GAME ONLINE DAN DAMPAKNYA: *VERBAL ABUSE* DIKALANGAN REMAJA

Ghiyats Al-Baqir[1] Any Nurhayaty[2] Setriani[3]
Email: ghiyats1808@gmail.com[1] any.nurhayaty@uml.ac.id[2] setriani@uml.ac.id[3]
Universitas Muhammadiyah Lampung, Indonesia[1,2,3]

Abstrak

Game online menjadi salah satu hiburan yang diminati para remaja akan tetapi penggunaan *game online* yang berlebihan memberikan kehawatiran akan dampak negatif yang ditimbulkannya berupa *verbal abuse*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dan perilaku *verbal abuse* di kalangan remaja. Sampel penelitian ini melibatkan 134 remaja berusia 12 hingga 21 tahun yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan dengan menggunakan skala Internet Gaming Disorder dan Verbal Aggressiveness Scale (IGD) yang dikembangkan oleh Pontes & Griffith dan Verbal Agressivenes Scale dari Infante & Wigley. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik regresi linier. Hasil penelitian menunjukkan korelasi positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku *verbal abuse* ($r = 0{,}453$, $p < 0{,}01$), dengan pengaruh sebesar 20,5% dari variabel kecanduan *game online* terhadap perilaku *verbal abuse*. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan kecanduan *game online* di kalangan remaja berkontribusi terhadap kecenderungan perilaku *verbal abuse*.
Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*; *Verbal Abuse*; Remaja; Perilaku Agresif

Abstract

Online games are one of the forms of entertainment that adolescents are interested in, but excessive use of online games raises concerns about the negative impact it causes in the form of verbal abuse. This research aims to determine whether there is a relationship between online game addiction and verbal abuse in adolescents. This research uses a quantitative approach with a correlation method and the sample used is 134 teenagers in the city of Bandar Lampung using a purposive sampling technique. The scales used are the Internet Gaming Disorder Scale (IGD) developed by Pontes & Griffith and the Verbal Aggressiveness Scale from Infante & Wigley. Based on the results of the correlation test, a significance result of 0.00<0.01 was found, which means there is a significant relationship, with a Pearsen correlation value of 0.453, so it can be said that online game addiction and verbal abuse have a positive direction, which can be concluded if the behavior is game addiction. online increases, verbal abuse behavior among teenagers also tends to be high, whereas if online game addiction behavior decreases, verbal abuse tends to be low. Based on these results the hypothesis is accepted.
Keyword : *Online Game Addiction; Verbal Abuse; Adolescents; Aggressive Behavior*

PENDAHULUAN

Remaja berasal dari bahasa latin "*adolescence*" yang berarti "tumbuh" membentuk sikap dewasa mencakup kematangan mental, fisik, emosional dan sosial secara cepat dan signifikan (Hurlock, 2012). Pembentukan sikap dan perilaku pada usia remaja memerlukan penyesuaian mental. Batasan usia remaja secara umum dimulai pada usia 12 tahun hingga 21 tahun (Sugiyanto, 2022). Ada lima bentuk perubahan pada masa remaja yaitu: meningginya emosi, perubahan fisik, perubahan minat atau pola perilaku, dan bersikap ambivalen (menuntut kebebasan). Dalam perkembangan sikap emosional, remaja lebih suka mengungkapkannya dengan menggerutu dan mengkritik dengan suara keras terhadap orang yang membuatnya marah. Selain itu, dalam perubahan minat, remaja cenderung meninggalkan aktivitas-aktivitas yang melelahkan dan mengalihkannya kepada

minat yang paling disukai atau dikuasai (Hurlock, 2012).

Perkembangan teknologi yang pesat, secara tidak langsung merubah berbagai aspek kehidupan seperti pola hidup, perilaku, interaksi sosial dan minat khususnya bagi remaja. *Game online* menjadi salah satu hiburan yang diminati oleh remaja saat ini. *Game online* merupakan permainan yang dapat menghubungkan para pemainnya pada waktu yang bersamaan dan memungkinkan terjalinnya komunikasi saat akses internet tersambung (Wahid & Fauzan, 2021). Saat ini, jenis-jenis *game online* semakin beragam serta dapat dimainkan sesuai dengan minat dan gaya bermain penggunanya. Jenis-jenis *game online* tersebut antara lain: MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena)*, *Simulation*, FPS (*First Person Shotter*), *Arcade*, *Music Games*, RPG (*Roleplaying Game*) dan lain sebagainnya. Alasan remaja bermain *game online*, antara lain : sebagai sarana hiburan untuk mengurangi perasaan kesepian, mengurangi stres, mengisi waktu luang, mencari kesenangan, mencari teman dan belajar bahasa lain (Lebho dkk, 2020).

