

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERILAKU AGRESIF REMAJA DI PALEMBANG**



**DISUSUN OLEH :
MELINDA PUSFITA SARI
10011381520179**

**PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT (S1)
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

SKRIPSI

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
PERILAKU AGRESIF REMAJA DI PALEMBANG**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar (S1)
Sarjana Kesehatan Masyarakat Pada Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Sriwijaya



DISUSUN OLEH :

MELINDA PUSFITA SARI

10011381520179

PROGRAM STUDI ILMU KESEHATAN MASYARAKAT (S1)

FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

**PROMOSI KESEHATAN
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
Skripsi, Semptember 2021**

MELINDA PUSFITA SARI

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF
REMAJA DI KOTA PALEMBANG**

ii, + 75 Halaman, 23 Tabel, 2 Gambar, 6 Lampiran

ABSTRAK

Game online di kalangan remaja menyebabkan kecanduan terhadap permainan tersebut dan berpengaruh dengan perilaku agresif. Tujuan penelitian untuk menganalisis hubungan kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di kota Palembang. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif pendekatan *cross-sectional*. Sampel penelitian ini adalah siswa SMAN 15 dan SMA Nurul Iman kota Palembang dipilih berdasarkan metode *random sampling* sebanyak 106 sampel. Alat ukur penelitian yaitu instrument *Game Addiction Scale* (GAS) dan *Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale* (BPAQ) untuk mengukur tingkat perilaku agresif. Analisis data univariat dan bivariat dengan uji *chi-square*. Hasil analisis menunjukkan responden mengalami kecanduan *game online* dan memiliki perilaku agresif tinggi sebanyak 50 orang (64,1%) dan yang tidak mengalami kecanduan *game online* dan memiliki perilaku agresif tinggi sebanyak 8 orang (28,6%), dimana kecanduan *game online* mencakup *Salience, Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Conflict, Relapse, dan Problems*. Nilai $p = 0,03 < 0,05$ yang berarti H1 diterima. Nilai PR=2,244 dengan derajat kepercayaan 95% diyakini remaja yang kecanduan *game online* berisiko 2,244 kali untuk mengalami perilaku agresif dibandingkan remaja yang tidak mengalami kecanduan *game online*. Kesimpulan penelitian ini terdapat hubungan yang bermakna secara statistik antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di kota Palembang, diperlukan bimbingan orang tua untuk lebih mengawasi dan membatasi waktu bermain *game online* kurang dari satu jam perhari, selain itu petugas kesehatan dapat melakukan upaya edukasi mengenai bahaya kecanduan *game online* untuk memberikan pemahaman dan kesadaran terhadap bahaya *game online*.

Kata Kunci : *game online* , perilaku agresif, remaja.

Kepustakaan : 108 (1975 - 2019)

**HEALTH PROMOTION
FACULTY OF PUBLIC HEALTH
SRIWIJAYA UNIVERSITY**
Thesis, September 2021

MELINDA PUSFITA SARI

**THE RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION TO THE AGGRESSIVE
BEHAVIOR OF TEENAGERS in PALEMBANG CITY**

ii, + 75 Pages, 23 Tables, 2 Images, 6 Attachments

ABSTRACT

Online games among teenagers cause addiction to the game and affect aggressive behavior. The purpose of this study was to analyze the relationship between online game addiction and adolescent aggressive behavior in the city of Palembang. The method used is a quantitative cross-sectional approach. The samples of this study were students of SMAN 15 and SMA Nurul Iman in Palembang, selected based on the random sampling method of 106 samples. The research measuring instruments are Game Addiction Scale (GAS) and Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale (BPAQ) instruments to measure the level of aggressive behavior. Univariate and bivariate data analysis with chi-square test. The results of the analysis showed that respondents were addicted to online games and had high aggressive behavior as many as 50 people (64.1%) and those who were not addicted to online games and had high aggressive behavior were 8 people (28.6%), where online game addiction includes Saliency, Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Conflict, Relapse, and Problems. The value of $p = 0.03 < 0.05$ which means that H1 is accepted. The PR value = 2.244 with a 95% confidence level, it is believed that adolescents who are addicted to online games are at risk of 2,244 times to experience aggressive behavior compared to adolescents who are not addicted to online games. The conclusion of this study is that there is a statistically significant relationship between online game addiction and aggressive behavior in adolescents in the city of Palembang. dangers of online game addiction to provide understanding and awareness of the dangers of online games.

Keywords: online games, aggressive behavior, teenager.

Literature : 108 (1975 - 2019)

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISMS

Sayadengan ini mcnyaMkan bahwa sWipsi ini dibuatdengan sejujumya dan mengikuti kaidah Etika Akademik FKM Unsri serta menjamin bebas Plagiarisme. Bila kemudian diketahui saya melanggar Etika Akademik maka saya bersedia dinyatakan tidak lulusfgagal.

Indralaya, September 2021

Yang bersangkutan,



Melinda Pusfita Sari

NIM. 10011381520179

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA DI KOTA PALEMBANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat

Oleh :

Melinda Pusfita Sari
NIM. 10011381520179

Indralaya, September 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Sriwijaya



Dr. Misnaniarti, S.KM., M.KM
NIP. 197806092002122001

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dr. Nur Alam Fajar'.

