Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan

Mira Azzasyofia[a]
[a] Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung

Keywords:
Kecanduan, *Game Online,* Kekerasan, Remaja, Internet

Corresponding Author:
Mira Azzasyofia
Politeknik Kesejahteraan Sosial Bandung
Email:
miraazzasyofia@gmail.com;
miraazzasyofia@poltekesos.ac.id

Abstract: *The development of the internet influenced the spread of online game industry. Online game users are generally adolescent who are still in school age. Addiction to online games can be addictive continuously. Online game addiction is also able to influence adolescent perceptions of violence. For this reason, this research wants to see the relationship between online game addiction and adolescent perceptions of violence. The research method used in this research is a quantitative approach with survey data methods in SMKN 15 Bandung. From 127 student research respondents, it was revealed that 11 percent of respondents included in the online game addiction category. Meanwhile, 89 percent of other students did not fall into the online game addiction category. In addition, this research also shows that 77,95 percent of respondents are not sensitive to violence. Meanwhile, 22.05 percent of other students are sensitive to violence. Based on the results of the study, the relationship between online game addiction and adolescent perceptions of violence, it was found that there was no significant relationship between online game addiction and adolescent perceptions of violence with r count 0.122.*

Abstrak: *Perkembangan internet mempengaruhi perkembangan game online. Pengguna game online umunya adalah para remaja yang masih dalam usia sekolah. Ketergantungan terhadap bermain game online secara terus menerus dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan game online juga mampu mempengaruhi persepsi dari remaja terhadap kekerasan. Untuk itu, penelitian ini ingin melihat hubungan kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data survei pada Siswa/i Kelas X SMKN 15 Bandung Jurusan Pekerja Sosial. Dari 127 siswa/i responden penelitian, mengungkapkan bahwa 11 persen siswa/i reseponden termasuk dalam kategori kecanduan game online. Sementara itu 89 persen siswa lainnya tidak termasuk dalam kategori kecanduan game online. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa 77,95 persen siswa/i responden tidak sensitif terhadap kekerasan. Sedangkan, 22,05 persen siswa lainnya sensitif terhadap kekerasan. Berdasarkan hasil penelitian, hubungan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan, didapatkan hasil bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan dengan nilai r hitung 0.122.*

PENDAHULUAN

Semenjak kemunculannya di sekitar tahun 1990, internet terus berkembang dan merubah dunia dari segala aspek. Perkembangan internet juga telah merubah cara bermain yang awalnya adalah permainan yang berbentuk nyata kini ke permainan yang virtual dalam bentuk game online. Game online telah menjadi hiburan populer bagi anak-anak, remaja, hingga dewasa. Berdasarkan Hootsuite & We Are Social (2019) di Indonesia pengguna internet mencapai 150 juta jiwa, jumlah ini adalah 56% dari keseluruhan populasi di Indonesia (Hootsuite & We Are Social,

2019). Dalam data tersebut, diungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia menghabiskan rata-rata 8 jam 36 menit sehari dalam menggunakan internet. Tercatat 46% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk bermain game online dan 36% mengaku menggunakan internet untuk menonton orang lain bermain game online (Hootsuite & We Are Social, 2019).

Sementara itu, dalam survey penetrasi dan perilaku pengguna internet di Indonesia yang dilakukan APJII (2017) mengungkapkan bahwa 54,13% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk bermain game. Data ini mengungkapkan bahwa hampir sebagian besar pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk bermain game online. Lebih lanjut, survey APJII (2017) mengungkapkan bahwa penetrasi pengguna internet tertinggi adalah pada rentang usia 13-18 tahun yakni mencapai 75,50% yang berarti potensi pengguna internet di kalangan remaja cukup besar.

