

Risiko Antisosial dan dengan Risiko Kecanduan Video Game Pada Remaja di SMAN 4 Yogyakarta

The Risk of Antisocial Behavior and its Relationship with The Risk of Video Game Addiction Among Adolescents at State Senior High School 4 Yogyakarta

Ussi Khairani Frestiarizka^{1*}, Carla R. Marchira², Intansari Nurjannah³

¹Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan, Universitas Gadjah Mada

²Departemen Ilmu Kedokteran Jiwa, Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan, Universitas Gadjah Mada

³Departemen Keperawatan Jiwa dan Komunitas, Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan Universitas Gadjah Mada

ABSTRACT

Background: With the growing popularity of video games and concerns about their potential impact on youth behavior, study about the correlation between antisocial tendencies and video game addiction is crucial to be performed.

Objective: This study examines the relationship between the risk of antisocial behavior and the risk of video game addiction among adolescents attending State Senior High School 4 in Yogyakarta.

Method: This study employed an analytic correlational with a cross-sectional study design. Proportional random sampling was utilized, resulting in a sample size of 172 respondents. The Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) and the Antisocial Process Screening Device were used to measure the two variables in this study. Due to the chi-square test not meeting the requirements, Fisher's test was used as an alternative for data analysis.

Result: Of the respondents, 19,8% exhibited tendencies towards antisocial behavior, while 1,2% indicated signs of video game addiction. Fisher's test yielded a p value of 0,038 ($p < 0,05$).

Conclusion: The findings reveal a significant correlation between the risk of antisocial behavior and the likelihood of video game addiction among the adolescents in this study.

Keywords: adolescent, antisocial, video game addiction

ABSTRAK

Latar belakang: Dengan semakin populernya video *game* dan kekhawatiran tentang potensi dampaknya terhadap perilaku remaja, penelitian tentang hubungan antara kecenderungan antisosial dan kecanduan video *game* menjadi penting untuk dilakukan.

Tujuan: Mengetahui hubungan risiko antisosial dan risiko kecanduan video *game* pada remaja di SMAN 4 Yogyakarta.

Metode: Penelitian ini, merupakan penelitian analitik korelasional dengan rancangan penelitian *cross-sectional*. *Random sampling* proporsional digunakan dengan hasil 172 orang responden. *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form* (IGDS9-SF) dan *Antisocial Process Screening Device* digunakan untuk mengukur kedua variabel dalam penelitian ini. Karena uji *chi square* tidak memenuhi syarat, uji *Fisher* digunakan sebagai analisis data alternatif.

Hasil: Sebanyak 19,8% responden menunjukkan kecenderungan antisosial, dan 1,2% menunjukkan risiko kecanduan video *game*. Uji *Fisher* memiliki nilai *p value* 0,038 ($p < 0,05$).

Kesimpulan: Ada hubungan yang signifikan antara risiko perilaku antisosial dan risiko kecanduan video *game* di kalangan remaja.

Kata kunci: antisosial, kecanduan video *game*, remaja

Corresponding Author: Ussi Khairani Frestiarizka
Jl. Farmako Sekip Utara, Sendowo, Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta 55281
Email: ussikhairani@mail.ugm.ac.id

PENDAHULUAN

Penggunaan video *game* menjadi topik obrolan semua kalangan masyarakat secara umum.¹ Video *game* didefinisikan sebagai permainan di komputer yang terdapat tombol untuk mengontrol setiap perpindahan gambar di layar ketika bermain.² Video *game* memiliki banyak fitur menarik sehingga mampu membuat pemainnya larut dalam kesenangan ketika bermain, apalagi dengan adanya internet yang mampu menambah rasa kompetisi, autonomi dan relasi seperti halnya interaksi di dunia nyata melalui koneksi dengan pemain yang lain.³

