dimas, Y., Aisy, R., & (2020). Analisis Sikap Pemain Video Game Online Melalui Pengamatan Media Sosial (Studi Kasus: Game Online PUBG). : *Jurnal Sistem Dan ...*, June. <https://doi.org/10.31961/Positif.V6i1.856>
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. *Jiv-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.21009/Jiv.0901.4>
- Ibrena. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Playerunknown's Battle Ground (PUBG) Terhadap Tingkah Laku Hubungan Sosial Remaja Di Kota Jakarta. *E-Proceedings Of Management*, 6(3), 6447–6452. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/11112>
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/viewfile/11112/10980>
- Ingkiriwang, O., Kawengian, & Pasoreh, Y. (2021). Analisa Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Terhadap Remaja Di Desa Tounalet Kecamatan Kakas. *Acta Diruna Komunikasi*, 3(2), 1689–1699.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Sikap Agresivitas Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235–242.
- Jamal, N. A., & Sugiarti, R. (2021). Kontrol Diri Terhadap Agresif Terhadap Remaja Pemain Pro Game Online. *Philanthropy: Journal Of Psychology*, 5(1), 47. <https://doi.org/10.26623/Philanthropy.V5i1.3269>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1738>
- Kusuma Jaya, F. E. (2022). Hubungan Motif Mahasiswa Bermain Game Online Pubg Mobile Dengan Perilaku Agresivitas Pada Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Muhammadiyah Surakarta. 1–5. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/99207>
- Lexy J. Moleong. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Malahayati, J. P., Warits, N., Putri, M., Doriza, S., Studi, P., F. U. N. (2020). Dampak Game Online: Studi Fenomena Tingkah Laku Trash-Talk Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85. <https://core.ac.uk/download/pdf/353678409.pdf>
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri,



- Interaksi Sosial Serta Sikap Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629. <https://doi.org/10.31539/Jks.V6i2.4982>
- Novrialdy, E.D. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Mengatasinya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402>
- Permana, I. M., D., & Tobing, D. H. (2019). Peran Intensitas Bermain Game Online Dan Pola Asuh Permisif Orangtua Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Awal Di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 139. <https://doi.org/10.24843/Jpu.2019.V06.I01.P14>
- Pitakasari. (2017). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja. *Keperawatan*, 5(2), 96–102.
- Pratidina, P. A., O., & Marheni, A. (2019). Peran Komunikasi Efektif Orang tua Remaja Dan Kontrol Diri Terhadap Tingkat Agresif Remaja SMA Di Kota Denpasar. *Psikologi Udayana*, 6(1), 58–67.
- Raharjo, D., B., Saragih, S., Aulia, S., & Haque, U. (2024). Agresif Lisan Pada Pemain Mobile Legend: Bagaimana Peran Intensitas Bermain? *Inner: Journal Of Psychological Research*, 3(4), 506–514.
- Rahman, I., A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/Jmn.V5i2.2438>
- Rakhmawati, N., A., Purba, E. S., Engedi, K., C., Gemilang, V., O., Salsabila, A., R., & Billah, A. M. (2020). Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13–17 Tahun Secara Daring. *Jurnal Humoniora Bima Sarana Informatika*, 20(2), 106–111. <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1812675>
- Ramadhani, A. (2021). Gambaran Kecanduan Game Online Dilihat Dari Durasi Lama Bermain Pada Remaja Di SMP Negeri 2 Randudongka. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Snppkm) Purwokerto*, 1(1), 840–344. <http://openjournal.wdh.ac.id/index.php/fohj/article/view/341%0ahttp://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojs/system/index.php/curere/article/view/20/22%0ahttp://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jkm>
- Rika Agustina Amanda. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Remaja Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/Martabat.2018.2.1.155-172>
- Setiawati, O., R., & Gunado, A. (2019). Perbuatan Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34. <https://doi.org/10.33024/jpm.V1i1.1413>
- Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Tanjung, V. P. (2016). Game Online Dan Agresif Anak Usia SMP Di Sidoarjo. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 63. <https://doi.org/10.21070/Kanal.V4i1.315>
- Widodo, Y., P., Hidayat, F., & Faikoh, N., N. (2022). Hubungan Bermain Game Online Dengan Tingkah Laku Agresif Terhadap Remaja Di SMK Bhakti Praja Slawi. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 13(1), 100–106. <https://doi.org/10.36308/jik.V13i1.380>
- Wijaya, C., V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Online Chat Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/Kn.V3i1.6222>



Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y.,. (2012). Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation And Prevention Factors. *European Journal Of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/Ejis.2011.56>