Berdasarkan dari laporan *we are social*, Indonesia menduduki peringkat ke tiga di dunia sebagai penikmat video *game* dengan 94,5% pengguna dengan usia antara 16-64 tahun per-januari 2022, dengan 83,6% pengguna internet menggunakan gawai, 68,1% menggunakan smartphone dibandingkan dengan Vietnam yang hanya 93,4% pengguna internet di negara tersebut yang bermain video *game* (Dihni, 2022). Berdasarkan laporan statistika dari *What's the big data* tahun 2024, mencatat rata-rata usia pengguna *game online* yaitu pada usia 0-18 tahun sekitar 20%, 18-34 tahun (38%), 35-44 tahun (14%), 45-54 tahun (12%), 55-64 (9%) dan diatas 65 tahun (7%). Data tersebut menunjukkan bahwa usia remaja dan dewasa menjadi usia yang mendominasi sebagai pengguna *game online* (GilPress, 2024). Selain itu, terdapat peningkatan aktivitas bermain *game online* pada anak usia remaja sebesar 75% pada tahun 2020 (King dkk, 2020). Seiring meningkatnya aktivitas yang dihabiskan remaja untuk bermain *game online*, muncul kekhawatiran mengenai pengaruh negatif yang ditimbulkannya, yaitu kecanduan *game online*.

Game online yang seharusnya menjadi tempat hiburan dan hobi untuk mengisi waktu luang, namun pada kenyataannya malah memberikan dampak negatif kepada penggunanya berupa kecanduan serta memberikan efek perilaku negatif lainnya. Berdasarkan survei yang dilakukan APJII tahun 2023, mayoritas pengguna *game online* atau sebanyak 42,23% menghabiskan waktu bermain lebih dari 4 jam dalam sehari kemudian 3-4 jam dalam sehari sebesar 27,46%, 2-3 jam

sebesar 11,94%, 1-2 jam sebesar 11,10% dan 0-1 jam hanya sebesar 7,26% (Muhammad, 2023). Sedangkan durasi penggunaan *game online* yang dianggap berlebihan dan menjadi indikasi kecanduan yaitu lebih dari 4 jam (Jap, Tiatri, Sebastian & Suteja, 2013).

Mark Griffiths (2005) mendefinisikan Kecanduan *game online* sebagai perilaku psikologis yang membuat seorang individu merasa ketergantungan dan kesulitan untuk mengontrol dan berhenti bermain, yang mengakibatkan gangguan sosial, kognitif dan perilaku. Pontes & Griffiths (2014) menerangkan kecanduan *game online* dengan membaginya menjadi 6 aspek, antara lain : *Salience* (setiap saat berpikir dan berfantasi tentang *game*), *Withdrawal* (gejala fisik dan perubahan perasaan yang muncul akibat berganti bermain), *Relapse* (kecenderungan untuk bermain berulang-ulang), *Mood Modification* (merasa bergairah dan tenang saat bermain *game*), *Conflict* (konflik dengan orang-orang maupun aktifitas sehari-hari) dan *Tolerance* (meningkatnya waktu bermain). Kecanduan *game online* merupakan masalah yang ditemui diantara remaja. Permainan yang berlebihan sering menyebabkan penurunan kontrol diri dan peningkatan perilaku impulsif, yang dapat bermanifestasi sebagai agresi verbal (Haryono, Yuliadi & Setyanto, 2022). Saat ini, sebagian *game online* yang populer memiliki konten kekerasan (Mulya & Safari, 2020) seperti menendang, memukul, menembak, perkelahian berdarah-darah, penyiksaan brutal, sadis dan lain sebagainya (Safitri & Fikrie, 2022). Dalam beberapa kategori, *game online* memiliki tema permainan yang berbasis peperangan dengan isi konten, audio, efek visual, serta penggambaran karakter dengan beberapa prevalensi penggunaan kata-kata kasar, Kategori *game* seperti ini tentu saja memberikan perasaan khawatir terkait potensi negatif yang dapat mengarahkan pemain untuk bersifat agresif saat bermain.

Yunalia & Etika (2020) mendefinisikan perilaku agresif sebagai sebuah bentuk ekspresi emosional yang diwujudkan dalam tindakan merusak benda atau mencelakai orang secara fisik maupun verbal. Saat bermain *game online* perilaku agresif yang muncul cenderung berbentuk verbal dengan istilah lain *agresivitas verbal* atau *verbal abuse*.