Dr. Nur Alam Fajar, M.Kes., AIFO
NIP. 196901241993031003


HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Agresif Siswa di Kota Palembang” telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya pada tanggal 2 Agustus 2021 dan telah diperbaiki, diperiksa serta disetujui sesuai dengan masukan Panitia Sidang Ujian Skripsi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya.

Indralaya, September 2021


Panitia Sidang Ujian Skripsi


Ketua :

1. Fenny Etrawati, S.KM., M.KM. ()
NIP. 198905242014042001

Anggota :

1. Widya Lionita, S.KM., M.PH. ()
NIP. 1671045904900002

2. Indah Purnama Sari, S.K.M., M.K.M ()
NIP. 198604252014042001

3. Dr. Nur Alam Fajar, M.Kes., AIFO. ()
NIP. 196901241993031003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat

Universitas Sriwijaya



RIWAYAT HIDUP

Data Diri

Nama : Melinda Pusfita Sari

NIM 10011381520179

Tempat,Tanggal Lahir: Curup, 16 Mei 1997

Alamat : Jalan SMA 4 No.4, Dusun 1, Desa Teladan, Kecamatan
Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong

Nama Orang tua : Ayah : Hardi

Ibu : Jumiatul Aini

Pekerjaan Orang Tua : Ayah : Pegawai Negeri Sipil

Ibu : Ibu Rumah Tangga

Anak ke : Kedua dari tiga bersaudara

Email : melinmelin78@gmail.com

Riwayat Pendidikan

TK (2002-2003) : TK Kemala Bhayangkara

SD (2003-2009) : SD Negeri 1 Curup

SMP (2009-2012) : SMP Negeri 1 Curup

SMA (2012-2015) : SMA Negeri 1 Curup

PT (2015-2021) :Mahasiswa Ilmu Kesehatan Masyarakat (Promosi
Kesehatan) Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : “Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Agresif Remaja di Kota Palembang”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa adanya kekurangan dan kelemahan dalam skripsi ini yang disebabkan kurangnya pengetahuan, kemampuan serta pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan segala bentuk dukungan, bantuan, bimbingan, motivasi, serta doanya, sehingga dapat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini :

1. Ibu Dr. Misniarti, S.KM., M.KM selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya.
2. Ibu Dr. Novrikasari, S.KM., M.Kes selaku kepala Prodi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya
3. Bapak Dr. Nur Alam Fajar, M.Kes., AIFO selaku pembimbing skripsi yang telah mendampingi, mengarahkan dan memberikan masukan yang bermanfaat bagi penulis dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Fenny Etrawati, S.K.M., M.K.M , selaku penguji satu yang telah memberikan arahan serta masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Widya Lionita, S.K.M., M.P.H, selaku penguji dua yang telah memberikan arahan serta masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Indah Purnama Sari, S.KM, M.KM, selaku penguji tiga yang telah memberikan arahan serta masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen serta staff karyawan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya atas bantuan dan ilmu yang telah diberikan.
8. Kepada kedua orangtua saya ibu Jumiatul aini, ayah Hardi, kakak Diego Armando, Mbak Lopita dan Adikku Adib ardiattallah yang selalu memberikan doa dan dukungan baik moril maupun materil selama ini.

9. Teman-temanku Fentri Gustianti, Rahmi Hidayah, Retno Pambudi, Tiara Juita, dan Lucia Vega yang telah memberi semangat dan membantu dalam pengerjaan skripsi.
10. Nadya Azzira Farenica, Maulina Utami, Vika Rethusa dan Safana Miranti yang selalu menemani saat suka maupun duka dan selalu memberi semangat.
11. Teman-teman seperjuangan yang banyak membantu dan memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam penulisan skripsi ini.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun sangatlah diharapkan guna perbaikan skripsi ini.

Indralaya, September 2021

Penulis

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Sriwijaya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Melinda Pusfita Sari
NIM : 10011381520179
Program Studi : Ilmu Kesehatan Masyarakat
Fakultas : Kesehatan Masyarakat
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Dengan ini menyatakan menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-eclucive Royalty Fre Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

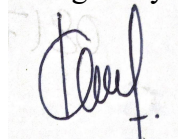
HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KOTA PALEMBANG

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Sriwijaya berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : di Indralaya
Pada Tanggal : September 2021

Yang menyatakan,



Melinda Pusfita Sari

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	x
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR SINGKATAN.....	xviii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Umum.....	6
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Bagi Peneliti.....	7
1.4.2 Bagi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya.....	7
1.4.3 Bagi Sekolah.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.5.1 Lokasi Penelitian.....	7
1.5.2 Materi Penelitian.....	7
1.5.3 Waktu Penelitian.....	7
BAB II.....	8

TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Perilaku.....	8
2.1.1 Pengertian Perilaku.....	8
2.1.2 Cara Terbentuknya Perilaku.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Perilaku.....	9
2.1.4 Domain Ranah Perilaku.....	10
2.1.5 Faktor-Faktor Mempengaruhi Perkembangan Perilaku.....	11
2.2 Agresivitas.....	13
2.2.1 Pengertian Agresivitas.....	13
2.2.2 Ciri-ciri Agresivitas.....	15
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresivitas pada Remaja.....	17
2.2.4 Dampak Perilaku Agresif.....	19
2.2.5 Aggression Questionnaire Buss dan Perry (1992).....	20
2.3 Game online.....	20
2.3.1 Pengertian <i>Game online</i>	20
2.3.2 Sejarah <i>Game online</i>	21
2.3.3 Jenis-jenis <i>Game online</i>	21
2.4 Kecanduan Terhadap <i>Game online</i>.....	22
2.4.1 Motivasi Bermain <i>Game online</i>	24
2.4.2 Pengukuran Kecanduan <i>Game online</i>	25
2.5 Remaja.....	26
2.5.1 Pengertian Remaja.....	26
2.5.2 Ciri-Ciri Masa Remaja.....	27
2.5.3 Tahap Perkembangan Remaja.....	28
2.6 Penelitian Terdahulu.....	30
2.7 Kerangka Teori.....	33
2.7.1 Teori GAM (General Aggression Model) dan Teori Game Addiction.....	33
BAB III.....	34
KERANGKA KONSEP, DEFINISI OPERSIONAL DAN HIPOTESIS.....	34
3.1 Kerangka Konsep.....	34
3.2 Definisi Operasional.....	35
3.3 Hipotesis.....	36
BAB IV.....	37

METODE PENELITIAN.....	37
4.1 Desain Penelitian.....	37
4.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
4.2.1 Populasi.....	37
4.2.2 Sampel.....	37
Tabel 4.1.....	38
4.3 Jenis, Cara dan Alat Pengumpulan Data.....	39
4.3.1 Data Primer.....	39
4.3.2 Data Sekunder.....	39
4.3.3 Cara Pengumpulan Data.....	40
4.3.4 Alat Pengumpulan Data.....	40
4.4 Pengolahan Data.....	40
4.5 Validitas dan Realibilitas Data.....	41
4.6 Realibilitas Data.....	44
4.7 Analisis dan Penyajian Data.....	45
4.7.1 Analisis Univariat.....	45
4.7.2 Analisis Bivariat.....	45
4.7.3 Penyajian Data.....	46
BAB V.....	47
HASIL PENELITIAN.....	47
5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
5.2 Hasil Penelitian.....	48
5.2.1 Analisis Univariat.....	48
5.2.2 Analisis Bivariat.....	61
BAB VI.....	62
PEMBAHASAN.....	62
6.1 Keterbatasan Penelitian.....	62
6.2 Pembahasan.....	62
6.2.1 Gambaran Kecanduan <i>Game online</i> Remaja.....	65
6.2.2 Gambaran Perilaku Agresif Remaja.....	68
6.2.3 Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> terhadap Perilaku Agresif Remaja	71
BAB VII.....	74

KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
7.1 Kesimpulan.....	74
7.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	32
Gambar 3.1Kerangka Pikir Penelitian.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3.2 Definisi Operasional.....	34
Tabel 4.1 Perhitungan Besar Sampel Penelitian Terdahulu.....	37
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Kuesioner Kecanduan <i>Game online</i>	40
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Kuesioner Perilaku Agresif.....	42
Tabel 4.4 Hasil Reliabilitas Kuesioner Kecanduan <i>Game online</i> dan Perilaku Agresif.....	43
Tabel 5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	46
Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....	46
Tabel 5.3 Gambaran Perilaku Agresif pada Siswa di Kota Palembang.....	49
Tabel 5.4 Distribusi Responden Berdasarkan Perilaku Agresif.....	49
Tabel 5.5 Distribusi Jenis Kelamin Berdasarkan Perilaku Agresif Fisik.....	50
Tabel 5.6 Distribusi Jenis Kelamin Berdasarkan Perilaku Agresif Verbal....	50
Tabel 5.7 Distribusi Jenis Kelamin Berdasarkan Perilaku Agresif Kemarahan.....	51
Tabel 5.8 Distribusi Jenis Kelamin Berdasarkan Perilaku Agresif Permusuhan.....	51
Tabel 5.9 Distribusi Umur Berdasarkan Perilaku Agresif Fisik.....	52
Tabel 6.0 Distribusi Umur Berdasarkan Perilaku Agresif Verbal.....	52
Tabel 6.1 Distribusi Umur Berdasarkan Perilaku Agresif Kemarahan.....	52
Tabel 6.2 Distribusi Umur Berdasarkan Perilaku Agresif Permusuhan.....	53
Tabel 6.3 Distribusi Frekuensi Jawaban Siswa yang Aktif Bermain <i>Game online</i> di Kota Palembang Berdasarkan <i>Game Addiction Scale</i>	53
Tabel 6.4 Menggambarkan Adiksi Kecanduan <i>Game online</i> pada Siswa di Kota Palembang.....	59
Tabel 6.5 Menggambarkan distribusi Responden Berdasarkan Variabel Kecanduan <i>Game online</i>	60
Tabel 6.6 Menggambarkan Adiksi kecanduan game online berdasarkan umur pada siswa di Kota Palembang.....	60

Tabel 6.7 Hubungan Antara Kecanduan <i>Game online</i> dengan Perilaku Agresif pada Siswa di Kota Palembang.....	61
---	-----------

DAFTAR SINGKATAN

APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
BPAQ	: <i>Buss-Perry Aggreession Questionnaire Scale</i>
CS	: <i>Counter Strike</i>
DEPKES	: Departemen Kesehatan
DotA	: <i>Defense of the Ancients</i>
FPS	: <i>First Person Shooter</i>
GAM	: <i>General aggression model</i>
GAS	: <i>Game Addiction Scale</i>
ICD	: <i>Internet Clasification of Disease</i>
KPAI	: Komisi perlindungan anak Indonesia
MMOFPS	: <i>Massively Multiplayer Online First-person shooter games</i>
MMORPG	: <i>Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game</i>
MMORTS	: <i>Massively Multiplayer Online Real-time strategy games</i>
PB	: <i>Point Blank</i>
SD	: Sekolah Dasar
SMA	: Sekolah Menengah Atas
SMK	: Sekolah Menengah Kejuruan
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
UNICEF	: <i>United Nation International Children's Emergency Fund</i>
WHO	: <i>World Health</i>