Pada dasarnya bermain video *game* bukanlah suatu hal yang bersifat tidak normal atau patologis, tetapi akan mengarah pada hal tersebut apabila aktivitas suatu individu menjadi terganggu dan mengalami kerusakan fungsi sosial, pekerjaan, keluarga, sekolah dan psikologi.¹ World Health Organization (WHO) mengemukakan salah satu konsekuensi negatif dari seringnya bermain video *game* dengan menggunakan sebutan kecanduan video *game*.⁴

Kecanduan video *game* sudah ditetapkan WHO sebagai penyakit gangguan mental dalam versi terbaru *International Classification of Disease* edisi 11 (ICD-11)⁴. Seseorang dikatakan kecanduan video *game*, baik video *game online* maupun *offline*, ketika tidak dapat mengendalikan diri atau gagal mengontrol permainannya.⁴ Selain itu, dibandingkan melakukan aktivitas sehari-hari yang seharusnya diutamakan atau menekuni minat yang lainnya, seseorang yang kecanduan video *game* akan lebih memprioritaskan untuk bermain video *game*.⁴ Ciri – ciri lainnya adalah seseorang akan terus menjaga konsistensi dan peningkatan intensitas permainan walaupun sudah merasakan dampak negatifnya, terjadi adanya gangguan fungsi (pribadi, sosial, pendidikan, keluarga, pekerjaan dan hal penting lain) dikarenakan pola perilaku permainannya, serta pola tersebut sudah berlangsung selama satu tahun.⁴ Dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-5* (DSM-5), bahwa kecanduan video *game* juga dimasukkan pada klasifikasi *internet gaming disorder*.⁵

Asia mendominasi di peringkat lima besar sebagai konsumen dalam industri perdagangan video *game* dan selama tahun 2016, Indonesia juga disebutkan menjadi konsumen pasar *game* dengan pertumbuhan tercepat se-Asia Tenggara.⁶ Dari total penduduk Indonesia yakni 262 juta orang, terdapat sebesar 54,68% atau tepatnya 132,7 juta jiwa penduduk yang merupakan pengguna internet.⁷ Hasil survei dalam hal gaya hidup dan pemanfaatan untuk bermain *game* yang memiliki hasil persentase 54,13%.⁷ Persebaran *game developer* di Indonesia berpusat pada area Jabodetabek kemudian yang kedua disusul oleh Yogyakarta,⁸ maka hal itu akan mempermudah kesempatan masyarakat sekitar untuk mengakses penggunaan video *game*, khususnya remaja di kota Yogyakarta. Perkembangan video *game* dengan kualitas audiovisual yang baik, keberagaman jenis permainan dan kelengkapan perkembangan video *game* mampu menarik serta menambah peminat pengguna video *game*.⁹

Jumlah pengguna video *game* berdasarkan usia adalah sebanyak 66% berusia 19-24 tahun dan 25% berusia 12-19 tahun.¹⁰ Walaupun lebih besar persentasenya pada usia dewasa (19-24 tahun), namun pengguna video *game* di kalangan remaja lebih banyak mengalami

perilaku negatif berkaitan dengan penggunaan video *game*.¹¹ Anak usia sekolah di Indonesia yang mengalami kecanduan *game online* ada sebanyak 10,15%.¹² Rata-rata pengguna video *game* yang berusia sekolah SMP dan SMA menghabiskan lebih dari 3 jam per hari dan terdapat sebanyak 10,15% yang bermain *game online* dengan intensitas yang cukup mengkhawatirkan.¹² *Problematic gamer* dialami oleh pengguna video *game* yang berusia 14-18 tahun dan mempunyai prevalensi paling besar dibanding usia yang lain, yaitu sebanyak 7%.¹³

Kecanduan *game* juga dapat menyebabkan perilaku antisosial, sulit mengontrol emosi terutama amarah, adanya tekanan emosional, penurunan harga diri dan *attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD).¹⁴ Terdapat beberapa kasus-kasus kecanduan video *game* yang manifestasinya adalah pada perilaku antisosial, hal tersebut ditunjukkan dari hubungan antara agresi dan permainan video *game* kekerasan yang berlebihan.¹⁵ Antisosial adalah sebuah pola perilaku yang berupa ketidakpedulian atau bentuk mengabaikan dan melanggar hak-hak orang lain.⁵ Seseorang yang mengalami antisosial akan melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma-norma, bisa melakukan perbuatan bohong berulang kali, menipu orang lain dan melakukan tindakan impulsif.⁵