Dominic A. Infante & Wigley (1986) mendefinisikan *agresivitas verbal* atau *verbal abuse* sebagai perilaku yang berkecenderungan untuk menyerang konsep diri seseorang melalui komunikasi yang menimbulkan rasa sakit secara psikologis (Infante & Wigley, 1986; Infante & Rancer, 2016). Dominic A. Infante (2016) mengidentifikasi aspek *verbal abuse* menjadi 8 aspek, antara lain : *Character Attack* (Menyeramng karakter seseorang),

Competence Attack (Meremehkan orang), *Insult* (Penghinaan), *Malediction* (Mengutuk), *Ridicule* (Ejekan), *Profanty* (Berkata kasar), *Teasing* (Menggoda) dan *Nonverbal Emblems.*

Fenomena Kecanduan *game online* menyebabkan remaja menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain *game* dan tanpa memperdulikan prevalensi bahasa-bahasa kasar yang ada saat berinteraksi serta berperilaku dan meniru sesuai yang ditemukan saat bermain *game online*, setiap kata-kata yang tidak pantas kemudian diadopsi oleh anak-anak (Mulyadi dkk, 2016). Hal ini juga berlaku bagi remaja, dikarenakan *game online* bukan hanya dimainkan oleh orang-orang tertentu saja, sebaliknya *game online* dapat dimainkan oleh semua kalangan. Saat bermain *game online*, remaja bukan hanya akan bertemu dan berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki kemampuan sosial yang sehat dan positif, tetapi dapat berinteraksi juga dengan pengguna lain yang memiliki sifat anti-sosial dan ofensif yang sering menggunakan *verbal abuse* kepada pemain lain (Ivory dkk, 2017).

Fenomena kecanduan *game online* pada usia remaja menjadi permasalahan yang sangat mengkhawatirkan, sebab usia remaja merupakan masa perkembangan yang sangat krusial yang dapat mempengaruhi perilaku sosial, mental dan emosional. Perubahan perilaku yang terjadi akibat kecanduan *game online* khususnya *verbal abuse* dapat disebabkan karena beberapa hal antara seperti adanya proses *Modelling*, yaitu perilaku meniru hal-hal yang terjadi didalam sebuah *game* termasuk dalam bentuk kekerasan. Sifat anonimitas yang disediakan oleh platform online dapat memberanikan remaja untuk terlibat dalam *verbal abuse* tanpa konsekuensi langsung di dunia nyata sehingg memperkuat perilaku tersebut dari waktu ke waktu, termasuk perilaku menyebarkan *verbal abuse* berupa cacian, makian dan lain sebagainya (Kolomiets & Demydenko, 2023). Selain itu, sifat *game online* yang imersif dan seringkali kompetitif dapat meningkatkan perilaku impulsif dan penurunan kontrol diri, karena pemain mungkin menjadi lebih rentan terhadap ledakan emosi yang bersifat agresif ketika dihadapkan dengan frustrasi atau konflik dalam game (Fahrizal & Pratama, 2021).

Tindakan provokasi yang diberikan oleh pemain lain juga bisa menimbulkan emosi negatif bagi yang menerimanya, sehingga menimbulankan rangsangan untuk mengeluarkan kata-kata kasar atau *verbal abuse* untuk merespon tindakan provokasi tersebut (Sola & Ayodya, 2023). Namun, tidak hanya faktor eksternal yang mempengaruhi, faktor emosional dan psikologis juga memainkan peran penting. Remaja yang mengalami kesepian atau pelecehan emosional dari orang tua lebih

mungkin mengembangkan kecanduan game, yang pada gilirannya dapat menyebabkan perilaku agresif, termasuk *verbal abuse* (Haryono,Yuliadi & Setyanto, 2022; Taz, 2023). Dalam situasi ini, stres dan kecemasan yang terkait dengan kecanduan game semakin berkontribusi pada siklus ini karena remaja dapat menggunakan *verbal abuse* sebagai mekanisme koping (Mardian & Hastono, 2019).

Dinamika sosial dalam komunitas *game online* dapat memengaruhi perilaku. Interaksi dengan teman sebaya yang menunjukkan perilaku agresif dapat menganggap *verbal abuse* adalah hal yang biasa dan menjadikannya bentuk komunikasi yang lebih diterima di antara *gamer* yang kecanduan (Kolomiets & Demydenko, 2023). Selain itu, sistem hadiah yang disiapkan dalam permainan itu dirancang untuk membuat pemain tetap terlibat sehingga menciptakan ketergantungan yang memperburuk perilaku agresif ketika hasil yang diinginkan tidak tercapai (Kumari & Dhiksha, 2022). Dampak kecanduan game pada kinerja akademik dan kehidupan sosial juga dapat menyebabkan frustrasi dan stres, yang dapat diekspresikan melalui *verbal abuse* (HU, 2023).

Pada akhirnya penggunaan *verbal abuse* merupakan bagian dari spektrum perilaku agresif yang lebih luas yang dipengaruhi oleh game yang berlebihan (Fahrizal & Pratama, 2021). Oleh karena itu, mengatasi kecanduan *game online* memerlukan pendekatan komprehensif yang mencakup keterlibatan orang tua, intervensi pendidikan, dan dukungan kesehatan mental untuk mengurangi efek buruknya pada perilaku remaja, termasuk pelecehan verbal (Mardian & Hastono, 2019; Danianti, Tenriwati & Amirullah, 2021).

