

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SAMARINDA

Rika Agustina Amanda¹

Abstrak

Artikel ini berisi tentang Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang bersifat asosiatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, kemudian untuk hasil t tabel diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka t hitung $>$ t tabel maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. Melalui kolerasi product moment, diketahui bahwa r hitung = 0,55 berarti kolerasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui r tabel diperoleh sebesar 0,195. Hal ini berarti bahwa r hitung $<$ r tabel, maka kolerasi product moment tersebut signifikan.

Kata Kunci : Game Online, Agresif

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat begitu banyaknya perubahan yang terjadi pada masyarakat terutama teknologi komunikasi *internet*. Teknologi *internet* memudahkan segala hal yang kita inginkan dapat kita selesaikan dalam waktu yang singkat. Dengan bantuan *internet*, manfaat *internet* dapat dijadikan masyarakat sebagai sarana informasi dan hiburan. Contohnya informasi sekarang sangat mudah didapatkan, kita tidak perlu lagi sulit mencari informasi dari buku-buku, hanya cukup dengan membuka *internet* kita dapat mengakses informasi apapun yang kita inginkan.

Kecanduan *game online* di Indonesia khususnya sudah sangat meluas dan ini terjadi baik mulai dari anak TK hingga orang-orang yang sudah Kerja sekalipun. Fenomena ini bisa kita temukan di warnet-warnet dekat rumah. Banyak dari pelajar-pelajar tersebut menghabiskan waktu libur sekolah atau

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: rikaagustinaamanada@gmail.com

waktu senggangnya untuk bermain *game online*. Biasanya mereka bermain *game online* sekitar 2-3 jam ataupun bisa lebih.

Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *Game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan *online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan *online* itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan *online* berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan *online* dapat memberi efek positif bagi para penggemarnya. Contohnya salah satu *club game online* di *game Audition AyoDance* yang ada di Samarinda yang diberi nama *WaltDisneyInc*. *Club* ini terbentuk karena adanya rasa solid dari sesama pemain *ayo dance* yang ingin selalu main bersama dalam tiap waktu. Dalam *club* ini ada peraturan yang harus ditaati seperti memiliki *user* seperti *Line ID* atau pin BB, mengganti *nick* sesuai dengan nama *club* dan selalu menghargai masalah pribadi yang ada pada membernya. Member *club* ini sendiri ada beberapa diluar pulau, dan ada member yang di satu kota. *Club* ini sering mengadakan atau saling mengajak untuk main bareng atau biasa di singkat (mabar) dirumah anggota jika masih dalam kawasan satu kota.

Game online mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum (Trismarindra, 2007). Soleman (2009) melihat bahwa sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *online*. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan.

Selain itu secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan *online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.

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, Depok, dua anak SMP, usia 14 tahun membunuh temannya akibat saling ejek saat bermain game online di sebuah warnet.

Berdasarkan uraian diatas, maka saya sebagai penulis ingin mengadakan penelitian dan menulis skripsi dengan judul “PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU AGRESIF REMAJA”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas maka, penulisan dapat memberikan rumusan masalah sebagai berikut : “apakah ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku remaja ?”

Tujuan penelitian

Mengacu kepada perumusan masalah penelitian, maka penelitian dapat dikemukakan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja.
2. Untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja.

Manfaat Penelitian

Berkaitan dengan tujuan penelitian di atas maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dari segi teori, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya perpustakaan sebagai pengembangan terhadap pengetahuan di bidang komunikasi dan memperkaya khasanah perkembangan teknologi komunikasi.
2. Dari segi praktik, hasil penelitian ini diharapkan juga dapat berguna bagi berbagai pihak, baik *game canter*, warnet, para *gamers* maupun khalayak dalam menggunakan media, dimana hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai evaluasi serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh *game online* terhadap perilaku.

KERANGKA DASAR TEORI

Perkembangan teknologi komunikasi

Perkembangan teknologi sejak dulu sebenarnya sudah digunakan manusia. Kalau manusia zaman dulu memecahkan kemiri dengan batu atau memetik buah dengan galah, sesungguhnya mereka sudah menggunakan teknologi, yaitu teknologi sederhana (Nana Syaodih S, 2009: 67).