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat di zaman modern ini, teknologi yang berkembang pesat salah satunya adalah internet. Internet sekarang dapat dengan mudah diakses oleh seluruh penduduk di dunia. Menurut Kusumawardani (2015) awal mula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia sepertimedia sosial, aplikasi-aplikasi penunjang hiburan, dan sebagainya.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah mengumumkan hasil survei pengguna internet di Indonesia tahun 2016. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 132,7 juta orang atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Jika dibandingkan pengguna internet pada tahun 2014 sebesar 88,1 juta, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta hanya dalam waktu dua tahun. Dari data pengguna internet aktif tersebut, diperkirakan ada lebih dari 25 juta pemain *game online* di Indonesia per tahun 2014. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% -10% setiap tahunnya hal ini terutama disebabkan semakin pesatnya infrastruktur internet.

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah *game online* (Ameliya, 2008). Permainan secara onlinemenjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* yang melibatkan kerjasama dan persaingan (Herodotou, Winters dan Kambouri, 2012). *Game online* memang bisa menjadi hiburan, namun penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan individu menjadi memiliki gejala umum yang mirip dengan seorang pecandu (Ewing, Fairclough dan Gilleade, 2016).

Sejak awal kemunculannya, terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi nintendo, sega, dan *online game*, dan yang sedang trend beberapa tahun belakangan ini terutama dikalangan remaja yaitu *online game*, *online game* adalah permainan yang dimainkan secara via internet (Young, 2009). Game pada jaman sekarang berbeda dengan game pada jaman dahulu hanya berupa *video game*, *video game* sekarang sangat tertinggal karena fitur yang ditawarkan tidak secanggih *game online* pada jaman sekarang.

Mendorong remaja untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain *game online* cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya. Bermain *game online* juga menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain *game online*, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena remaja mengimitasi tokoh yang secara berlebihan, sehingga meniru seluruh perilaku yang ditampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak. Perilaku imitasi yang berlebihan ini dapat pula memicu tindakan kriminal, tanpa sepengetahuan remaja, bahwa menyakiti orang lain secara fisik adalah suatu tindakan criminal (Nad2, 2010).

Menurut Tridhonanto (2011) bermain *game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (*addict*), sebagaimana yang dinyatakan oleh Barling dan Cary (2000) bahwa kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali.

Menurut WHO, kecanduan *game* didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan *online* maupun *offline* (*game digital* atau *video game*) dengan beberapa tanda, sebagai berikut: 1) Tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*; 2) Lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat

terhadap kegiatan atau aktivitas lainnya; 3) Seseorang terus bermain *game* meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat (Depkes, 2018).

Sebanyak 30 negara yang disurvei, Indonesia berada di posisi paling atas dengan waktu interaksi sebanyak 9 jam per hari. Angka itu merupakan jumlah keseluruhan perangkat yang disurvei. Artinya, pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu sebanyak itu untuk berinteraksi dengan perangkat-perangkat yang ada, baik *smartphone*, PC, laptop, atau tablet. Dari keseluruhan perangkat yang ada, Indonesia paling banyak menghabiskan waktu di depan layar *smartphone*, dengan durasi interaksi rata-rata 181 menit per hari (Alia, 2015).

Remaja dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* daripada orang dewasa. Aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan yang dapat membawa pengaruh negatif pada remaja. Banyak remaja yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain *game online*. Seorang yang mengalami kecanduan *game online* biasanya menghabiskan waktu bermain *game online* 2-10 jam perminggu. Bahkan ada yang menghabiskan waktu hingga 39 jam dalam seminggu, rata-rata pecandu *game online* menghabiskan waktu 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain *game online* (Kusumadewi, 2009). Vincent Mathews, profesor radiologi di Universitas Indiana Fakultas Kesehatan dan tim risetnya telah membuktikan bahwa otak anak-anak dan remaja dapat berubah singkat sebagai hasil dari bermain *video game* kekerasan. Penelitian ini menunjukkan bahwa setelah bermain *video game* bertema kekerasan selama 30 menit akan menyebabkan adanya peningkatan aktivitas bagian otak anak-anak dan remaja yang berhubungan dengan reaksi emosional manusia, yaitu amigdala (Mathews dkk., 2010).

Pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif. Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk (Surya, 2008).

Game online dapat berdampak sangat serius terutama pada perkembangan atau psikis seseorang. Game kekerasan dapat meningkatkan pikiran agresif, perasaan marah, dan perilaku agresif. Penggunaan waktu yang dominan dalam sehari akan menyisakan waktu yang sedikit untuk beraktifitas, seperti makan, minum, belajar bahkan berinteraksi dengan orang lain (Anderson dan Dill, 2000).