Berdasarkan data Rumah Sakit Jiwa Lampung, adanya kenaikan jumlah pasien anak yang mengalami kecanduan bermain gadget dan *game online*, pada September 2021 sebanyak 88 anak dan pada Oktober 2021 naik menjadi 91 anak (Rudiyanto dkk, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh (Theresia, Reni & Putu, 2019) menemukan bahwa sebagian besar remaja di *Bandar Lampung* mengalami kecanduan *game online* dengan kategori sedang. kecanduan *game online* berpengaruh terhadap *verbal abuse* pada remaja seperti yang ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Agus, Zainuddin, dan Piara mengemukakan bahwa bermain *game online* menyebabkan seseorang melakukan *verbal abuse* seperti umpatan–umpatan yang sering diucapkan mulai dari menggunakan nama hewan, bagian tubuh manusia, kata sifat, kata kerja, bahkan keadaan orang (Agus dkk, 2024). Bermain *game online* sebaiknya dilakukan untuk hiburan saja yakni untuk mengisi

waktu senggang, namun pada kenyataannya para remaja bermain *game online* setiap hari dan tentunya dapat mengganggu aktivitas serta menimbulkan dampak negatif lainnya. Dampak yang sangat buruk dari perilaku *verbal abuse* misalnya hilangnya nyawa karena emosi yang timbul akibat bermain *game* contohnya kasus pembunuhan yang dilakukan seorang remaja di Malang, Jawa Timur dengan motif sakit hati karena kerap dihina oleh korban saat bermain *game online* (Hartik & Belarminus, 2020).

Fenomena kecanduan *game online* tentu saja terjadi juga di kota Bandar lampung. Bandar lampung merupakan ibu kota dari provinsi Lampung. Perkembangan teknologi khususnya platform *game online* di kota *Bandar Lampung* terus mengalami berkembang yang pesat beriringan dengan meningkatnya minat masyarakat serta dukungan pemerintah dalam mendukung perkembangan *e-sport* (Sunandar, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada salah satu remaja penggemar *game online*, ditemukan bahwa subjek bermain *game online* 4-5 jam dalam sehari karena tertarik dengan hadiah-hadiah atau *achievement* dalam *game* yang ia dapatkan saat bermain. Selain itu, subjek sering menemukan kata-kata kasar dari konten *game online* yang ia tonton dan menggunakannya untuk meluapkan perasaan frustasinya saat kalah serta digunakan untuk menunjukan tindakan provokasi saat menang. Alasan lain yang membuat subjek mengeluarkan kata-kata kasar karena terbawa suasana, emosi dan gangguan jaringan. Selain itu, Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat diadakanya turnamen *game online* perilaku *verbal abuse* sering dilakukan baik oleh *player* maupun para pendukungnya, salah satunya terjadi pada kompetisi yang diadakan oleh Moonton (Pengembang *game* Mobile Legend) yang disiarkan melalui *streaming* Youtube, terjadinya saling hina dan saling ejek antara fans *e-sport* dikolom komentar Youtube MPL (Mobile Legend Profesional Liga) Indonesia. Namun, ada juga para pengguna yang *game online* yang tetap menjaga tutur katanya saat bermain *game online* serta lebih fokus kepada mekanisme atau strategi permainan untuk mendapatkan kemenangan atau sekedar mencari kesenangan.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti meninjau dari berbagai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan fenomena yang dikaji. Hasil penelitian-penelitian tersebut antara lain: Penelitian Sugiyanto (2022) menemukan bahwa adanya hubungan dan pengaruh perilaku agresif dan antisosial terhadap perilaku kecanduan *game online*. Studi Sari, Nurdin & Sulastri (2023) menemukan adanya hubungan positif antara kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku *verbal abuse*

atau verbal agresif. Studi tambahan yang dilakukan oleh Munawir, menemukan bahwa permainan *game online* membuat penggunanya mempelajari dan menyerap bahasa-bahasa yang berisi kata-kata kasar dan cenderung negatif sehingga mengubah perilaku berbahasa sehari-hari (Munawir, 2019). Penelitian Sur dkk (2023) memperkuat gagasan terkait perilaku *verbal abuse* berupa umpatan, kata-kata kasar dan kotor menjadi perilaku yang sering dilakukan saat bermain *game* untuk menunjukkan ekspresi dan sikap emosional penggunanya.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bertujuan untuk mengetahui seberapa besar signifikansi hubungan kecanduan *game online* terhadap *verbal abuse* yang dialami remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh variabel independen (kecanduan *game online*) terhadap variabel dependen (*verbal abuse*) tanpa perlu memanipulasi variabel (Creswell, 2012). Populasi merupakan sekelompok orang, wilayah atau keseluruhan dari unit yang memiliki karakteristik dan sifat tertentu yang telah ditetapkan oleh seorang peneliti. Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti (Kurniawan & Zahra, 2016). Populasi dalam penelitian ini yaitu remaja (usia 12-21 tahun) di Kota Bandar Lampung. Berdasarkan teori Malhotra (2006) jumlah sampel minimal yang ditentukan pada penelitian harus minimal 4 atau 5 kali dari jumlah item pertanyaan dan saat pengambilan sampel didapati hingga 134 sampel yang diperoleh. Untuk dapat menentukan sampel agar dapat merepresentasikan atau mewakili karakteristik dan sifat populasi yang ingin diteliti, pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability* dengan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, sehingga tidak memberi peluang yang sama untuk setiap anggota populasi untuk menjadi sampel. Dalam penelitian ini ditentukan karakteristik sampel sebagai berikut : (1) Remaja usia antar 12 tahun hingga 21 tahun. (2) Remaja yang setidaknya bermain *game online* minimal 4 jam setiap harinya. (3.) Remaja berdomisili di Kota Bandar Lampung.