Perkembangan yang terjadi dengan cepat di bidang komunikasi membuat para ahli menyebutnya sebagai revolusi komunikasi. Perubahan yang cepat ini didorong oleh adanya berbagai penemuan dibidang teknologi sehingga apa yang dulu merupakan kendala dalam kegiatan komunikasi, sekarang sudah terbuka lebar.

New media

Menurut Flew (2008), media baru atau bentuk informasi digital sejenis, memiliki lima karakteristik:

1. *Manipulabel*. Informasi digital mudah di ubah dan di adaptasi dalam berbagai bentuk, penyimpanan, pengiriman dan penggunaan.
2. *Networkabel*. Informasi digital dapat dibagi dan dipertukarkan secara terus-menerus oleh sejumlah besar pengguna di seluruh dunia.
3. *Dense*. Informasi digital berukuran besar dapat disimpan diruang penyimpanan kecil (contoh USB fash disc) atau penyedia layanan jaringan.
4. *Compressible*. Ukuran informasi digital yang diperoleh dari jaringan manapun dapat diperkecil melalui proses kompres dan dapat didekompres kembali saat dibutuhkan.
5. *Impartial*. Informasi digital yang disebarakan melalui jaringan bentuknya sama dengan yang direpresentasikan dan digunakan oleh pemilik atau penciptanya.

Game online

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan *internet*. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi *internet* atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

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

Perilaku

Menurut Soeharto (dalam Tu'u, 2004;32) merumuskan perilaku sebagai hasil dari proses belajar. Dalam proses belajar itu terjadi interaksi antara individu dan dunia sekitarnya. Sebagai hasil interaksi maka jawaban yang terlihat dari seorang individu akan dipengaruhi oleh hal-hal atau kejadian-kejadian yang pernah dialami oleh individu tersebut maupun oleh situasi masa kini.

Perilaku Agresif

Agresif adalah kata umum yang dikaitkan dengan adanya perasaan marah, permusuhan, atau tindakan melukai orang lain baik dengan tindakan kekerasan fisik, verbal, maupun menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh.

Menurut Murray dalam Hall dan Lindzey, psikologi kepribadian (1993) agresi dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Atau secara singkat agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain. Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik fisik maupun psikologi.

Remaja

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi. Menurut Konopka (Pikunas, 1976) dalam Syamsu Yusuf (2009:184) masa remaja ini meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun; (b) remaja madya 15-18 tahun, dan (c) remaja akhir: 19-22.

Dalam bukunya *Development Psychology* Elisabet B. Hurlock (1978) (dalam Alex Sobur, 2003:133) mengadakan tahapan perkembangan sebagai berikut.

a. Pranatal (sebelum lahir) atau pralahir.

b. Masa natal

Masa natal ini, terdiri atas:

1) *Infancy* atau *neonates* (dari lahir sampai 14 hari)

2) Masa bayi (antara 2 minggu sampai 2 tahun)

3) Masa anak (2-10/11 tahun)

c. Masa remaja (11/12-20/21 tahun)

Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju dewasa. Masa remaja terbagi dalam berikut ini:

1) Praremaja (11/12-13/14)

2) Remaja awal (13/14-17 tahun)

3) Remaja lanjut (17-20/21 tahun)

d. Dewasa

Fase dewasa ini terbagi lagi atas berikut ini:

1) Dewasa awal (21-40)

2) Dewasa menengah (40-60)

Technological Determinism Theory

Determinism berasal dari kata *determine* dalam bahasa Inggris yang berarti pengaruh untuk memutuskan atau menentukan sesuatu. *Technological* berasal dari kata *technology*, yang terdiri dari *technique* dan *logos*, artinya pengetahuan tentang cara atau metode dalam melakukan sesuatu (secara teknis). Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pertama kali pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gotten Berg Galaxy: The Marking of Typographic Man*. Dasar dari Teori Technological Determinism adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam cara manusia

berkomunikasi akan berpengaruh terhadap caranya berpikir, berperilaku dan bertindak ke arah kemajuan teknologi selanjutnya yang akan dihadapi oleh manusia.

Teori Belajar Sosial

Bandura (1997 : 278), berpandangan bahwa perinsip-perinsip belajar cukup untuk menerangkan dan memprediksikan tingkah laku serta perubahan tingkah laku. Ia mengingatkan bahwa manusia berfikir, bernalar, membayangkan, merencanakan, mengharapkan, menginterpretasikan, meyakini, menilai, dan membandingkan. Manusia mampu mengatur dirinya sendiri hingga ia mampu mengontrol lingkungannya selain dibentuk oleh lingkungannya itu.

