

Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Agresivitas Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara Tahun 2025

Namora Lumongga Lubis¹, Ramona Dumasari Lubis², Gabriel Situmeang³

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara Medan,
Sumatera Utara, Indonesia

namora.lbs@usu.ac.id (1), ramona.duma@usu.ac.id (2), gabrielsitumeang2017@gmail.com (3)

ABSTRAK

Permainan daring telah menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian orang, baik di kalangan anak muda maupun mahasiswa. Saat ini, warung internet (warnet) sangat mudah ditemukan, baik di kota maupun di desa, dan sebagian besar menyediakan fasilitas untuk bermain permainan daring. Jumlah pengguna internet di Indonesia sangat tinggi, menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Pada tahun 2022, penggunaan internet di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan, mencapai angka yang sangat tinggi yaitu 204,7 juta. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan antara perilaku permainan daring dengan agresivitas di kalangan mahasiswa di Sumatera Utara pada tahun 2025. Ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain potong lintang. Ukuran sampel untuk penelitian ini adalah 107 peserta, dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dalam bentuk Google Form dan dianalisis menggunakan analisis univariat dan bivariat dengan uji chi-square. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara frekuensi permainan daring dengan agresivitas di kalangan mahasiswa di Sumatera Utara dengan nilai $p = 1.000$. Terdapat hubungan antara durasi bermain game daring dan agresivitas dengan nilai $p = 0,002$. Tidak terdapat hubungan antara interaksi dalam bermain game daring dan agresivitas dengan nilai $p = 0,123$. Terdapat hubungan antara tingkat kecemasan dalam bermain game daring dan agresivitas dengan nilai $p = 0,002$. Dari penelitian ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih bijaksana dalam mengelola waktu bermain game daring mereka untuk menghindari penggunaan yang berlebihan, karena durasi bermain game yang lama berkaitan dengan perilaku agresif.

Kata kunci: bermain game daring, agresivitas, mahasiswa

ABSTRACT

Online gaming has become part of a new lifestyle for some people, both among young people and students. Currently, internet cafes (warnet) are very easy to find, both in cities and villages, and most of them provide facilities for playing online games. The number of internet users in Indonesia is very high, according to a survey conducted by the Indonesian Internet Service Providers Association (APJII). In 2022, internet usage in Indonesia showed a significant increase, reaching a very high figure of 204.7 million. This study aims to investigate the relationship between online gaming behavior and aggression among university students in North Sumatra in 2025. This is a quantitative study using a cross-sectional design. The sample size for this study was 107 participants, selected using purposive sampling. Data was collected using a questionnaire in the form of a Google Form and analyzed using univariate and bivariate analysis with the chi-square test. The results of the study indicate that there is no relationship between the frequency of online gaming and aggressiveness among university students in North Sumatra with a p -value=1.000. There is a relationship between the duration of online gaming and aggressiveness with a p -value=0.002. There is no relationship between interaction in online gaming and aggressiveness with a p -value=0.123. There is a relationship between the level of anxiety in online gaming and aggressiveness, with a p -value=0.002. From this study, it is hoped that students will be more prudent in managing their online gaming time to avoid excessive use, as prolonged gaming duration is associated with aggressive behavior.

Keywords : online gaming, aggressiveness, student.

I. PENDAHULUAN

Game online kini menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian orang, baik di kalangan anak muda maupun pelajar. Saat ini, keberadaan warung *internet* (warnet) sangat mudah ditemukan, baik di kota maupun di desa yang menyediakan fasilitas berbagai jenis game online yang tersedia dan dimainkan oleh banyak orang (Surbakti, 2017). Berdasarkan hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2022 penggunaan *internet* di Indonesia sangat tinggi yaitu 204,7 juta. Pengguna internet di Indonesia pada usia 13–18 tahun mencapai 87,16%, sedangkan usia 19–34 tahun sebesar 88,64%. Berdasarkan data statistik dari Infografis Indikator TIK oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO), bahwa 44,1% masyarakat Indonesia memanfaatkan akses internet untuk bermain video game (Oktaviani & Nurjanah dalam Fahrobi, 2024). Game online merupakan permainan yang mencakup petualangan, strategi, simulasi, dan peran (role-playing) serta memberikan kepuasan bagi pemainnya (Adams dalam Ratu & Ambarwati, 2023). Beberapa jenis *game online* yang populer sekarang adalah **Role-Playing Games (RPG)**, seperti **Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)**, yaitu RPG melibatkan banyak pemain secara simultan; **First-Person Shooter (FPS)**, yaitu game tembak-menembak; dan **Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)**, untuk mengalahkan tim lawan di arena pertempuran. Game online memiliki dampak yang signifikan, khususnya bagi pelajar. Jika dimainkan secara berlebihan, hal ini dapat menimbulkan ketergantungan yang membuat waktu belajar berkurang dan hasil akademik menurun. Kebiasaan yang sudah terbentuk sering kali membuat pelajar sulit melepaskan diri dari permainan tersebut (Surbakti, 2017). Akibatnya, remaja yang kecanduan game online berisiko mengalami gangguan psikologis seperti agresi, kecemasan, dan depresi (Fitri dkk., 2018). Perilaku agresif merupakan tindakan negatif yang melukai seseorang sengaja secara fisik atau verbal (Nisrina dkk., 2023). Menurut Fajriansyah dalam (Rosari, 2022) bahwa agresivitas dalam bentuk fisik maupun verbal. Agresivitas verbal menggunakan kata-kata seperti makian, ejekan, dan umpatan. Agresivitas fisik pada tindakan melukai fisik, seperti memukul, melempar benda, atau menampar seseorang.

1. Perumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yaitu : bagaimana penelitian dengan judul Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Agresivitas Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara Tahun 2025 dapat dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pada penelitian ini adalah memperoleh hasil penelitian dari judul Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Agresivitas Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara Tahun 2025.

3. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah : dapat mengimplikasikan hasil penelitian dari judul Hubungan Perilaku Bermain Game Online Dengan Agresivitas Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara Tahun 2025 kepada dunia Pendidikan Kesehatan dan Masyarakat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan desain *cross sectional* yang dilaksanakan di Universitas Sumatera Utara. Sampel penelitian ini sebanyak 107 responden dari jumlah populasi Mahasiswa aktif Universitas Sumatera Utara sebanyak 42.687 orang dengan teknik *purposive* sampling. Penelitian ini menggunakan uji *chi-square*, nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika $p\text{-value} < \alpha$ maka H_0 ditolak yang berarti ada hubungan perilaku bermain *game online* dengan agresivitas. Pengukuran variabel menggunakan skala Likert untuk 20 item pertanyaan dibagi menjadi 4 variabel, yaitu: frekuensi, durasi, interaksi, dan tingkat kecemasan, setiap variabel memiliki 5 item pertanyaan. Skala ini memiliki 4 skor penilaian, yaitu: sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4)..

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Univariat

Karakteristik responden. dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 1. *Distribusi Responden Berdasarkan Umur di USU*

Umur	Jumlah	%
18	14	13,1
19	28	26,2
20	27	25,2
21	26	24,3
22	9	8,4
23	3	2,8
Total	107	100,0

Berdasarkan tabel diatas sebanyak 28 orang (26,2%) umur 18 tahun, sedangkan sebanyak 3 orang (2,8%) umur 23 tahun.

Tabel 2. *Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin*

Jenis Kelamin	Jumlah	%
Laki-laki	56	52,3
Perempuan	51	47,7
Total	269	100,0

Berdasarkan pada tabel diatas laki-laki sebanyak 56 orang (52,3%) dan sebanyak 51 orang (47,7%) Perempuan.

Tabel 3. *Distribusi Responden Berdasarkan Fakultas*

Frekuensi	Jumlah	%
Fakultas Hukum	3	
Fakultas Ilmu Budaya	3	
Fakultas Kehutanan	1	
Fakultas Kesehatan Masyarakat	55	
Fakultas Pertanian	21	
Fakultas Teknik	14	
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	1	
Fakultas Farmasi	1	
Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi	1	
Fakultas Ekonomi dan Bisnis	1	
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu	5	

Politik		
Fakultas Psikologi	1	
Total	107	100,0

Berdasarkan tabel diatas sebanyak 55 orang (51,4%) berasal dari Fakultas Kesehatan Masyarakat. Responden terbanyak kedua berasal dari Fakultas Pertanian sebanyak 21 orang (19,6%).

Tabel 4. *Distribusi Kategori Frekuensi Bermain Game online mengenai Agresivitas*

Frekuensi	Jumlah	%
Rendah	2	1,9
Tinggi	105	98,9
Total	107	100,0

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 105 orang (98,1%) kategori tinggi, sedangkan 2 orang (1,9%) kategori rendah.

Tabel 5. *Distribusi Kategori Durasi Bermain Game online mengenai Agresivitas*

Durasi	Jumlah	%
Rendah	2	12,1
Tinggi	105	87,9
Total	107	100,0

Berdasarkan tabel diatas sebanyak 105 orang (87,9%) kategori tinggi, sedangkan hanya 2 orang (12,1%) kategori rendah.

Tabel 6. *Distribusi Kategori Interaksi Bermain Game Online mengenai Agresivitas*

Interaksi	Jumlah	%
Rendah	14	12,1
Tinggi	93	87,9
Total	107	100,0

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 93 orang (87,9%) kategori tinggi, sedangkan 14 orang (12,1%) kategori rendah.