Pemanfaatan internet untuk game online ini pun menimbulkan pro-kontra karena dapat membuat yang menggunakannya kecanduan. Dalam waktu penggunaan yang cukup wajar, game online memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah serta meningkatkan perhatian dan kosentrasi (Xu et al, 2012). Namun penggunaan internet terlebih hingga kecanduan game online dapat membahayakan penggunanya baik secara fisik maupun psikis (Xu et al, 2012; Jung Hyun et al, 2015; Jap, 2013; Lemmens et al, 2009). Bahkan dalam kasus yang ekstrem, kecanduan game online dapat mempengaruhi pekerjaan, pendidikan, hobi, bersosialisasi, waktu dengan pasangan atau keluarga, serta tidur; peningkatan stres; tidak adanya hubungan dengan kehidupan nyata; kesejahteraan psikososial yang rendah dan kesepian; keterampilan sosial yang lebih buruk; penurunan prestasi akademik; peningkatan kekurangan perhatian; perilaku agresif dan menentang serta permusuhan; penurunan kinerja memori verbal; kognitif maladaptif; hingga ide untuk bunuh diri (Griffiths and Pontes, 2014). Berdasarkan dampaknya tersebut, WHO pun pada pertengahan 2018 telah memasukkan gaming disorder atau kecanduan game online sebagai bagian dari International Classification of Diseases (ICD-11) yang berarti kecanduan game online merupakan bagian dari gangguan kejiwaan (https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/).

Remaja dan Anak merupakan generasi penerus bangsa yang sangat mudah beradaptasi dengan perubahan perkembangan teknologi saat ini. Mereka kelompok yang paling potensial memanfaatkan perkembangan teknologi namun sekaligus yang paling berisiko memiliki dampak dari perkembangan teknologi khususnya kecanduan game online. Untuk itu, penelitian ini ingin melihat Hubungan Kecanduan Game Online dengan Persepsi Remaja terhadap Kekerasan.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk mengkaji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel (Creswell, 2014). Lebih lanjut, Creswell (2014) mengatakan metode kuantitatif melibatkan proses pengumpulan, analisis, interpretasi, dan penulisan hasil penelitian. Penelitian kuantitatif ini bersifat non-eksperimental, karena berlangsung pada situasi sehari-hari secara alamiah dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data. Untuk itu, penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif. Desain ini digunakan untuk melihat hubungan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Dalam paradigma penelitian kuantitatif merupakan paradigma positivistik, dimana design penelitian menggunakan alur deduktif (umum ke khusus).

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada April – Oktober 2020. Waktu pengumpulan data dilakukan pada Agustus 2020 di SMKN Negeri 15 Bandung.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah survei menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner terkait kecanduan game online dan persepsi kekerasan. Pertanyaan terkait kecanduan game online yang dikembangkan oleh Lemmens et al (2009). Alat ukur yang kedua adalah kuesioner yang digunakan oleh Sevencan et al (2013) untuk melihat persepsi terhadap kekerasan. Kedua alat ukur tersebut, dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa kelas X SMKN 15 Jurusan Pekerjaan Sosial yang berjumlah 127 siswa terdiri dari 46 siswa laki-laki dan 81 siswi perempuan. Sementara itu, sample yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi.

C. Metode Analisis Data

Metode Analisis data yang digunakan adalah analisis univariat (deskriptif) dan bivariate untuk melihat korelasi atau hubungan antara kecanduan game online dan persepsi terhadap kekerasan. Sementara itu, uji realibilitas dilakukan menggunakan Aplikasi SPSS 26. Hasil dari uji realibilitas yang dilakukan menghasilkan Cronbach's Alfa 0.774, yang artinya kuesioner *reliable* untuk digunakan.

KECANDUAN GAME ONLINE DAN PERSEPSI REMAJA TERHADAP KEKERASAN

Dalam hasil dan pembahasan diuraikan hasil temuan berdasarkan analisis terhadap kecanduan game online, persepsi remaja terhadap kekerasan serta analisis pembahasan mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Penelitian ini, diikuti oleh 127 responden yang merupakan siswa/i SMKN 15 Bandung. Dari keseluruhan responden penelitian tersebut menunjukkan terdapat lebih banyak siswi yakni sebanyak 63,78 persen dibandingkan dengan siswa sebanyak 36,22 persen. Sementara itu dari segi alat yang digunakan dalam bermain game online, sebesar 79,53 persen responden menjawab menggunakan *handphone* dan hanya 4,72 persen saja yang menjawab lebih sering menggunakan PC/Komputer ketika bermain *game online*. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 karakteristik responden.