Teori belajar sosial menurut Bandura (1997 : 279), menjelaskan tingkah laku manusia dari segi interaksi timbal-balik yang berkesinambungan antara faktor kognitif , tingkah laku, dan faktor lingkungan.

Hipotesis

H0: Tidak ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja

H1: Ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatif dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen dalam mengumpulkan data. Metode survey yang digunakan adalah metode eksplanatif yang bersifat asosiatif serta menggunakan analisis regresi untuk mencari bentuk hubungan dua variabel dalam bentuk fungsi atau persamaan dan analisis kolerasi untuk mencari derajat keeratan hubungan dua variabel.

Definisi Oprasional

Penulis menentukan indikator-indikator yang akan diukur dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Indikator *game online* sebagai variabel X (independen):
 - a. Frekuensi bermain *game online*
 - b. Waktu bermain *game online*
 - c. Perhatian bermain *game online*
2. Indikator perilaku agresif sebagai variabel Y (dependen):
 - a. *Aggressiviness*
 - b. *Verbal Agression*
 - c. *Anger* (kemarahan)
 - d. *Hostilty*

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di warnet Kandela, Reload, dan Elektra di Samarinda. Warnet kandela di Jln. Dr. Soetomo. Warnet reload di Jln. Wisma Citra. Warnet elektra di Jln. Yos Sudarso.

Populasi Dan Sampel

Menurut Sugiyono (dalam buku Rachmat Kriyantono, 153:2006) menyebut populasi sebagai generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian di tarik suatu kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah para pemain *game online* di warnet Kandela, Reload, dan Elektra. Dikarenakan jumlah pemain tetap pada masing-masing warnet kurang dari seratus, yaitu Kandela berjumlah 28 pemain, Reload berjumlah 35 pemain, dan Elektra 38 pemain. Oleh karena itu sampel yang diambil sejumlah populasi yaitu 101 pemain.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Rachmat Kriyantono, 2006:94). Untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yakni data primer dan data sekunder.

Teknik Pengukuran Data

Peneliti menggunakan *instrument* berupa *kuisisioner* atau angket, menyebarkannya pada responden dan kemudian menganalisis hasilnya dengan menggunakan rumus statistik. Skala yang dipakai dalam penelitian ini adalah skala nominal dan sekala *likert* 5 jenjang.

Kemudian untuk menentukan kriteria skor jawaban responden yaitu kriteria sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi dari tanggapan responden, terlebih dahulu ditentukan skala interval dengan menggunakan rumus sebagaimana di kemukakan Sugiyono sebagai berikut:

$$I = \frac{R}{K}$$

Nilai skor tertinggi = Skor jenjang tertinggi \times jumlah responden
= $5 \times 101 = 505$

Nilai skor terendah = Skor jenjang terendah \times jumlah responden
= $1 \times 101 = 101$

$$\text{Jadi } I = \frac{505-101}{5} = \frac{404}{5} = 81$$

Berdasarkan rumus diatas, diperoleh interval skor jawaban responden untuk masing-masing kriteria yang telah ditentukan.

Teknik Analisis Data

Untuk meriset apakah memang ada hubungan atau pengaruh yang signifikan atau tidak antara variabel X terhadap Y, maka digunakan rumus regresi. Regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus regresi linear sederhana, karena diketahui yang mana variabel bebas X dan yang mana variabel terikat Y.

Rumus *Regresi Linear Sederhana* adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Nilai a dihitung dengan rumus :

$$a = \frac{\sum Y (\sum X^2) - \sum X \sum XY}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Nilai b dihitung dengan rumus :

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Setelah ditemukan persamaan *Regresi Linear Sederhana* kemudian dilakukan *Standart Error Of Estimate* yang digunakan untuk *test terhadap a* dan *test terhadap b*. Diadakannya *test terhadap a* dan *test terhadap b* untuk melihat nilai a dan b cukup significant atau tidak dengan membandingkan ta hitung dengan t tabel dan tb hitung dengan t tabel.