Tabel 7. *Distribusi kategori Tingkat kecemasan Bermain Game online mengenai agresivitas*

Tingkat kecemasan	Jumlah	%
Rendah	13	12,1
Tinggi	94	87,9
Total	107	100,0

Berdasarkan tabel bahwa sebanyak 94 orang (87,9%) kategori tinggi, sedangkan 13 orang (12,1%) kategori rendah

Tabel 8. *Distribusi kategori agresivitas bermain game online*

Agresivitas	Jumlah	%
Rendah	10	9,3
Tinggi	97	90,7
Total	107	100,0

Berdasarkan tabel diatas bahwa sebanyak 97 responden (90,7%) tergolong **tinggi** sedangkan hanya 10 responden (9,3%) tergolong **rendah**.

b. Analisis bivariat

Tabel 9. Hubungan frekuensi bermain game online dengan agresivitas

Frekuensi	Agresivitas		Total		P-Value	
	Rendah		Tinggi			
	n	%	n	%	n	%
Rendah	10	9,5	95	90,5	105	100
Tinggi	0	0,0	2	100,0	2	100

Berdasarkan tabel diatas, bahwa dari 2 responden yang memiliki frekuensi bermain *game online* rendah, seluruhnya (2 orang atau 100%) termasuk dalam kategori agresivitas tinggi. Sebanyak 95 orang (90,5%) agresivitas tinggi, dan 10 orang (9,5%) agresivitas rendah. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan **uji Fisher's Exact Test**, diperoleh nilai $sig. = 1,000 > \alpha = 0,05$. Menunjukkan bahwa **Ha ditolak dan H0 diterima**, maka tidak terdapat hubungan frekuensi bermain *game online* dengan Agresivitas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hendrawati, 2017) yang menunjukkan nilai $p > 0,05$ artinya tidak terdapat hubungan antara frekuensi bermain game online dengan perilaku agresif pada siswa. Penelitian oleh (Theresia dkk., 2020) korelasi antara frekuensi dengan perilaku agresif menunjukkan ada hubungan ($p = 0,00$) dan tingkat keterikatan game online dengan perilaku menunjukkan hubungan yang signifikan ($p = 0,000$).

Tabel 10. Hubungan durasi bermain game online dengan agresivitas

Durasi	Agresivitas		Total		P-Value	
	Rendah		Tinggi			
	n	%	n	%	n	%
Rendah	5	38,5	8	61,5	13	100
Tinggi	5	5,3	89	94,7	94	100

Berdasarkan table data diatas sebanyak 8 orang (61,5%) kategori agresivitas tinggi dan 5 orang (38,5%) kategori agresivitas rendah. Sebanyak 89 orang (94,7%) agresivitas tinggi, dan hanya 5 orang (5,3%) agresivitas rendah. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji Fisher's Exact Test, diperoleh nilai $sig. = 0,002 < \alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa **Ha ditolak dan H0 diterima**, bahwa terdapat hubungan durasi bermain *game online* dengan Agresivitas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Aisyah, 2023) bahwa durasi bermain game online yang panjang meningkatkan risiko ketergantungan dan kecanduan. Faktor pendukungnya yaitu kurangnya perhatian keluarga, depresi, lemahnya kontrol orang tua, minimnya aktivitas positif, pengaruh lingkungan, pola asuh yang tidak tepat, serta paparan konten kekerasan yang memperbesar potensi munculnya perilaku agresif. (Aisyah, 2023).

KESIMPULAN

Durasi bermain dan tingkat kecemasan saat bermain game online berhubungan signifikan dengan agresivitas mahasiswa ($p = 0,002$). Frekuensi dan interaksi bermain tidak memiliki hubungan bermakna. Semakin lama dan semakin cemas seseorang saat bermain, semakin besar kecenderungan muncul perilaku agresif. Kelemahan penelitian ini pada pengisian kuesioner oleh mahasiswa dengan jadwal akademik padat, sehingga waktu pengisian terbatas dan kurang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2023). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa. 8(7), 34–50.
- Deng, X., Hu, Y. B., Liu, C. Y., Li, Q., Yang, N., Zhang, Q. Y., Liu, L., Qiu, J. N., Xu, H. Bin, Xue, L., Shi, Y. W., Wang, X. G., & Zhao, H. (2024). Psychological distress and aggression among adolescents with internet gaming disorder symptoms. *Psychiatry Research*, 331(April 2023). <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2023.115624>
- Fahrobi, A. (n.d.). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS DENGAN AGRESIVITAS VERBAL PADA SISWA DI SMP NEGERI “Y” KOTA JAMBI.
- Fitri, E., Erwindi, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Hendrawati. (2017). HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA KELAS XI IPA DAN XI IPS DI SMA MUHAMMADIYAH 7 YOGYAKARTA. *Jurnal Akuntansi*, 11.
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online dan Identitas Diri, Interaksi Sosial serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629. <https://doi.org/10.31539/jks.v6i2.4982>
- Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(2), 247–260.
- Ratu, H. G. P., & Ambarwati, K. D. (2023). Agresivitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1625–1633.
- Rosari, O. F. (2022). Fakultas Psikologi, Universitas Semarang. PERBEDAAN AGRESIVITAS VERBAL PEMAIN GAME ONLINE DITINJAU DARI FREKUENSI BERMAIN DAN DURASI BERMAIN, 1(3), 1–5.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Theresia, S., Blestina, M., & Agusalm. (2020). Hubungan Frekuensi , Lama dan Tingkat Keterikatan Game Online Dengan. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*, 03(01), 140–144.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
13 Agustus 2025	27 Agustus 2025	04 September 2025	Ya