Perilaku antisosial pada remaja, tidak hanya berupa perbuatan yang melanggar norma masyarakat saja, tetapi bisa berupa perbuatan nakal lain misalnya mencoret-coret dinding, bolos sekolah, berkelahi, tawuran, kebut-kebutan di jalan, mabuk-mabukan dan menyalahgunakan penggunaan obat-obat terlarang serta melakukan tindakan kriminal lain.¹⁶ Perbuatan tersebut seringkali terjadi di usia sekolah. Komisi Perlindungan Anak Indonesia mencatat telah menerima 26 ribu laporan kasus pengaduan terhadap *bullying* selama tahun 2011-2017.¹⁶ Pada tahun 2018 kasus perkelahian massal antar pelajar meningkat menjadi 548 kasus, hal tersebut dilaporkan dalam data Statistik Kriminal tahun 2019.¹⁷ Dengan semakin populernya video *game* dan kekhawatiran tentang potensi dampaknya terhadap perilaku remaja, penelitian tentang hubungan antara kecenderungan antisosial dan kecanduan video *game* menjadi penting untuk dilakukan. Namun sampai saat ini penelitian terkait hal ini khususnya pada siswa SMA belum pernah dilakukan. Oleh karena itu peneliti merasa penelitian ini penting untuk dilakukan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan antara risiko antisosial dan risiko kecanduan video *game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan *cross sectional*. Responden dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X dan XI SMAN 4 Yogyakarta yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi yang digunakan adalah siswa yang terdaftar aktif siswa di SMA N 4 Yogyakarta kelas X dan XI, bersedia menjadi responden, serta siswa sudah pernah bermain video *game* dalam 12 bulan terakhir. Kriteria eksklusi yang digunakan adalah tidak hadir dalam proses pengambilan data. Teknik pengambilan sampel

yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *proportionate random sampling*, di mana diambil 3 kelas untuk tingkat 1 dan 3 kelas untuk tingkat 2 dengan masing-masing tingkat terdiri dari 2 kelas IPA dan 11 kelas IPS. Responden yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 172 responden.

Penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form* (IGDS9-SF) untuk mengukur risiko kecanduan video game dan *Antisocial Process Screening Device* untuk mengukur risiko antisosial.

Analisis *univariat* digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden dengan tabel distribusi frekuensi. Analisis *bivariat* digunakan untuk mengetahui adakah hubungan antara risiko kecanduan video game dan risiko antisosial dengan menggunakan *Fischer test* karena data yang didapatkan tidak memenuhi syarat uji *Chi-square*. Etika penelitian telah diajukan pada Komisi Etik FK-KMK UGM dan sudah mendapat persetujuan pada tanggal 16 September 2019 dengan nomor KE/FK/1056/EC/2019.

HASIL

Karakteristik responden dalam penelitian ini beragam, dari 172 responden kelas X dan XI di SMAN 4 Yogyakarta. Karakteristik responden secara lengkap dapat dilihat Tabel 1. Responden dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan (57%), berusia 16 tahun (51,2%). Hampir semua responden tinggal bersama kedua orangtuanya (94,2%).