Untuk mencari *Standart Error Of Estimate* digunakan rumus sebagai berikut :

$$Se = \sqrt{\frac{\sum (Y - \hat{Y})^2}{n-2}}$$

Kemudian setelah menemukan Se dilakukan test terhadap a dan b dengan rumus:

$$Sa = \frac{Se}{\sqrt{n}} \text{ kemudian digunakan rumus } ta = \frac{a}{Sa}$$

$$Sb = \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2}} \text{ kemudian digunakan rumus } tb = \frac{b}{Sb}$$

Setelah ditemukan t terhadap a hitung dan t terhadap b hitung kemudian dibandingkan dengan t tabel dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika t hitung > t tabel berarti valid : jika jumlah thitung lebih dari ttabel dapat dinyatakan berarti nilai a atau b cukup significant.
- b. Jika t hitung < t tabel berarti tidak valid : jika jumlah thitung kurang dari t tabel dapat dinyatakan bahwa nilai a atau b tidak cukup significant.

Kemudian data-data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner akan diolah dengan menggunakan rumus statistik. Sedangkan metode analisis data yang dilakukan dengan menggunakan Analisis Pearson Product Moment dalam penelitian ini adalah untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio.

Rumus *Pearson Product Moment* adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Korelasi *Pearson Product Moment* dilambangkan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga (-1 ≤ r ≤ + 1). Apabila nilai r = -1 artinya korelasi negatifnya sempurna; r = 0 artinya tidak ada korelasi; r = 1 berarti korelasinya sangat kuat.

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t. Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai t hitung adalah sebagai berikut :

$$T \text{ hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Setelah didapatkan nilai thitung melalui rumus diatas, kemudian menentukan tabel dengan taraf nyata (*level significance*) yang dipilih adalah α=0,05 dan derajat kebebasan (dk= n-2), maka untuk menginterpretasikan hasilnya berlaku ketentuan sebagai berikut :

- Jika t hitung > t tabel berarti valid : jika jumlah t hitung lebih dari jumlah t tabel dapat dinyatakan ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku remaja di Samarinda.
- Jika t hitung < t tabel berarti tidak valid : jika jumlah t hitung kurang dari t tabel dapat dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku remaja di Samarinda.

Sedangkan untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel x terhadap y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinan sebagai berikut:

$$KP = r^2 \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Warnet Kandela yang berada di Jalan Dr. Sutomo No. 28 RT. 002 Kecamatan Samarinda Ulu, Kelurahan Sidodadi. Berdiri sejak tahun 2011 memiliki lokasi yang strategis di tengah kota dan dipinggir jalan, dapat dengan mudah menarik perhatian para *gamers*. Fasilitas yang dimiliki warnet kandela terdiri dari 20 PC standar dan 8 PC VIP dengan jenis komputer yang memadai dan dilengkapi dengan headset serta dapat browsing media sosial. Dengan berada di tengah kota Kandela memiliki nilai lebih, dekat dengan SD maupun SMP dan SMA. Terlebih lagi masih bisa dijangkau dari kampus yang berada di Jl. M.Yamin maupun Jl. Pramuka, tidak heran jika yang menjadi mamber dari warnet tersebut terdiri dari remaja awal hingga akhir maupun dewasa.

Warnet Reload bertempat di Jln. Rajawali (Wisma Citra) No. 87 Rt. 015 Kecamatan Samarinda Utara, Kelurahan Sungai Pinang Dalam. Berdiri sejak tahun 2009 memiliki lokasi yang berada di kawasan padat penduduk dan dekat

dengan SMA yang berada pada Jl. Kemakmuran. Dari segi fasilitas, warnet reload terdiri dari 35 PC standar yang dilengkapi dengan *speaker* dan dapat browsing media sosial tetapi tidak memiliki fasilitas VIP. Walaupun berbeda dari Kandela yang berada di tengah kota, Reload telah memiliki pelanggan tetap yang banyak. Kelebihan warnet tersebut memiliki member yang selalu aktif dalam perlombaan atau *event* yang diadakan membuat warnet tersebut lebih memiliki nama tersendiri. Member yang berada di warnet tersebut juga beragam, dari anak-anak hingga remaja dan dewasa.