Tabel 1 Karakteristik Responden Penelitian

	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	81	63.78
Perempuan	46	36.22
Alat yang digunakan untuk bermain		
Handphone	101	79.53
PC/Komputer	6	4.72
Tablet	1	0.79
Lain-Lain	19	14.96
Kategori Permainan		

	n	%
Action	55	43.31
Adventure/ Strategy	17	13.39
Arcade/ Board/ Card/ Casino	4	3.15
Educational/ Puzzle/ Trivia/ Word	13	10.24
Role Playing/ Simulation	13	10.24
Sports/ Racing	7	5.51
Lain-Lain	18	14.17
Rata-rata waktu bermain		
> 1 Jam	53	41.73
1 – 2 Jam	28	22.05
2 – 3 Jam	16	12.60
3 – 4 Jam	2	1.57
4 – 5 Jam	6	4.72
> 5 Jam	3	2.36
Lain-Lain	19	14.96
Rata-rata pulsa yang dikeluarkan		
Tidak ada	53	41.73
< Rp. 20.000,-	16	12.60
Rp. 20.000,- – Rp. 50.000,-	24	18.90
Rp. 50.000,- - Rp. 100.000,-	14	11.02
> Rp. 100.000,-	5	3.94
Lain-lain	15	11.81
n=127		

Sumber: Olahan Penelitian, 2019

Berdasarkan tabel 1 karakteristik responden juga dapat dilihat bahwa kategori permainan yang paling sering dimainkan, responden mengaku lebih sering bermain kategori permainan action/adventure/strategy sebesar 43,31 persen sementara itu, hanya 3,15 persen saja yang menjawab lebih sering bermain game online pada kategori *Educational/ Puzzle/ Trivia/ Word*. Dalam hal waktu bermain, 41,73 persen siswa/i mengaku bermain kurang dari 1 jam setiap harinya, tetapi terdapat 2,36 persen siswa/i yang mengatakan mereka bermain *game online* lebih dari lima jam setiap harinya. Sementara itu, terkait rata-rata uang yang dikeluarkan untuk bermain *game online*, 41,73 persen responden mengaku tidak ada uang yang dikeluarkan, sementara itu 3,94 persen mengungkapkan mengeluarkan rata-rata uang lebih dari Rp. 100.000,00 setiap bulannya untuk bermain *game online*.

A. Kecanduan *Game Online*

Dalam mengukur *kecanduan* remaja terhadap game online, terdapat 21 pertanyaan berdasarkan tujuh kategori kecanduan game online yakni *salience*, toleransi, modifikasi *mood*, *withdrawal*, *relapse*, konflik, dan masalah. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2 Kecanduan *Game Online*.

Tabel 2 Kecanduan Game Online

Kecanduan Game Online	n	%
1. Salience		
Memikirkan Bermain Game Sepanjang Hari		
Sangat Sering	1	0.79
Sering	4	3.15
Kadang-kadang	15	11.81
Jarang	40	31.50
Tidak Pernah	56	44.09
Tidak Menjawab	11	8.66
Menghabiskan Waktu Luang Untuk Bermain Game		
Sangat Sering	4	3.15
Sering	12	9.45
Kadang-kadang	18	14.17
Jarang	45	35.43
Tidak Pernah	37	29.13
Tidak Menjawab	11	8.66
Merasa Kecanduan Bermain Game Online		
Sangat Sering	2	1.57
Sering	8	6.30
Kadang-kadang	18	14.17
Jarang	22	17.32
Tidak Pernah	66	51.97
Tidak Menjawab	11	8.66
2. Toleransi		
Waktu Bermain Bertambah		
Sangat Sering	1	0.79
Sering	9	7.09
Kadang-kadang	21	16.54
Jarang	29	22.83
Tidak Pernah	56	44.09
Tidak Menjawab	11	8.66
Waktu Bermain Lebih Lama dari yang Direncanakan		
Sangat Sering	5	3.94
Sering	10	7.87
Kadang-kadang	19	14.96
Jarang	30	23.62
Tidak Pernah	51	40.16
Tidak Menjawab	12	9.45
Kesulitan Berhenti Ketika Bermain Game		
Sangat Sering	5	3.94
Sering	10	7.87
Kadang-kadang	22	17.32
Jarang	21	16.54
Tidak Pernah	58	45.67
Tidak Menjawab	11	8.66
3. Modifikasi Mood		
Bermain untuk membuat lupa dengan kehidupan nyata		
Sangat Sering	2	1.57
Sering	5	3.94
Kadang-kadang	15	11.81
Jarang	11	8.66
Tidak Pernah	82	64.57
Tidak Menjawab	12	9.45
Bermain untuk menghilangkan marah atau stress		
Sangat Sering	8	6.30
Sering	23	18.11
Kadang-kadang	39	30.71
Jarang	28	22.05
Tidak Pernah	18	14.17
Tidak Menjawab	11	8.66
Bermain Game agar Merasa Lebih Baik		
Sangat Sering	4	3.15
Sering	15	11.81
Kadang-kadang	30	23.62
Jarang	25	19.69