Tabel 1. Karakteristik responden remaja di SMAN 4 Yogyakarta (n = 172)

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis kelamin		
Laki - laki	74	43,0
Perempuan	98	57,0
Usia		
15 tahun	40	23,3
16 tahun	88	51,2
17 tahun	44	25,6
Agama		
Islam	143	83,1
Kristen	16	9,3
Katolik	13	7,6
Tinggal bersama		
Kedua orang tua	162	94,2
Ayah saja	1	0,6
Ibu saja	9	5,2
Usia pertama kali bermain video game		
≤8 tahun	89	51,7
> 8 tahun	83	48,3
Alat untuk bermain video game		
Komputer	4	2,3
Smartphone	124	72,1
Komputer dan smartphone	44	25,6

Tabel 1. Karakteristik responden remaja di SMAN 4 Yogyakarta (n = 172) (lanjutan)

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tempat bermain video game		
Rumah	129	75,5
Selain rumah	5	2,9
Rumah dan selain rumah	38	22,1
Lama bermain video game (dalam 1 minggu)		
1 - 3 hari/minggu	108	62,8
4 - 7 hari/minggu	64	37,2
Lama bermain video game (dalam 1 hari)		
≤ 4 jam	164	95,3
> 4 jam	8	4,7
Jenis video game		
Game online	21	12,2
Game offline	43	25,0
Game online dan game offline	108	62,8
Motivasi bermain video game		
Eksternal	7	4,1
Internal	126	73,3
Eksternal dan internal	39	22,7

Lebih dari setengah responden pertama kali bermain video game pada usia ≤ 8 tahun (51,7%). Mayoritas responden bermain video game menggunakan *smartphone* (72,1%) melakukan permainannya di rumah, yaitu sebanyak 75,5%. Hampir semua responden bermain video game selama ≤ 4 jam/hari (95,3%), dalam satu minggu mayoritas responden bermain dalam waktu 1 sampai 3 hari (62,3%) dan memainkan kedua jenis video game baik *online* maupun *offline* (62,8%). Motivasi yang sering mendorong keinginan responden untuk bermain video game mayoritas berasal dari motivasi internal yaitu sebanyak 73,3%.

Gambaran risiko kecanduan video game dari siswa ditampilkan pada Tabel 2. Tabel 2 menunjukkan bahwa responden yang berisiko kecanduan video game hanya dua remaja dan keduanya merupakan seorang laki-laki dengan usia 17 tahun. Kedua responden yang berisiko kecanduan video game tinggal bersama orang tua, menggunakan kedua *smartphone* dan komputer yang dimilikinya untuk bermain video game serta memainkan jenis video game *offline* dan *online*. Salah satu responden yang berisiko kecanduan video game mulai bermain video game sejak berusia kurang dari 8 tahun dan yang lainnya lebih dari 8 tahun.

Motivasi bermain video game keduanya adalah karena motivasi internal terutama sebagai hiburan, pelarian dari masalah dan kesepian. Salah satu responden, remaja SMAN 4 Yogyakarta, yang berisiko kecanduan video game melakukan permainan ketika berada di rumah dan responden yang lainnya melakukan permainan baik di rumah ataupun selain rumah yaitu terutama ketika berada di warung internet menggunakan komputer. Durasi waktu bermain video game kedua responden yang mengalami risiko kecanduan game ditunjukkan dalam Tabel 2 yaitu sekitar 4 sampai 7 hari setiap pekannya. Setiap harinya durasi bermain game dilakukan kedua responden berlangsung selama lebih dari 4 jam.

Tabel 2. Gambaran risiko kecanduan video game berdasarkan karakteristik responden (n = 172)