Pemain *game online* dapat dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu *light viewer* (pemain game ringan dalam arti pemain game melakukan permainan *game online* sekitar 2 jam per hari) dan *heavy viewer* (pemain *game online* berat) bermain *game online* dengan waktu sekitar 4 jam per hari atau lebih (Steve Kelder dkk, 2002 dalam Trisnawati, 2015)△ Terdapat penelitian lain yang mengelompokkan gamer menjadi lebih spesifik yaitu *low frequency gamer*, *high frequency gamer*, dan *heavy frequency gamer*. *Low frequency* gamer adalah gamer yang bermain kurang dari satu jam perhari. *High frequency* gamer adalah gamer yang bermain lebih dari 7 jam perminggu dan *heavy frequency* gamer adalah gamer yang bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu (Griffiths, 2010).

Perilaku agresif menimbulkan dampak negatif seperti, hilangnya nyawa akibat emosi dari jalannya permainan, seperti pada peristiwa di Filipina seorang remaja usia 16 tahun telah membunuh rekannya yang berusia 11 tahun di karenakan item pada salah satu permainan *game online* yang dia kumpulkan hilang. Sang pelaku menduga korban mengambilnya karena selama ini mereka seringkali bermain *game* tersebut bersama. Di Indonesia, tiga remaja asal Jakarta merampok sebuah minimarket dan membacok dua karyawan yang sedang berjaga, remaja ini melakukan hal tersebut dikarenakan ingin bermain *game online* di warnet sehingga uang hasil rampokan digunakan untuk bermain *game online* ungkap remaja tersebut (Sindonews.com, 2018). Aplikasi sosial media, seperti Instagram dan *Facebook* serta *Game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku *bullying* (KPAI, 2018)

Organisasi Kesehatan Dunia atau *world health organizations* (WHO) resmi menetapkan Kecanduan game atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya. ICD merupakan daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan WHO berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebabnya. ICD menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan

kondisi kesehatan dan digunakan oleh seluruh praktisi kesehatan di dunia. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (Depkes, 2018).

Kasus perundungan atau bullying pada anak, terutama di sekolah bukan hal baru di Indonesia. Bahkan *United Nation International Children's Emergency Fund* (UNICEF) pada 2016 merilis, menempatkan Indonesia di peringkat pertama Asean untuk soal kekerasan pada anak. Indonesia menempati posisi pertama dengan 84%. Jumlah lebih banyak dibandingkan Vietnam dan Nepal yang sama-sama mencatat 79%, disusul kemudian Kamboja (73%) dan Pakistan (43%). Kasus terbanyak berasal dari jenjang SD sebanyak 13 kasus (50%), sedangkan SMP lima kasus (19,3%) dan SMA/SMK sembilan kasus (34,7%). Pengaduan terbanyak dari daerah Jabodetabek sebanyak 21 %. Adapun wilayah asal pengaduan selain Jabodetabek adalah Bandung, Bali, Yogyakarta, Lombok Timur, dan Palu (KPAI, 2018).

Angka kekerasan anak di Sumatera Selatan masuk 10 terbesar di Indonesia, daerah terbesar yaitu di Palembang dan disusul oleh kabupaten Lahat. Adapun, jenis kekerasan terhadap anak terbagi atas kekerasan seksual, fisik, psikologi termasuk bully dan kekerasan lainnya, seperti diskriminasi (*Indonesia Child Protection Watch*, (2018). Berdasarkan data KPAI, Sumsel mengalami peningkatan angka kekerasan terhadap anak mencapai 5% pada dua tahun terakhir. Angka mencapai 5% itu mencapai sekitar 200 kasus (KPAI, 2018). Angka kekerasan di Sumatera Selatan sebanyak 702 kasus tahun 2017 di antaranya 343 kasus di Palembang dan yang paling rendah di Musi Rawas 8 kasus pada tahun 2017 (BP3A Sumsel, 2018). Sekolah Menengah Atas masuk dalam kategori masa remaja madya (pertengahan) yang mempunyai ciri-ciri sangat membutuhkan teman, cenderung bersifat narsistik/kecintaan terhadap diri sendiri, dalam kondisi keresahan dan kebingungan, karena pertentangan yang terjadi dalam diri, berkeinginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya, dan keinginan menjelajah ke alam sekitar yang lebih luas. Sehingga pada usia ini siswa menengah atas mudah terpengaruh dengan lingkungannya karena mereka masih mencari identitas diri mereka. Kondisi ini membuat siswa mengalami perubahan globalisasi yang berdampak pada pembentukan perilaku yang menyesuaikan dengan keadaan.

Seperti saat ini yang sedang berkembang yaitu *game online* bentuk dan tampilannya membuat siswa tertarik untuk memainkannya. Masa remaja merupakan masa dimana pencarian jati diri, dengan kata lain, remaja mencari model-model yang dapat ditiru ke dalam perilakunya (Hurlock, 1999). Banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat model-model yang ada di *game online*. Sementara itu, permainan-permainan *game online* banyak yang bertemakan kekerasan, seperti memukul, menendang, dan menembak lawan.