Warnet Elektra bertempat di Jl. Yos Sudarso (Tepi Pelabuhan) No. 22 Rt. 10 Kecamatan Samarinda Ilir Kelurahan Sungai Dama. Berdiri sejak tahun 2010 memiliki lokasi yang jauh dari kota tetapi padat penduduk dan dekat dengan satu sekolah. Dari segi fasilitas, warnet elektra terdiri dari 28 PC standar dan 10 PC VIP yang di lengkapi dengan *speaker* tetapi tidak memiliki fasilitas browsing media sosial. Kelebihan lainnya dari warnet elektra adalah memiliki fasilitas AC.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Didalam penelitian ini untuk mencari hubungan antara dua variabel yakni pengaruh *game online* (X) terhadap perubahan perilaku agresif (Y), peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Rumus Regresi Linear Sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Untuk mencari nilai a dapat dipakai rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{6647(272273) - 5215.345463}{101.272273 - (5215)^2} = \frac{1809798631 - 1801589545}{27499573 - 27196225}$$

$$a = \frac{8209086}{303348} = 27,06$$

Untuk mencari nilai b dapat dipakai rumus sebagai berikut :

$$b = \frac{101(345463) - 5215.6647}{101(272273) - (5215)^2} = \frac{34891763 - 34664105}{27499573 - 27196225}$$

$$b = \frac{227658}{303348} = 0,75$$

Jadi persamaan regresinya adalah $Y = 27,06 + 0,75X$

Standart Error Of Estimate

Setelah mengetahui persamaan regresi linear sederhana kemudian dilakukan standart of estimate, karena standart of estimate digunakan untuk test terhadap a dan b. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah nilai a dan b cukup signifikan, dengan kata lain nilai a dan b itu tidak diperoleh karena faktor kebetulan saja. Untuk mencari standart error of estimate digunakan rumus sebagai berikut :

$$Se = \sqrt{\frac{3979,876}{99}} = \sqrt{40,20077} = 6,340$$

Test Terhadap a dan b

Setelah mengetahui standart $Se = 6,340$, kemudian diadakan test terhadap a dan b. Hal ini untuk melihat apakah nilai a dan b itu cukup signifikan.

$$Sa = \frac{Se}{\sqrt{n}} = \frac{6,340}{\sqrt{99}} = 0,64$$

$$ta = \frac{a}{Sa} = \frac{27,06}{0,64} = 42,28$$

Setelah diketahui bahwa ta hitung ($=42,28$) lebih besar dari t tabel ($=2,00$). Berarti nilai a cukup signifikan.

$$Sb = \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2}} = \frac{6,340}{\sqrt{272273}} = 0,012$$

$$tb = \frac{b}{Sb} = \frac{0,75}{0,012} = 62,5$$

Setelah diketahui bahwa tb hitung ($=62,5$) lebih besar dari t tabel ($=2,00$). Berarti nilai b cukup signifikan.

Analisis Kolerasi Pearson Product Moment

Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja, analisis data yang dilakukan adalah dengan teknik analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Kegunaan *Pearson Product Moment* dalam penelitian salah satunya untuk mengetahui derajat pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{101.3435463 - (5215)(6647)}{\sqrt{\{101.272273 - (5215)^2\}\{101.443123 - (6647)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{34891763 - 34664105}{\sqrt{\{27499573 - 27196225\}\{44755423 - 44182609\}}}$$

$$r_{xy} = 0,55$$

Berdasarkan hasil perhitungan maka didapatkan nilai koefisien korelasi product moment adalah 0,55 yang artinya tingkat hubungannya sedang.

Uji T-Rumus

Diketahui bahwa $r = 0,55$. Selanjutnya dihitung dengan Uji-t. Rumus yang digunakan untuk mengetahui t hitung adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} = \frac{0,55\sqrt{101-2}}{\sqrt{1-0,55^2}} = \frac{5,472}{0,6975} = 7,845$$

Setelah didapatkan nilai t hitung melalui rumus diatas yakni t hitung (7,845), kemudian menentukan t tabel (0,195) dengan taraf nyata level significance yang dipilih adalah $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan ($dk=n-2$), maka untuk menginterpretasikan hasilnya berlaku ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika t hitung $>$ t tabel berarti valid
- b. Jika t hitung $<$ t tabel berarti tidak valid

Diketahui t hitung $>$ t tabel, $7,845 > 1,980$ berarti valid, maka dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda.

Untuk menyatakan besar kecilnya sumbangan variabel x terhadap y dapat ditentukan dengan rumus koefisien determinasi sebagai berikut :

$$KP = r^2 \times 100\% = 0,55^2 \times 100\% = 30,25\%$$

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 101 responden.

Jumlah responden dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin adalah responden laki-laki sebanyak 68 orang atau 67,33%, sedangkan responden perempuan sebanyak 33 orang atau 32,67% dari 101 responden.