Karakteristik	Risiko kecanduan video game			
	Tidak Berisiko (n = 170)		Berisiko (n = 2)	
	f	%	f	%
Jenis kelamin				
Laki - laki	72	41,8	2	1,2
Perempuan	98	57,0	0	0,0
Usia				
15 tahun	40	23,2	0	0,0
16 tahun	88	51,2	0	0,0
17 tahun	42	24,4	2	1,2
Tinggal bersama				
Kedua orang tua	160	93,0	2	1,2
Ayah saja	1	0,6	0	0,0
Ibu saja	9	5,2	0	0,0
Usia pertama kali bermain video game				
≤ 8 tahun	88	51,1	1	0,6
> 8 tahun	82	47,7	1	0,6
Alat untuk bermain video game				
Komputer	4	2,3	0	0,0
Smartphone	124	72,1	0	0,0
Komputer dan smartphone	42	24,4	2	1,2
Tempat bermain video game				
Rumah	128	74,4	1	0,6
Selain rumah	5	2,9	0	0,0
Rumah dan selain rumah	37	21,5	1	0,6
Lama bermain video game (dalam 1 minggu)				
1 - 3 hari/minggu	108	62,8	0	0,0
4 - 7 hari/minggu	62	36,0	2	1,2
Lama bermain video game (dalam 1 hari)				
≤ 4 jam	164	95,3	0	0,0
> 4 jam	6	3,5	2	1,2
Jenis video game				
Game online	21	12,2	0	0,0
Game offline	43	25,0	0	0,0
Game online dan game offline	106	61,6	2	1,2
Motivasi bermain video game				
Eksternal	7	4,1	0	0,0
Internal	124	72,1	2	1,2
Eksternal dan internal	39	22,6	0	0,0

Gambaran risiko antisosial responden ditampilkan pada Tabel 3. Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yang berisiko antisosial adalah perempuan. Kemudian mayoritas responden yang berisiko antisosial berusia 16 tahun yaitu sebanyak 9,9%. Seluruh responden dari SMAN 4 Yogyakarta yang berisiko antisosial tinggal bersama kedua orang tuanya.

Tabel 3. Gambaran risiko antisosial berdasarkan karakteristik responden (n = 172)

Karakteristik responden	Risiko Antisosial			
	Tidak Berisiko (n = 134)		Berisiko (n = 34)	
	f	%	f	%
Jenis kelamin				
Laki - laki	61	35,5	13	7,6
Perempuan	77	44,8	21	12,2
Usia				
15 tahun	31	18	9	5,2
16 tahun	71	41,3	17	9,9
17 tahun	36	20,9	8	4,7
Tinggal Bersama				
Kedua orang tua	128	74,4	34	19,8
Ayah saja	1	0,6	0	0
Ibu saja	9	5,2	0	0

Untuk mengetahui adakah hubungan antara risiko antisosial dan risiko kecanduan video *game* digunakan analisis *bivariat*. Analisis statistik yang digunakan pada rencana awal penelitian ini adalah uji *Chi-square* namun karena data tidak memenuhi syarat yaitu ada nilai *observed* yang bernilai nol dan nilai *expected* kurang dari 5, sebanyak 50% dari jumlah sel, maka kemudian menggunakan *Fisher's test*. Hasil *Fisher's test* menunjukkan bahwa kedua variabel mempunyai nilai *p value* yaitu 0,038. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil tersebut adalah terdapat hubungan antara risiko antisosial dan risiko kecanduan video *game* karena nilai *p value* < 0,05.

Tabel 4. Hubungan risiko kecanduan video *game* dan risiko antisosial pada siswa SMAN 4 Yogyakarta (n = 172)

Risiko kecanduan video <i>game</i>	Risiko antisosial				Total	%	p value
	Tidak berisiko		Berisiko				
	f	%	f	%			
Tidak berisiko	138	80,2	32	18,6	170	98,8	0,038
Berisiko	0	0,0	2	1,2	2	1,2	
Total	138	80,2	34	19,8	172	100	

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada jenis kelamin responden, perempuan lebih banyak daripada laki laki. Hal tersebut sesuai dengan data dari Data Bappeda Daerah Istimewa Yogyakarta bahwa pada tahun 2019 seks *ratio* di Provinsi DIY adalah sebesar 97,97.¹⁸ Pada seks *ratio* tersebut memiliki arti bahwa dalam 100 penduduk perempuan di DIY terdapat 98 penduduk laki-laki. Sebagian besar responden dalam penelitian ini berusia antara 16 tahun (51,2%). Usia tersebut masuk dalam klasifikasi remaja tengah atau *middle adolescent*. *Middle adolescent* merupakan tahap remaja pertengahan yang terjadi pada usia 15-17 tahun.¹⁹ Sebanyak 89 orang atau 51,7% pertama kali bermain pada usia kurang dari sama dengan 8 tahun.