1.2. Rumusan Masalah

Maraknyagame *online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. melihat bahwa sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif. Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Oleh sebab itu peneliti ingin mengkaji kecanduan *game online* terhadap agresivitas remaja di Kota Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis Hubungan kecanduan *Game online* terhadap Perilaku Agresif Remaja di Kota Palembang

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Kota Palembang
2. Mengetahui gambaran perilaku agresif remaja di Kota Palembang
3. Menganalisis hubungan antara Kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja di Kota Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peneliti

1. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti terkait perilaku kecanduan *game online* terhadap agresivitas siswa
2. Meningkatkan penelitian peneliti dalam melakukan penelitian dengan metode kuantitatif yang mendapatkan data secara signifikan mengenai perilaku kecanduan *game online* terhadap agresivitas siswa

1.4.2 Bagi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya

2. Diharapkan penelitian ini dapat memberi bahan tambahan referensi dan kepastakaan baru bagi mahasiswa dan pihak lain di bidang promosi kesehatan dan ilmu perilaku mengenai perilaku kecanduan *game online* terhadap agresivitas siswa
3. Dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang preventif dan promotif terkait perilaku kecanduan *game online* terhadap agresivitas siswa

1.4.3 Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan membuat sistem pengawasan dan peraturan terhadap siswa yang kecanduan bermaingame *online* untuk mengurangi kejadian perubahan perilaku.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Kota Palembang

1.5.2 Materi Penelitian

Materi penelitian adalah materi dalam cakupan ilmu kesehatan masyarakat yaitu pendidikan kesehatan dan ilmu perilaku mengenai perilaku kecanduan *game online* terhadap agresivitas remaja

1.5.3 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. dan Rollings, A. (2007) *Game Design and Development*. CA: New Riders.
- Adams, E. dan Rollings, A. (2010) *Fundamentals of game design*. Barkeley, CA: New Riders.
- Adiningtyas, S. W. (2016) “Pelaksanaan Layanan Informasi dengan MovieMaker dalam Meningkatkan Self Regulation Learning,” *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 3(1).
- Alia (2015) *Survei: 50 Persen Bocah Zaman Sekarang Kecanduan Gadget*. Tersedia pada: <https://www.viva.co.id/digital/digilife/676923-survei-50-persen-bocah-zaman-sekarang-kecanduan-gadget>.
- Altman, I. (1975) *The Environment & Social Behavior, Privacy. Personal Space. Territory. Crowding*. Monterey: Brooks/Cole publishing company.
- Amalia, P. dan Syam, H. M. (2017) “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).
- Ameliya, S. (2008) *Pelatihan Asertif Training untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Video game pada Remaja*. Skripsi Sarjana pada UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Anantasari (2007) *Menyikapi Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Anderson, C. A. dan Bushman, B. J. (2002) “Human aggression. Annual Revision Psychology,” *Journal of psychologi.*, 53, hal. 27–51.
- Anderson, C. A. dan Dill, K. E. (2000) “Videos Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in The Laboratory and In Life,” *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), hal. 772–790.
- Apriyanti, M. F. (2015) “Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain *Game online* (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya),” *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), hal. 994–1008.

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016) *Survei Internet APJII 2016*. Tersedia pada: <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016> (Diakses: 1 Juli 2020).
- Aziz, R. (2014) *Psikologi Pendidikan: Model Pengembangan Kreativitas dalam Praktik Pembelajaran*. Malang: Uin Maliki Press.
- Barling, J. dan Cary, L. C. (2000) *Organizational Behavior Volume I. Micro Approaches*: Sage Publications.
- Baron, R. A. dan Byrne, D. E. (1994) *Social Psychology: Understanding Human Interaction*. Boston: Alyn and Bacon Inc.
- Berkowitz, L. (1990) "On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis.," *American Psychologist*, 45(4), hal. 494.
- Blakemore, S.-J. dan Mills, K. L. (2014) "Is adolescence a sensitive period for sociocultural processing?," *Annual review of psychology*, 65, hal. 187–207.
- Bloom, B. (1980) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta.
- BP3A Sumsel (2018) *Kasus kekerasan anak banyak terjadi di Palembang*. Tersedia pada: <https://nasional.sindonews.com/read/1324346/15/catatan-kpai-bidang-pendidikan-kasus-bullying-paling-banyak-1532346331>. (Diakses: 23 Juli 2019).
- Buss, A. H. dan Perry, M. (1992) "The aggression questionnaire.," *Journal of personality and social psychology*, 63(3), hal. 452.
- Chin-Sheng, W. dan Chiou, W.-B. (2007) "The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective," *Adolescence*, 42(165), hal. 179.
- Dahlan, M. S. (2009) *Besar Sampel dan Cara Pengambilan Sampel dalam Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Davidoff, L. (1991) *Psikologi Suatu Pengantar: Jilid 2*. Diedit oleh Marijuniati. Jakarta: Erlangga.

- Depkes (2018) *Kecanduan Game adalah Gangguan Perilaku*. Tersedia pada:
<http://www.depkes.go.id/article/view/18062500003/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku.html>. (Diakses: 17 November 2018).
- Elmasry, N. M. dkk. (2016) "Physical and verbal aggression among adolescent school students in Sharkia, Egypt: prevalence and risk factors," *Egyptian journal of psychiatry*, 37(3), hal. 166.
- Enopadria, C. (2018) *Analisis faktor yang berhubungan dengan perilaku agresif pada remaja di Kota Padang Sumatera Barat tahun 2018*. Universitas Andalas.
- Ewing, K. C., Fairclough, S. H. dan Gilleade, K. (2016) "Evaluation of an adaptive game that uses EEG measures validated during the design process as inputs to a biocybernetic loop," *Frontiers in human neuroscience*, 10, hal. 223.
- Fasya, H. dkk. (2017) "Pengaruh *Game online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo)," *Hasanuddin Student Journal*, 1(2), hal. 127–134.
- Fitri, S., Luawo, M. I. R. dan Puspasari, D. (2016) "Gambaran agresivitas pada remaja laki-laki siswa SMA Negeri di DKI Jakarta," *INSIGHT: Jurnal bimbingan konseling*, 5(2), hal. 155–168.
- Gaetan, S. dkk. (2014) "French validation of the 7-item Game Addiction Scale for adolescents," *European review of applied psychology*, 64(4), hal. 161–168.
- Gallagher, J. M. dan Ashford, J. B. (2016) "Buss–Perry aggression questionnaire: testing alternative measurement models with assaultive misdemeanor offenders," *Criminal justice and behavior*, 43(11), hal. 1639–1652.
- Gunarsa, S. D. (2004) *Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga, Cetakan 7*. Jakarta: PT. Gunung Mulia.
- Gunarsa, S. D. (2016) *Psikologi Untuk Membimbing*. Yogyakarta: Gunung Mulia.
- Hall, C. S. dan Lindzey, G. (1993) *Psikologi Kepribadian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hapsari, M. F., Indrawati, E. S. dan Desiningrum, D. R. (2018) "Agresivitas