Peneliti menggunakan *Internet gaming disorder scale* untuk mengukur kecanduan *game online* dari teori Pontes & Griffiths dan *Verbal Aggressiveness scale* (VAS) dari infante untuk mengukur perilaku *verbal abuse.* kedua skala tersebut menggunakan model likert. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa Kuesioner. Keusioner merupakan metode pengumpulan data secara tidak langsung dengan menggunakan daftar

pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan persepsinya yang dalam penelitian ini berbentuk lembar pertanyaan dan google form. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisa regresi untuk mengetahui apakah ada pengaruh diantara kedua variabel dengan menggunakan bantuan SPSS 25 *for Windows*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil uji reabilitas, skala kecanduan *game online* dan skala agresif verbal memiliki kualitas yang baik.

Tabel 1. Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Aitem
Kecanduan *Game online*	0,798	20
Agresif Verbal	0,807	10

Berdasarkan tabel uji reabilitas, skala *internet gaming disorder* memiliki nilai reabilitas cronbach's alpha 0,798 dan skala *verbal aggressiveness* dengan nilai reabilitas cronbach's alpha sebesar 0,807.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Penelitian

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kecanduan *Game online*	Tinggi	29	21,6%
	Sedang	79	59%
	Rendah	26	19,4%
Verbal abuse	Tinggi	25	18,7%
	Sedang	81	60,4%
	Rendah	28	20,9%

Pada tabel statistik deskriptif, didapati sebanyak 26 remaja (21,6%) remaja mengalami kecanduan game dalam kategori rendah, 79 remaja (59%) pada kategori sedang dan 26 remaja (19,4 %) pada kategori tinggi ssedangkan pada variabel *verbal abuse* sebanyak 25 remaja (18,7%) remaja dalam kategori rendah, 81 remaja (60,4%) pada kategori sedang dan 28 remaja (20,9%) pada kategori tinggi.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kecanduan *Game online*	*Verbal abuse*
N	134	134
Test Statistic	0,073	0,076
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,077[c]	0,056[c]

Berdasarkan uji normalitas menggunakan one-sample Kolmogorov-Smirnov, hasil yang diperoleh pada variabel X (Kecanduan *game online*) adalah 0,077 dan pada variabel Y (*Verbal abuse*) adalah 0,056, Kedua hasil tersebut menunjukkan hasil signifikansi > 0,05 yang berarti kedua variabel berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Liniearitas

Variabel		f	Sig
Kecanduan *Game online* - *Verbal abuse*	Linearity	31,840	0,00
	Deviation from Linearity	0,637	,868

Pada tabel uji liniearitas menunjukan hasil signifikansi antara hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku *verbal abuse* sebesar 0,898 > 0,05 yang berarti antar kedua variabel memiliki hubungan yang linear.

Tabel 5. Uji Hipotesis

		Kecanduan	*Verbal abuse*
Kecanduan *Game online*	Pearson Correlation	1	0,453**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	134	134
Verbal abuse	Pearson Correlation	0,453**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	134	134

Berdasarkan hasil uji korelasi, didapati hasil signifikansi sebesar 0,00<0,01 yang berarti memiliki hubungan yang signifikan, dengan nilai pearsen correlation sebesar 0,453 sehingga dapat dikatakan bahwa variabel kecanduan *game online* dengan variabel *verbal abuse* memiliki arah hubungan yang positif yang dapat diartikan bahwa apabila perilaku kecanduan *game online* meningkat maka perilaku *verbal abuse* remaja juga cenderung tinggi sedangkan apabila perilaku kecanduan *game online* menurun maka perilaku *verbal abuse* cenderung rendah.

Tabel 6. Uji Koefisien Determinasi Uji R

	R	R Square	Adjusted R Square
Kecanduan *Game online* - *Verbal abuse*	0,453[a]	0,205	,199

Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,205 yang mengindikasikan bahwa pengaruh kecanduan *game online* terhadap *verbal abuse* remaja sebesar 20,5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku *verbal abuse* pada remaja di kota Bandar Lampung.

Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh tingkat signifikansi sebesar p=0,000(p<0,001) yang berarti kecanduan *game online* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku *verbal abuse*, maka dapat diputuskan bahwa hipotesis penelitian ini diterima yaitu "terdapat hubungan kecanduan *game online* terhadap *verbal abuse* yang dialami remaja di kota bandar lampung". Selain itu, berdasarkan hasil nilai koefisien yang diperoleh sebesar r=0,453 dalam bentuk korelasi positif, hal ini menunjukan bahwa antara kedua variabel tersebut mempunyai arah hubungan yang positif yang dapat disimpulkan jika kecanduan *game online* pada remaja meningkat maka perilaku *verbal abuse* juga cenderung tinggi sedangkan apabila perilaku kecanduan *game online* menurun maka perilaku *verbal abuse* cenderung rendah. Temuan ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian Sari, nurdin & sulastri (2023) dan Safitri & Fikrie (2022) yang juga menemukan adanya hubungan positif antara kecanduan bermain *game online* terhadap perilaku *verbal abuse* atau verbal agresif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berkontribusi sebesar 20,5% terhadap perilaku *verbal abuse* di kalangan remaja. Ini artinya ada 79,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Faktor biologis, seperti tingkat hormon testosteron, diketahui mempengaruhi agresivitas, terutama pada remaja laki-laki (Sapolsky, 1997). Selain itu, faktor psikologis seperti depresi dan kecemasan juga dapat

meningkatkan kecenderungan perilaku agresif, termasuk *verbal abuse*. Depresi dapat memicu ketidakmampuan remaja untuk mengendalikan emosi mereka, sedangkan kecemasan sosial dapat memperburuk ketergantungan pada *game online* sebagai mekanisme pelarian dari realitas (Cole & Griffiths, 2007).

Lingkungan sosial juga memainkan peran penting. Remaja yang berada dalam lingkungan dengan teman-teman yang mendukung perilaku agresif atau antisosial lebih mungkin untuk mengembangkan perilaku serupa (Bandura, 1977). Hal ini sejalan dengan penelitian Ivory dkk (2017), yang menunjukkan bahwa dalam komunitas *game online*, perilaku agresif seringkali dianggap wajar, membuat pemain lebih cenderung untuk terlibat dalam *verbal abuse*.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif tentang perilaku *verbal abuse* diperoleh sejumlah 28 remaja (20,9%) kategori rendah, 81 remaja (60,4%%) pada kategori sedang dan 25 remaja (18,7%) pada kategori tinggi. Hal ini menjelaskan bahwa pengguna *game online* memiliki kecenderungan untuk berperilaku *verbal abuse*. Searah dengan hasil yang diperoleh berdasarkan tingkat kecanduan *game online*, didapati bahwa sebanyak 26 remaja (19,4%) remaja mengalami kecanduan *game online* dalam kategori rendah, 79 remaja (59%) pada kategori sedang dan 29 remaja (21,6%) pada kategori tinggi. Tingginya jumlah remaja pada kategori sedang pada variabel kecanduan *game online* menunjukkan bahwa remaja di kota bandar lampung cukup intens bermain *game online*, temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Theresia, Reni & Putu (2019) tentang gambaran tingkat kecanduan *game online* pada remaja dibandar lampung yang mayoritas terjadi pada kategori sedang sebanyak 270 orang (49,5%), kategori tinggi sebanyak 163 orang (29,9%) dan kategori rendah sebanyak (20,7%).

Game online merupakan sarana hiburan yang cukup populer dikalangan remaja karena banyaknya pilihan jenis permainan yang dapat dimainkan sesuai dengan minat dan gaya bermain setiap orang, selain itu *game online* juga memberikan akses komunikasi virtual untuk dapat lebih berintraksi dengan pengguna lainnya pada waktu yang bersamaan agar dapat menunjang aktivitas dalam sebuah *game online* yang sedang dimainkan.

Perilaku kecanduan *game online* menjadikan seseorang merasa memiliki sifat ketergantungan yang berlebihan terhadap aktivitas bermain *game online* sehingga pada akhirnya dapat mengganggu perilaku sehari-harinya sehari-hari, dalam hal ini yaitu *verbal abuse*. *Game online* yang memiliki sifat ketergantungan