Kecanduan Game Online	n	%
Tidak Pernah	42	33.07
Tidak Menjawab	11	8.66
4. Withdrawal		
Orang lain gagal mencoba membantu mengurangi waktu bermain game		
Sangat Sering	3	2.36
Sering	6	4.72
Kadang-kadang	15	11.81
Jarang	19	14.96
Tidak Pernah	71	55.91
Tidak Menjawab	13	10.24
Tidak mampu untuk mengurangi waktu untuk bermain game online		
Sangat Sering	1	0.79
Sering	2	1.57
Kadang-kadang	13	10.24
Jarang	21	16.54
Tidak Pernah	79	62.20
Tidak Menjawab	11	8.66
Gagal Mencoba Mengurangi Waktu Bermain Game		
Sangat Sering	2	1.57
Sering	5	3.94
Kadang-kadang	11	8.66
Jarang	19	14.96
Tidak Pernah	78	61.42
Tidak Menjawab	12	9.45
5. Relapse		
Merasa Tidak Enak Ketika Tidak Bisa Bermain Game		
Sangat Sering	3	2.36
Sering	3	2.36
Kadang-kadang	14	11.02
Jarang	10	7.87
Tidak Pernah	86	67.72
Tidak Menjawab	11	8.66

Kecanduan Game Online	n	%
Marah Ketika Tidak Bisa Bermain Game		
Sangat Sering	3	2.36
Sering	4	3.15
Kadang-kadang	9	7.09
Jarang	11	8.66
Tidak Pernah	89	70.08
Tidak Menjawab	11	8.66
Stress Ketika Tidak Bisa Bermain Game		
Sangat Sering	1	0.79
Sering	0	0.00
Kadang-kadang	8	6.30
Jarang	7	5.51
Tidak Pernah	100	78.74
Tidak Menjawab	11	8.66
6. Konflik		
Bertengkar dengan orang lain karena waktu Bermain Game		
Sangat Sering	2	1.57
Sering	4	3.15
Kadang-kadang	12	9.45
Jarang	18	14.17
Tidak Pernah	80	62.99
Tidak Menjawab	11	8.66
Mengabaikan orang lain sewaktu Bermain Game		
Sangat Sering	1	0.79
Sering	4	3.15
Kadang-kadang	26	20.47
Jarang	23	18.11
Tidak Pernah	62	48.82
Tidak Menjawab	11	8.66
Berbohong tentang waktu Bermain Game		
Sangat Sering	0	0.00
Sering	2	1.57
Kadang-kadang	7	5.51
Jarang	11	8.66
Tidak Pernah	96	75.59

Kecanduan Game Online	n	%
Tidak Menjawab	11	8.66
7. Masalah		
Mengabaikan		
Aktivitas Penting		
Karena Bermain		
Game		
Sangat Sering	3	2.36
Sering	3	2.36
Kadang-kadang	9	7.09
Jarang	12	9.45
Tidak Pernah	89	70.08
Tidak Menjawab	11	8.66
Kurang Tidur Karena		
Bermain Game		
Sangat Sering	4	3.15
Sering	6	4.72
Kadang-kadang	24	18.90
Jarang	16	12.60
Tidak Pernah	65	51.18
Tidak Menjawab	12	9.45
Tidak Enak Karena		
Lama Bermain Game		
Sangat Sering	45	35.43
Sering	17	13.39
Kadang-kadang	31	24.41
Jarang	13	10.24
Tidak Pernah	8	6.30
Tidak Menjawab	13	10.24
n=127		

Sumber: Olahan Penelitian, 2019

Berdasarkan Tabel 2 Kecanduan *Game Online*, pada kategori *salience* terdapat 3,15 persen siswa/i responden yang mengaku sangat sering menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*, sementara itu 1,57 persen mengatakan mereka sangat sering dan 6,30 persen mengatakan sering merasa kencanduan *game online*. Dalam kategori toleransi, 3,94 persen menjawab sangat sering dan 7,87 persen menjawab sering mengalami kesulitan berhenti ketika bermain game online. Pada kategori *modifikasi mood*, sebanyak 6,30 persen dan 18,11 persen siswa/i responden yang menjawab sangat sering dan sering bermain game online untuk menghilangkan stress atau marah.