Remaja yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah remaja atau mamber yang berada pada fase usia 13 – 39 tahun. Dalam penelitian ini responden yang berusia 13-16 (remaja awal) tahun adalah 29 orang atau 28,71%, kemudian responden yang berusia 17-20 (remaja lanjut) tahun adalah 45 orang atau 44,56% dan responden yang berusia 21-39 (dewasa awal) tahun sebanyak 27 orang atau 26,73% dari 101 responden.

Dari hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja, terdapat indikator variabel *game online* (X) yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Dalam sehari saya bisa bermain *game online* berulang kali, dari uraian pada pernyataan ini responden menjawab setuju sebesar 51,485%, karena adanya kepuasan tersendiri di dalam bermain *game online*, seperti dapat bermain bersama teman di lain daerah dan adanya keunikan tersendiri dalam *game online* itu sendiri seperti fitur dan aksesoris *game online*.

Ketika libur akhir pekan maupun tanggal merah, saya selalu bermain *game online*, dari uraian pada pernyataan ini responden menjawab setuju 50,49%, *game online* sudah menjadi hiburan tersendiri dan menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari di benak para pemainnya yang mewajibkan mereka untuk terus bermain dikala libur maupun senggang.

Saya membatasi waktu dalam bermain *game online*, dari uraian pada pernyataan ini responden menjawab setuju 50,49% ketika gamers mulai membatasi waktu untuk bermain *game online* itu disebabkan adanya hal yang lebih penting dan mendesak .

Saya tidak bisa membagi waktu antara dunia maya (*game online*) dengan dunia nyata, dari uraian pada pernyataan ini responden menjawab setuju 51,48%, *gamers* menjadi terlalu sibuk dengan *game* nya dan terlalu nyaman untuk bersosialisasi di dunia maya daripada kehidupan mereka di dunia nyata yang sulit mengekspresikan diri mereka ke orang lain.

Kemudian indikator pada variabel persepsi (Y) yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Saya merasa dendam jika kalah bermain *game online* dari *team* lain, dari uraian ini responden yang menjawab setuju 59,41%, kalah dalam pertandingan

game online sama saja dengan hilangnya rasa percaya diri dari seorang *gamers* yang dapat menimbulkan rasa dendam dan tidak terima dengan keadaan tersebut, menjadikan hal yang negatif untuk *gamers* tersebut terhadap orang lain.

Saya iri dengan *item* (barang) berbayar dari *team* lain, dari uraian ini responden yang menjawab setuju 58,41%, *game online* memiliki fitur barang pelengkap yang beragam, dari yang berbayar hingga gratis atau bisa dengan menukarkan poin, semakin bagus *item* berbayar yang dimiliki maka semakin menunjang pula kualitas dalam bermain *gamers*, hal ini yang dapat membuat rasa iri akan timbul di benak *gamers* ketika mereka tidak bisa memiliki barang yang *gamers* lain miliki.

Saya takut menjadi beban *team* dalam pertandingan *game online* karena tidak maksimal, dari uraian ini responden yang menjawab setuju 61,38%, *gamers* memiliki tanggung jawab masing-masing ketika ada pertandingan *game online*, ini bisa menimbulkan rasa gugup, takut dan menjadi gelisah ketika bermain, karena menang dalam pertandingan *game online* adalah keinginan semua anggota *team*.

Analisis statistik dalam penelitian pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresifitas remaja menunjukkan bahwa terdapat pengaruh agresif yang signifikan antara bermain *game online* dengan perubahan perilaku *gamers*. Dengan demikian hipotesis penelitian ini dapat diterima, dilihat pada t hitung $>$ t tabel maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda.

Penelitian ini pun kemudian mendukung 2 teori komunikasi yakni *technological determinism theory* dan teori belajar sosial adapun alasannya sebagai berikut:

Perubahan budaya, seperti cara bergaul yang sudah lebih luas bahkan bisa mencapai global membuat kemajuan teknologi ini mengubah khalayak menuju budaya yang baru dengan beragam teman yang mereka temukan pada *game online*, membuat khalayak menerima dan memproses hal baru, menjadikannya sebuah pembelajaran yang mereka temukan dan menyaring hal tersebut untuk di aplikasikan pada kehidupan sehari-hari mereka.