(*imersif)*, membuat para pemainnya terlena akan aktivitas yang ia lakukan dalam sebuah *game online* seperti menyelesaikan misi, meningkatkan level dan mendapatkan *achievement*. Sifat game yang kompetitif sering kali timbul karena pemain ingin mendapatkan kemenangan dalam setiap permainan yang ia mainkan, menyelesaikan tantangan yang diberikan ataupun mengalahkan pengguna lainnya. Hal ini seringkali meningkatkan keterlibatan emosional para pemain sehingga menimbulkan perilaku impulsif dan penurunan kontrol diri serta meningkatnya sifat agresif saat dihadapkan dengan hambatan dan konflik yang memunculkan rasa frustrasi saat bermain game (Fahrizal & Pratama, 2021) yang pada akhirnya dapat memicu perilaku *verbal abuse* pada penggunanya dalam hal ini adalah remaja. Faktor lainnya yang mempengaruhi perilaku *verbal abuse* seperti adanya sifat *anonimitas* yang membuat penggunannya merasa bebas untuk melakukan suatu hal tanpa merasa takut diketahui identitasnya (Kolomiets & Demydenko, 2023), tindakan atau perilaku meniru (*modelling*) kata-kata yang didapatkan saat bermain game membuat penggunanya mempelajari dan menyerap bahasa-bahasa yang berisi kata-kata kasar dan cenderung negatif sehingga mengubah perilaku berbahasa sehari-hari (Munawir, 2019) dan tindakan provokasi dari pengguna lainnya juga menjadi salah stau faktor yang mempengaruh timbulnya *verbal abuse* (Sola & Ayodya, 2023).

Verbal abuse yang disebabkan oleh kecanduan *game online* sering kali muncul dalam bentuk ejekan, hinaan, sumpah serapah, kata-kata kasar yang biasanya ditujukan kepada pemain lain selain itu, *verbal abuse* dilontarkan hanya untuk menyalurkan perasaan frustasi atau emosi yang dialaminya. Penelitian yang dilakukan oleh Sur dkk (2023) memperkuat gagasan terkait perilaku *verbal abuse* berupa umpatan, kata-kata kasar dan kotor menjadi perilaku yang sering dilakukan saat bermain game untuk menunjukkan ekspresi dan sikap emosional penggunanya.

Dari hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan ke beberapa pihak sebagai berikut, bagi remaja Bandar Lampung, dalam penelitian ini ditemukan bahwa kecanduan *game online* memiliki korelasi yang positif dan signifikan terhadap verbal abusive. Maka disarankan bagi remaja Bandar Lampung untuk mengurangi intensitas waktu bermain *game online*, terutama apabila kecanduan *game online* ini sampai merugikan diri sendiri maupun orang lain. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk dapat mengembangkan kembali penelitian ini dengan menambahkan variabel-variabel yang digunakan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dan perilaku *verbal abuse* di kalangan remaja di Kota Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin tinggi pula kecenderungan remaja untuk terlibat dalam perilaku *verbal abuse*. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa kecanduan *game online* berkontribusi sebesar 20,5% terhadap perilaku *verbal abuse*, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, seperti *anomitas* dan *modelling*.

Penelitian ini menyoroti bahwa meskipun *game online* populer sebagai sumber hiburan bagi remaja, kecanduan dapat berdampak negatif pada kontrol diri dan meningkatkan perilaku agresif verbal. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan intervensi yang melibatkan orang tua, pendidik, dan penyedia layanan kesehatan mental untuk mencegah dampak buruk kecanduan *game online* pada perkembangan sosial dan emosional remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, A., Zainuddin, K., & Piara, M. (2024). Behavior of Verval Violence in Online Game Players (Mobile Legend: Bang Bang). *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, *4*(2), 184–198. https://doi.org/10.35877/soshum2484

Alamo, E. S., Benosa, J. S., Fernandez, C. O., & C.Paderan, M. P. (2023). Linguistic swearing of mobile legend players: A pragmatic study. *Journal of English Education and Linguistics*, *4*(1), 43–56.

boone, tim, Reilly, anthony j., & Sashkin, M. (1977). SOCIAL LEARNING THEORY Albert Bandura Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1977. 247 pp., paperbound. *Group & Organization Studies*, *2*(3), 384–385. https://doi.org/10.1177/105960117700200317

Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology and Behavior*, *10*(4), 575–583. https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988

Creswell, J. W. (2012). *Educational research : planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Boston, MA: Pearson.

Dihni, V. A. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *Databoks.Katadata.Co.Id*. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia

Erwin Sugiyanto. (2022). Pengaruh Sikap Agresif dan Sikap Antisosial terhadap Kecanduan Game Online Studi Kasus SMA Dharma Suci Jakarta Utara. *Dhammavicaya : Jurnal Pengkajian Dhamma*, *6*(2), 13–18. https://doi.org/10.47861/dv.v6i2.52

Fahrizal, Y., & Pratama, B. Y. (2021). Intensity Of Violent Behavior In Adolescents Addicted To Violent Online Games In Yogyakarta Indonesia. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan*, *9*(1), 64. https://doi.org/10.20527/dk.v9i1.9448

GilPress. (2024). *How Many Gamers Are*

There? (2024 Statistics). Whats the Big Data. https://whatsthebigdata.com/number-of-gamers/

Griffiths, M. (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, *10*(4), 191–197. https://doi.org/10.1080/14659890500114359

Hartik, A., & Belarminus, R. (2020, September 9). Dihina karena Kalah Main Game Online, Remaja Ini Bunuh Rekan Kerjanya. *Kompas.Com*. https://regional.kompas.com/read/2020/09/09/20065321/dihina-karena-kalah-main-game-online-remaja-ini-bunuh-rekan-kerjanya

HU, J. (2023). Research on the Relationship Between Video Games Exposure and Adolescents. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, *19*(1), 232–238. https://doi.org/10.54254/2753-7048/19/20231445

Hurlock, E. b. (2012). *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan* (5th ed.). Jakarta: Erlangga.