Dalam kategori *withdrawal*, 2,36 persen siswa/i responden mengaku sangat sering orang lain gagal ketika mencoba membantu mereka untuk mengurangi waktu bermain game. Sementara itu, 0,79 persen saja yang merasa sangat sering tidak mampu untuk mengurangi waktu bermain *game online*. Untuk kategori relapse, sebanyak 2,36 persen siswa/i responden mengaku mereka sangat sering marah ketika tidak bisa bermain *game online*. Sedangkan, hanya 0,79 persen saja yang mengaku sangat sering stress ketika tidak bisa bermain *game online*. Pada kategori konflik, 1,57 persen siswa/i responden mengaku sangat sering bertengkar dengan orang lain karena waktu bermain *game online*, orang lain yang dimaksud disini termasuk keluarga terdekat yakni orang tua. Selain itu, terdapat 0,79 persen yang menjawab sangat sering mengabaikan orang lain ketika bermain *game online*.

Melihat pada kategori masalah, sebanyak 2,36 persen siswa/i responden yang mengaku sangat sering mengabaikan aktivitas penting karena bermain *game online*. Aktivitas penting yang dimaksud disini termasuk sekolah, ibadah, serta makan dan minum. Sementara itu, terdapat 3,15 persen dan 4,72 persen siswa/i responden yang mengaku sangat sering dan sering kurang tidur karena bermain *game online*. Selain itu, terdapat 6,30 persen yang menjawab tidak pernah merasa tidak enak ketika terlalu lama bermain game.

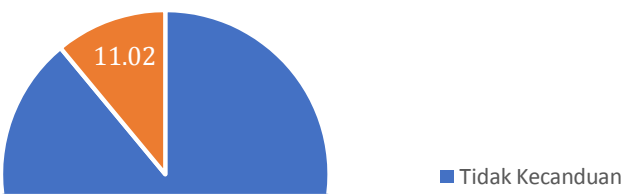

Diagram 1 Kategori Kecanduan *Game Online*
Sumber: Olahan Penelitian, 2019

Berdasarkan keseluruhan item pertanyaan pada tujuh aspek terkait *salience*, toleransi, modifikasi *mood*, *withdrawal*, *relapse*, konflik, dan masalah, terdapat 11,02 persen siswa/i responden yang termasuk dalam kategori kecanduan, sementara itu 88.98 persen termasuk dalam kategori tidak kecanduan. Hal ini dapat dilihat pada Diagram 1 Kategori Kecanduan *Game Online*. Kecanduan menurut Hovart (1989) merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Bermain *Game Online* merupakan aktivitas yang dapat dilakukan berulang-ulang hingga menimbulkan dampak negatif. Bermain *game online* secara terus-menerus dapat mempengaruhi pekerjaan, pendidikan, hobi, bersosialisasi, waktu dengan pasangan atau keluarga, serta tidur; peningkatan stres; tidak adanya hubungan dengan kehidupan nyata; kesejahteraan psikososial yang rendah dan kesepian; keterampilan sosial yang lebih buruk; penurunan prestasi akademik; peningkatan kekurangan perhatian; perilaku agresif dan menentang serta permusuhan; penurunan kinerja memori verbal; kognitif maladaptif; hingga ide untuk bunuh diri (Griffiths and Pontes, 2014). Kecanduan game online karena dapat menimbulkan negatif, juga dapat memengaruhi persepsi seseorang terhadap kekerasan.

B. Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan

Dalam mengukur persepsi remaja terhadap kekerasan terdapat 14 pernyataan kekerasan tentang kekerasan verbal, kekerasan emosional, kekerasan emosional, maupun kekerasan seksual. Hal ini dapat terlihat pada Tabel 3 Tindakan Kekerasan.