Perubahan didalam jenis-jenis komunikasi akhirnya membentuk dan membuat khalayak tersebut untuk belajar maupun menolak dari perubahan yang terjadi seperti halnya bahasa baru, baik positif maupun negatif yang dapat berdampak pada kehidupan sosial maupun pribadi pada individu atau khalayak tersebut yang berujung pada perubahan sikap atau sifat yang menjadi lebih sensitif dan tempramental tinggi.

Perubahan sikap dapat terjadi dari segi interaktif timbal balik yang berkesinambungan antara faktor kognitif, tingkah laku dan faktor lingkungan. Dalam proses determinasi timbal balik itulah terletak kesempatan bagi manusia

untuk mampu mengatur dirinya sendiri hingga seorang *gamers* mampu mengontrol lingkungannya selain dibentuk oleh lingkungannya itu. Dari indikator-indikator tersebut yang sangat mempengaruhi terdiri dari frekuensi, waktu, dan hostility.

Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh dari *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda, dari seberapa sering mereka bermain *game online* dan berapa lama mereka sudah mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari yang kemudian timbul sikap agresif dari kebiasaan mereka bermain *game online*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan mengenai pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda adalah sebagai berikut :

Melalui *analisis regresi linear sederhana*, diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, dengan variabel x yakni *game online* terdiri dari 3 indikator yaitu frekuensi, waktu, atensi terhadap variabel y yakni perilaku agresif remaja dengan 4 indikator yaitu *aggressiveness*, *verbal aggression*, *anger*, *hostilty*. Kemudian untuk hasil t hitung peroleh sebesar 7,845 sedangkan melihat t tabel diperoleh nilai sebesar 0,195. Dengan demikian maka t hitung > t tabel maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H0 ditolak H1 diterima yang artinya ada pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda.

Melalui *korelasi product moment*, diketahui bahwa r hitung = 0,55 berarti korelasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui r tabel diperoleh nilai sebesar 0,244. Hal ini berarti bahwa r hitung > r tabel, maka *korelasi product moment* tersebut signifikan. Dengan demikian derajat pengaruh antara *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja adalah sedang.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebaiknya remaja yang bermain *game online* di warnet melakukan kegiatan positif seperti mengikuti cabang olahraga maupun sebagainya yang lebih bermanfaat. Dan bagi para mahasiswa yang menyukai *game online* lebih baik mulai membatasi dan mengendalikan diri agar tidak terjadi kecanduan dalam bermain *game online* sehingga tidak mengganggu waktu dalam belajar dan dapat lebih banyak bersosialisasi dengan teman, orang tua serta keluarga, mulai mengalihkan ke hal yang positif seperti memperbanyak pengalaman untuk bekerja dan belajar mengerjakan tugas. Bagi orang tua agar dapat lebih mengawasi anaknya dalam hal pendidikan seperti, membuat kesepakatan atau

perjanjian dengan anak, agar dapat terus mengarahkan dengan baik dan tanpa rasa tertekan, dan menjalin kerjasama yang baik dalam menjalani tanggung jawab waktu yang telah di tetapkan.

Daftar Pustaka

- Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.
- Alex Sobur. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Bandura. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Buss & Perry.(1992). *The Agression Questionnaire*. dalam journal of Personality and Psychology,.edisi 63, 3.
- Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009
- Febrian, Jack. 2007. *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*. Bandung : PT. Informatika.
- Flew, Terry. (2008). *New Media: An Introduction. Third Edition*. Australia: Oxford University Press.
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Dan Yang Tidak Kecanduan Game Online* (skripsi-dipublikasikan). Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Kusumadewi, T. (2009). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Sosial Pada Remaja* (skripsi-dipublikasikan). Depok : Fakultas Psikologi UI.
- Lestiani, D. 2009. Proposal Game Online. <http://dianlestiani.blog>.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Yee, N. (2006). *The Demographics, Motivasion And Derived Experiences Of Users Of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*. Presence: Teleoperators And Virtual Environments, 15, 309-329.
- Zaenal, W. 2006. *Hanyut Dalam Buaian Game Online*. *Berita Indonesia*. Edisi 20 Oktober 2006. <http://www.beritaindonesia.co.id/humaniora/>

Internet

<http://hukum.kompasiana.com/2012/02/18/anak-sd-melakukan-pembunuhan-berencana-terhadap-temannya-440124.html> (pembunuhan di indonesia)