Infante, D. A., & Rancer, A. S. (2016). Argumentativeness and Verbal Aggressiveness: A Review of Recent Theory and Research. *Annals of the International Communication Association*, *19*(1), 319–352. https://doi.org/10.1080/23808985.1996.11678934

Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communication Monographs*, *53*(1), 61–69. https://doi.org/10.1080/03637758609376126

Ivory, A. H., Ivory, J. D., Wu, W., Limperos, A. M., Andrew, N., & Sesler, B. S. (2017). Harsh Words and Deeds: Systematic Content Analyses of Offensive User Behavior in the Virtual Environments of Online First-Person Shooter Games. *Virtual Worlds Research*, *10*(2), 1–17. https://doi.org/10.4101/jvwr.v10i2.7274

Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, *8*(4), 4–8. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098

King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, *9*(2), 184–186. https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016

Kolomiets, O., & Demydenko, T. (2023). Social Prevention of Adolescent Online Gaming Addiction. *Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: «Pedagogy. Social Work»*, *1*(1(52)), 72–77. https://doi.org/10.24144/2524-0609.2023.52.72-77

Kumari, S., & Dhiksha, J. (2022). Effect of intervention for gaming addiction among adolescents: A systematic review. *International Journal of Health Sciences*, *6*(S3), 10707–10717. https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns3.8718

Kurniawan, A. W., & Zahra, P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Pandiva Buku.

Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, *2*(2), 202–212. https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232

Lwanga, S. K., Lemeshow, S. (1991). Sample Size Determination in Health Studies: A Practical Manual. In

World Health Organization (WHO). World Health Organization: Geneva. https://iris.who.int/handle/10665/40062

Malhotra, N. K., & Birks, D. F. (2006). *An Applied Approach Updated*. www.pearson.com/uk

Mardian, Y., & Hastono, S. P. (2019). Risk Factors of Internet Gaming Addiction in Adolescent: A Literature Review. *International Journal of Scientific and Research Publications*, *9*(7), 125–129. https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.07.2019.p9117

Muhammad, N. (2023). *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*. Databoks.Katadata.Co.Id. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari

Mulya, M., & Safari, G. (2020). Hubungan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas IV dan V di Sekolah dasar. *Healthy Journal*, *8*(2), 29–38.

Mulyadi, S., Rahardjo, W., Asmarany, I. A., & Pranandari, K. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Gunadarma.

Munawir, A. (2019). Online Game and Children'S Language Behavior. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, *7*(2), 337–343. https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1050

Paskadita Haryono, T., Yuliadi, I., & Tri Setyanto, A. (2022). Kesepian dan Kontrol Diri pada Adiksi Online Games Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*, *7*(1), 1–15. https://doi.org/10.20961/jip.v7i1.54445

Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2014). Assessment of internet gaming disorder in clinical research: Past and present perspectives. *Clinical Research and Regulatory Affairs*, *31*(2–4), 35–48. https://doi.org/10.3109/10601333.2014.962748

Rudiyanto, W., Hadibrata, E., & Suharmanto, S. (2023). Posisi Saat Bermain Game Online Berhubungan dengan Keluhan Mata. *Jurnal Health Science Group*, *6*(2), 809–814. https://doi.org/10.37287/jppp.v6i2.2317

Safitri, S., & Fikrie. (2022). HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA USER GAME ONLINE. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, *2*(1), 28–33. https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396

Sapolsky, R. M. (1997). The trouble with testosterone : and other essays on the biology of the human predicament. *A Touchstone Book*, *1*(Book, Whole), 288.

Sari, N. I. K., Nurdin, M. N. H., & Sulastri, T. (2023). The Relationship Between Game Online Addiction and The Tendency for Verbal Agressiveness in Multiplayer Online Battle Arena. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, *3*(5), 685–694. https://doi.org/10.35877/soshum2128

Sola, K., & Ayodya, B. P. (2023). Perilaku Komunikasi Trash talking Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2. *SEMAKOM Series 1*, *1*(1), 1–6.

Sunandar. (2024). *STUDI ANALISIS PERKEMBANGAN E-SPORT DI PROVINSI LAMPUNG*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Lampung. http://digilib.unila.ac.id/79437/

Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, *1*(2), 96–104.

https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103

Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). GAME ONLINE SEBAGAI POLA PERILAKU (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako). *KINESIK*, *8*(3), 275–283. https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225

Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *Journal of Health Studies*, *4*(1), 38–45. https://doi.org/10.31101/jhes.1358