Tabel 3 Tindakan Kekerasan

Tindakan Kekerasan	n	%
Membentak		
Ya	40	31.50
Tidak	87	68.50
Mencaci Maki		
Ya	32	25.20
Tidak	95	74.80
Membuat Orang Lain Marah		
Ya	52	40.94

Tidak	75	59.06
Mengganggu Orang Lain		
Ya	53	41.73
Tidak	74	58.27
Mempermalukan Orang Lain		
Ya	47	37.01
Tidak	80	62.99
Bergosip tentang Seseorang		
Ya	61	48.03
Tidak	66	51.97
Melarang seseorang berbicara ataupun berkomunikasi dengan seseorang		
Ya	74	58.27
Tidak	53	41.73
Mengumpat dengan kata kasar		
Ya	46	36.22
Tidak	81	63.78
Memanggil seseorang dengan nama panggilan		
Ya	39	30.71
Tidak	88	69.29
Menyentuh seseorang secara paksa		
Ya	35	27.56
Tidak	92	72.44
Memukul dengan maksud bercanda		
Ya	41	32.28
Tidak	86	67.72
Bercanda secara berlebihan		
Ya	39	30.71
Tidak	88	69.29
Mengancam		
Ya	35	27.56
Tidak	92	72.44
Meminta uang seseorang secara paksa (Memalak)		
Ya	38	29.92
Tidak	89	70.08
n=127		

Sumber: Olahan Penelitian, 2019

Berdasarkan 14 tindakan kekerasan tersebut, persepsi siswa/i responden terhadap kategori kekerasan verbal yakni membentak, terdapat 68,50 persen siswa/i responden yang menganggap tindakan tersebut tidak termasuk dalam kategori kekerasan. Selain itu, pada tindakan mencaci maki sebanyak 74,80 persen siswa/i responden yang menganggap mencaci maki tidak termasuk dalam kategori kekerasan. Sementara itu, pada tindakan kekerasan yang mengarah pada tindakan (*bullying*) seperti membuat orang lain marah dan menggangu orang lain,

terdapat 59,06 persen dan 58,27 persen yang menjawab bahwa tindakan tersebut tidak termasuk dalam tindakan kekerasan.

Terdapat 62,99 persen siswa/i responden yang menjawab bahwa tindakan mempermalukan orang lain tidak termasuk dalam tindakan kekerasan. Sedangkan terdapat, 58,27 persen yang menjawab melarang seseorang berbicara ataupun berkomunikasi dengan seseorang merupakan tindakan kekerasan. Sementara itu, hanya 27,56 persen siswa/i responden yang menganggap bahwa tindakan menyentuh orang lain secara paksa merupakan tindakan kekerasan. Sedangkan pada tindakan kekerasan meminta uang seseorang secara paksa (memalak), hanya 29,92 persen yang mengganggap tindakan ini merupakan tindakan kekerasan. Untuk itu, berdasarkan jawaban siswa pada 14 tindakan kekerasan, dapat dikelompokam menjadi dua bahwa 77,95 persen presepsi siswa/i responden tidak sensitif terhadap tindakan kekerasan, sedangkan hanya 22,05 persen siswa/i responden memiliki sensitifitas terhadap tindakan kekerasan. Seperti dapat dilihat pada Diagram 2 Kategori Persepsi Kekerasan.

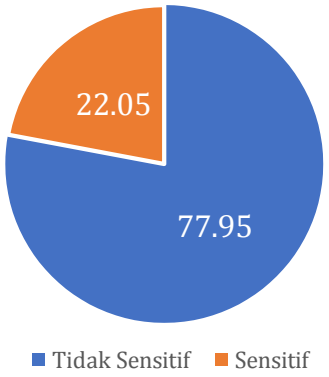

Diagram 2 Kategori Persepsi Kekerasan
Sumber: Olahan Penelitian, 2019

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa dari keseluruhan siswa yang menjadi responden, 77,95 persen siswa/i responden memiliki persepsi yang tidak sensitif terhadap kekerasan. Hal ini dapat disebabkan oleh remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa, pembentukan identitas remaja biasanya dipengaruhi oleh kesukaannya terhadap sesuatu. Sehingga, dalam proses pencarian dan pembentukan identitasnya, remaja masih belum tau benar mengenai konsep salah-benar. Konsep salah-benar yang tertanam pada diri remaja bisa saja didapatkan dan dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal serta lingkungan pertemanan. Untuk melihat hubungan antara kebiasaan yang dilakukan siswa/i khususnya dalam kebiasaan bermain *game online* dengan persespsi terhadap kekerasan perlu dilakukan uji hubungan.

C. Hubungan Kecanduan Game Online dan Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan

Hubungan antara kecanduan *game online* dengan persepsi remaja terhadap kekerasan diukur menggunakan aplikasi SPSS 26. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut: H_a diterima dan H_0 ditolak jika terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Sementara itu, H_a ditolak dan H_o diterima jika tidak terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Untuk

menguji hipotesis penelitian tersebut, maka dilakukan uji hubungan terhadap kecanduan *game online* dengan persepsi remaja terhadap kekerasan seperti dapat dilihat pada Tabel 4 Hubungan *Game Online* dengan Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan.