- Ditinjau Dari Kontrol Diri Pada Remaja Pemain *Game online* Di Kota Semarang,” *Jurnal EMPATI*, 2(4), hal. 288–295.
- Hardoni, Y., Neherta, M. dan Sarfika, R. (2019) “Karakteristik Perilaku Agresif Remaja Pada Sekolah Menengah Kejuruan,” *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), hal. 257–266.
- Hastono, S. P. (2006) “Basic data analysis for health research,” *Universitas Indonesia (UI): Fakultas Kesehatan Masyarakat*.
- Herodotou, C., Winters, N. dan Kambouri, M. (2012) “A motivationally oriented approach to understanding game appropriation,” *International journal of human-computer interaction*, 28(1), hal. 34–47.
- Holder, M. K. dan Blaustein, J. D. (2014) “Puberty and adolescence as a time of vulnerability to stressors that alter neurobehavioral processes,” *Frontiers in neuroendocrinology*, 35(1), hal. 89–110.
- Hsu, C.-L. dan Lu, H.-P. (2004) “Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience,” *Information & management*, 41(7), hal. 853–868.
- Hurlock (2003) *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1999) *Psikologis Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga Publisher.
- Imanuel, N. (2009) *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game online dan yang Tidak Kecanduan Game online* . Skripsi dipublikasikan. Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Indahningrum, F. (2014) “Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa Universitas Surabaya,” *Calyptra*, 2(1), hal. 1–17.
- Isgiyanto, A. (2009) *Teknik Pengambilan Sampel Pada Penelitian Non Eksperimental*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Kann, L. dkk. (2016) “Malaria surveillance—United States, 2013,” *Annals of Emergency Medicine*, 68(5), hal. 627–628.

- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2018) *Bermain Game online : Mengisi Waktu Luang, Bersenang-senang atau Ketergantungan*. Tersedia pada: <https://www.kemkes.go.id/article/view/18070600009/bermain-game-online-mengisi-waktu-luang-bersenang-senang-atau-ketergantungan.html>.
- KPAI (2018) *Angka Kekerasan Anak di Sumsel Masuk 10 Terbesar*. Tersedia pada: <https://www.gatra.com/detail/news/369476-2018-Angka-Kekerasan-Anak-di-Sumsel-Masuk-10-Terbesar> (Diakses: 23 Juli 2019).
- Kuss, D. J. dan Griffiths, M. D. (2012) "Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research," *Journal of behavioral addictions*, 1(1), hal. 3–22.
- Kusumadewi, T. (2009) *Hubungan kecanduan Internet Terhadap Keterampilan Sosial Remaja*. Skripsi Psikologi Universitas Indonesia. Tersedia pada: [http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan kecanduan.pdf](http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf).
- Kusumawardani, S. P. (2015) "Game online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)," *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), hal. 154–163.
- Kwick, R. (1974) *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. dan Peter, J. (2009) "Development and validation of a game addiction scale for adolescents," *Media psychology*, 12(1), hal. 77–95.
- Lu, H. dan Wang, S. (2008) "The role of Internet addiction in online game loyalty: an exploratory study," *Internet Research*.
- Makashvili, M. dkk. (2014) "Violent video games cause aggression in young females," *Journal of Law and Criminal Justice*, 2(2), hal. 151–160.
- Mappiare, A. T. A. (2004) *Pengantar Konseling dan Psikoterapi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mathews, V. dkk. (2010) "Short-Term Violent Video Game Play by Adolescents

- Alters Prefrontal Activity During Cognitive Inhibition,” *Media Psychology - MEDIA PSYCHOL*, 13, hal. 136–154. doi: 10.1080/15213261003799854.
- Medinnus, G. R. dan Johnson, R. C. (1997) *Child & Adolescent Psychology*. 2 ed. Canada: John Wiley & Son, Inc.
- Monks (2009) “Tahap Perkembangan Masa Remaja,” in *Medical Journal New Jersey Defenisi Remaja*. Jakarta: Grafindo.
- Murti (1997) *Prinsip dan Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Myers (1996) *D.G. Social Psychology*. Boston: McGraw-Hill College.
- Nad2 (2010) *Perkembangan dan dampak game online di Indonesia*. Tersedia pada: <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>.
- Nafiah, A. dan Handayani, A. (2014) “Layanan bimbingan kelompok dengan teknik homeroom untuk penurunan perilaku agresif siswa,” *Empati-Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(1).
- Najmah (2010) *Manajemen dan Analisis Data Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Najmah (2011) *Managemen Analisis Data Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Notoatmodjo, S. (2010) *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012) *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Onukwufor, J. N. (2013) “Physical and verbal aggression among adolescent secondary school students in rivers state of Nigeria,” *British Journal of Education*, 1(2), hal. 62–73.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K. dan Pambudi, A. (2019) “Hubungan Paparan *Game online* Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja,” *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 5(2), hal. 96–102.

- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R. dan Karyanta, N. A. (2012) “Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta,” *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajawa*, 1(2), hal. 1–8.
- Priscilla, C.-N., Lin, X. dan Hu, J. (2015) “Kindness as a collective wish to co-design with communities using physical installation,” in *International Conference 2015 of the Design Research Society Special Interest Group on Experiential Knowledge (EKSIG 2015)*. Design School Kolding, hal. 173–184.
- Razieh, J. dkk. (2012) “The relationship between Internet addiction and anxiety in the universities students,” *Interdisciplinary Journal of Contemporary Research in Business*, 4(1), hal. 942–949.
- Renzetti, C. M. dan Edleson, J. L. (2008) *Encyclopedia of interpersonal violence*. Sage Publications.
- Riyanto, A. (2011) *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jakarta: EGC.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S. dan Onibala, F. (2019) “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan,” *Jurnal keperawatan*, 7(1).
- Sanditaria, W., Fitri, S. Y. R. dan Mardhiyah, A. (2016) “Adiksi Bermain *Game online* pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game online* Jatinangor Sumedang,” *Students e-Journal*, 1(1), hal. 32.
- Santrock, J. W. (2011) “Life-span development,” *PsycCRITIQUES*, 41(4), hal. 395–395. doi: 10.1037/002921.
- Sarlito (1992) *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: Grasindo.
- Sarwono, J. (2006) *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sarwono, S. W. (2002) *Psikologi Sosial: Individu dan Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Sarwono, S. W. (2010) *Psikologi Remaja; Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Satria, R. A. (2015) “Hubungan Kecanduan Videos Games Kekerasan Pada Murid Laki-Laki Kelas IV dan V di SD Kelas 2 Cupak Tengah Pauh Kota Padang,” *E-journal Unand*.
- Sentana, M. A. dan Kumala, I. D. (2017) “Agresivitas dan kontrol diri pada remaja di Banda Aceh,” *Jurnal Sains Psikologi*, 6(2), hal. 51–55.
- Sharma, D. dan Sangwan, S. (2016) “Physical, verbal and relational aggression among adolescents,” *Advance Research Journal of Social Science*, 6(2), hal. 160–164.
- Shelton, D. dkk. (2011) “Impact of a dialectic behavior therapy—Corrections Modified (DBT-CM) upon behaviorally challenged incarcerated male adolescents,” *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 24(2), hal. 105–113.
- Sindonews.com (2018) *Catatan KPAI Bidang Pendidikan : Kasus Bullying Paling Banyak*. Tersedia pada <https://nasional.sindonews.com/read/1324346/15/catatan-kpai-bidang-pendidikan-kasus-bullying-paling-banyak-1532346331>. (Diakses: 23 Juli 2019).
- Siregar, N. I. dan Muljono, P. (2017) “Pengaruh Perilaku Bermain Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresi Remaja,” *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 1(3), hal. 261–276.
- Skinner (1983) *Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stuart, G. W. (2016) *Prinsip dan Praktik Keperawatan : Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart*. Indonesia. Diedit oleh K. B. Anna. Singapore: Elsevier (Singapore) Pte.Ltd.
- Sugiyono (2008) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2015) *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sunaryo (2004) *Psikologi untuk Pendidikan*. Jakarta: EGC.

- Surya, H. M. (2008) *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syahrani, R. (2015) “Ketergantungan online game dan penanganannya,” *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), hal. 84–92.
- Tridhonanto, A. (2011) *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Trisnawati, E. (2015) *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Video Game Jenis Kekerasan dengan Kecenderungan Agresi pada Siswa SMK Triguna Utama Ciputa Tahun 2010*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ulfa, M. (2017) “Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subranta kecamatan tampan pekanbaru,” *Jurnal Pendidikan*, 4(1).
- Walgito (2002) *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Watson, D. L., Tregerthan, G. D. dan Frank, J. (1984) *Social Psychology, Science and Application*. United States of America: Scott, Foresman, and Company.
- Weinstein, A. M. (2010) “Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users,” *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), hal. 268–276.
- WHO (2014) *Maternal Mortality*. World Health Organization.
- WHO (2015) *World health statistics 2015*. Tersedia pada: www.who.int.
- WHO (2016) *Youth Violence*. Tersedia pada: <http://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>.
- Wibisono, A. dan Naryoso, A. (2019) “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Pengawasan Orang Tua dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja,” *Interaksi Online*, 7(3), hal. 179–187. doi: 10.1016/j.jad.2018.07.029.
- Wiggins, J. A., Wiggins, B. B. dan Zanden, F. V. (1994) *Social Psychology*. 5 ed.

New York: Mc Grow Hill.Inc.

Yee, N. dkk. (2007) “The unbearable likeness of being digital: The persistence of nonverbal social norms in online virtual environments,” *CyberPsychology & Behavior*, 10(1), hal. 115–121.

Young, K. (2009) “Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents,” *The American journal of family therapy*, 37(5), hal. 355–372.