Tabel 4 Hubungan *Game Online* dengan Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan

		Persepsi Kekerasan		Total
		Tidak Sensitif	Sensitif	
Kecanduan Game Online	Tidak Kecanduan	86	27	113
		87%	96%	89%
	Kecanduan	13	1	14
		13%	4%	11%
Total		99	28	127

Sumber: Olahan Penelitian, 2019

Dari Tabel 4 Hubungan *Game Online* dengan Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan dapat dilihat bahwa dari keseluruhan responden terdapat 13 persen siswa/i responden yang termasuk dalam kategori kecanduan yang tidak sensitif terhadap kekerasan, sementara itu, 4 persen responden yang masuk dalam kategori kecanduan sensitif terhadap kekerasan. Sehingga dapat dikatakan 87 persen siswa/i responden yang kecanduan *game online* memiliki presepsi yang tidak sensitive terhadap kekerasan. Sementara itu, hubungan kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan dengan menggunakan uji hubungan pada SPSS 26 dapat dilihat pada Tabel 5 Uji Hubungan *Game Online* dengan Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan.

Tabel 5 Uji Hubungan *Game Online* dengan Persepsi Remaja Terhadap Kekerasan

Ordinal by Ordinal	Somers' d	Symmetric	**-.122**	.058	-1.907	**.057**
		Kecanduan Game Online	-.096	.049	-1.907	.057
		Persepsi Terhadap Kekerasan	-.168	.080	-1.907	.057

Sumber: Olahan Penelitian, 2019

Sementara itu, r tabel berdasarkan tabel Nilai-nilai r Product Moment dengan nilai n=127 dengan taraf signifikansi 5% yakni 0.1455, diperoleh hasil r hitung (0.122) < r tabel (0.1455) dan p hitung = 0.057 > 0.05 yang menandakan bahwa hubungan yang terjadi tidak signifikan antara variable kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan Ha ditolak. Jadi dari hasil uji dapat dikatakan tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan.

Dalam penelitian ini, terdapat 11 persen siswa/i responden yang termasuk dalam kategori kecanduan game online. Dari 11 persen siswa/i responden tersebut, 13 persen diantaranya memiliki persepsi yang tidak sensitif terhadap kekerasan. Meskipun begitu, berdasarkan hasil uji hubungan didapatkan hasil bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Hal ini dapat disebabkan bahwa persepsi tidak sensitif remaja terhadap kekerasan dapat dipengaruhi oleh hal lain dan tidak hanya dari perilaku mereka bermain *game online*.

KESIMPULAN

Penelitian ini memiliki tiga tujuan yakni untuk mengetahui tingkat kecanduan remaja terhadap game online, untuk mengetahui persepsi remaja terhadap kekerasan serta untuk mengetahui adanya hubungan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan. Dalam menjawab tujuan pertama yakni tingkat kecanduan remaja terhadap game online, hasil penelitian mengungkapkan bahwa 11 persen siswa/i kelas X SMKN 15 Jurusan Pekerjaan Sosial termasuk dalam kategori kecanduan *game online*. Sementara itu 89 persen siswa lainnya tidak termasuk dalam kategori kecanduan *game online*. Tujuan penelitian yang kedua, yakni mengetahui persepsi remaja terhadap kekerasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 77,95 persen siswa/i kelas X SMKN 15 Jurusan Pekerjaan Sosial yang menjadi responden tidak sensitif terhadap kekerasan. Sedangkan, 22,05 persen siswa lainnya sensitif terhadap kekerasan. Sementara itu, dalam menjawab tujuan ketiga yakni hubungan antara kecanduan game online dengan persepsi remaja terhadap kekerasan, didapatkan hasil bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan persepsi remaja terhadap kekerasan dengan nilai r hitung 0.122.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Politeknik Kesejahteraan Sosial (Poltekesos) Bandung yang sudah memberikan dukungan melalui Pusat Penelitian Poltekesos Bandung dalam bentuk dana penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

APJII. (2017). Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Creswell, J. W. (2014). Research design: qualitative, quantitative, and mixed method approaches (4th ed.). Los Angeles: SAGE.

Eskasasnanda, I Dewa Putu. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture, 9(2), 191-202.

Evelin, Yuyun. (2014). Persepsi Remaja terhadap Kekerasan dalam Tayangan Opera Van Java (OVJ): Studi Kasus di Kelurahan Tangkerang Utara Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru. Jom FISIP, 1(2), 1-15.

Griffiths, M. D. (2014). Online Games, Addiction and Overuse of. In The International Encyclopedia of Digital Communication and Society (eds P. H. Ang and R. Mansell).

Griffiths, Mark D. & Pontes, Halley M. (2014). Internet Addiction Disorder and Internet Gaming Disorder are Not the Same. Journal of Addiction Research and Therapy, 5(4), e124.

Hasanah, Hasyim. (2013). Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak Dalam Rumah Tangga Perspektif Pemberitaan Media. Sawwa, 9(1), 159-178.

Hootsuite & We Are Social. (2019). Digital 2019 Global Digital Overview. Diakses dari https://datareportal.com/reports/digital-2019-global-digital-overview.

Hovart, A. T. (1989). Coping with Addiction. Diakses dari http//www.cts.com/babsmrt/coping.htm.

Jap, Tjibeng, Tiatri, Sri, Jaya, Edo Sebastian, & Suteja, Mekar Sari. (2013). The Development of

Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. Plos One, 8(4), e61098.

Jayadi, Agus. (2013). Persepsi Terhadap Kekerasan Ditinjau Dari Pola Asuh Otoriter dan Religiusitas Pada Remaja Lombok Tengah. Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 1(1), 74-99.

Jung Hyun, Gi, Han, Doug, Lee, Young, Doo Kang, Kyoung, Yoo, Seo-Koo, Chung, Un-Sun & Renshaw, Perry. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. Computers in Human Behavior, 48, 706-713.

Kem. L. (2005). Gamer addiction: A threat to student success! What advisors need to know. Diakses dari http://www.nacada.ksu.edu/Clearinghouse/AdvisingIssues/Gamer-Addiction.htm.

King, Daniel & Delfabbro, Paul. (2019). Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Prevention, and Treatment (1st Edition). London: Elsevier.

Kuss, Daria J., Griffiths, Mark D., & Binder, Jens F. (2013). Internet addiction in students: Prevalence and risk factors. Computers in Human Behavior, 29, 959–966.

Kusumadewi, Natalia. (2009). Hubungan Game Online dengan Keterampilan Sosial. Depok: Universitas Indonesia.

Lemmens, Jeroen S., Valkenburg, Patti M. & Peter, Jochen. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. Media Psychology 12(1), 77 – 95.

Monks, F.J., Knoers, A.M.P. & Haditono, Siti Rahayu. (1998). Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya. Yogyakarta: Gadjah Mada University.

Neuman, W. L. (2014). Social research methods: qualitative and quantitative approaches (7th ed.).
Harlow: Pearson.

Public health implications of excessive use of the internet, computers, smartphones and similar electronic devices: meeting report, Main Meeting Hall, Foundation for Promotion of Cancer Research, National Cancer Research Centre, Tokyo, Japan, 27-29 August 2014.

Putri, Ais Purnama. (2012). Pemaknaan Remaja Perempuan Kelas Menengah di Jakarta terhadap K-POP. Depok: Universitas Indonesia.

Robbins, Stephen P. & Judge, Timothy. (2008). Perilaku Organisasi Edisi ke-12. Jakarta: Salemba Empat.

Santrock, John W. (2001). Adolenscence (Eight Edition). New York: McGraw Hill International.

Sevencan, Funda, Özcebe, Hilal, Voltan Acar, Nilüfer, Bilge, Filiz, & Akman, Yasemin. (2013). The perception of violence: A study of factors affecting the perceptions of violence in university students. Turkish Journal of Public Health, 11(1), 33-44.

Sugiyono. (2008). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

Suslia, Aklia. (2006). Persepsi Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) terhadap Kekerasan Pada Anak di SDN Pondok Cina 4 Depok. Depok: Universitas Indonesia.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Wibowo, Hardani Satrio. (2007). Persepsi Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) terhadap

Tayangan Kekerasan di Televisi. Depok: Universitas Indonesia.

Wibowo. (2013). Perilaku dalam organisasi. Jakarta: Rajawali Pres.

Xu, Zhengchuan, Turel, Ofir, & Yuan, Yufei. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. European Journal of Information Systems, 21, 321–340.