Sebagian besar responden menggunakan *smartphone* sebagai alat yang digunakan untuk bermain video *game* yaitu sebanyak 72,1%. Saat ini, akses untuk bermain video *game* lebih mudah dilakukan melalui *smartphone* daripada menggunakan komputer sehingga *smartphone* lebih banyak digunakan untuk bermain.²⁰ Bermain video *game* menggunakan *smartphone* merupakan hal yang mudah untuk dilakukan dan bisa dilakukan bersamaan dengan kegiatan melalui *smartphone* yang lainnya, yaitu mengirim pesan atau mencari situs di *web*.²⁰

Terdapat sebanyak 75% atau sejumlah 129 responden yang menjadikan rumahnya sebagai tempat bermain video *game*. Rumah adalah tempat yang nyaman digunakan untuk bermain video *game* dan ketika bermainpun akan lebih aman daripada dilakukan di warung internet karena orang tua bisa melakukan pengawasan.²¹ Waktu bermain video *game* yang digunakan oleh responden, sebagian besar adalah selama ≤ 4 jam dalam sehari dan dilakukan selama 1 sampai 3 hari dalam satu pekan yaitu 95,3% dan 62,8%. Lama waktu bermain video *game* pada sebagian besar responden penelitian ini tergolong dalam kategori yang tidak berlebihan. Durasi bermain video *game* selama ≤ 4 jam dan < 4 hari, belum termasuk dalam kategori berlebihan.¹²

Responden dalam penelitian ini memainkan kedua jenis video *game* baik *online* dan *offline*, yaitu ada sebanyak 62,8. Motivasi yang sering mendorong keinginan responden untuk bermain video *game* adalah berasal dari motivasi internal yaitu sebanyak 73,3%. Motivasi internal tersebut antara lain adalah mencari hiburan, kesepian, pelarian dari masalah dan mencari tantangan. Motivasi internal yang disebutkan responden dalam penelitian ini, didominasi oleh alasan sebagai hiburan. Mayoritas responden bermain video *game* karena alasan sebagai hiburan.²² Sebagian besar responden dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan pada siswa di Kota Yogyakarta juga mendapatkan hasil bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi bermain video *game* dengan alasan sebagai hiburan.^{23,24} Masalah kesehatan yang terjadi karena perilaku bermain video *game* ini biasanya didasari oleh alasan bermain video *game* sebagai bentuk pelarian dari masalah.²² Sementara ketika mempunyai alasan atau motivasi bermain video *game* dikarenakan sebagai hiburan, maka akan menurunkan peluang untuk mengalami masalah kesehatan yang disebabkan oleh bermain video *game*.²⁵

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hanya terdapat 1,2% responden yang mengalami risiko kecanduan video *game*. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Jap *et al.*,¹² yang menemukan sebesar 10,15% responden berusia sekolah SMP dan SMA di Indonesia yang mengalami kecanduan video *game online*. Perbedaan hasil ini dikarenakan perbedaan jenis kuesionernya yaitu menggunakan *Indonesia Online Game Addiction Questionnaire*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan Instrumen *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form* (IGDS9-SF).

Kedua responden yang berisiko kecanduan video *game* yang dalam penelitian ini berjenis kelamin laki-laki. Sebagian besar pemain *online game* yang ditemukan di *game centre* selama pengambilan data penelitian, mayoritas merupakan seorang laki-laki.²⁶ Namun dalam

penelitian ini tidak menguji apakah terdapat hubungan jenis kelamin dengan risiko kecanduan video *game*. Untuk durasi waktu bermain video *game* kedua responden yang mengalami risiko kecanduan *game* bermain sekitar 4 sampai 7 hari setiap pekannya dan setiap harinya durasi bermain *game* dilakukan kedua responden berlangsung selama > 4 jam. Durasi bermain video *game* dapat dikatakan sebagai kategori berlebihan ketika dilakukan selama > 4 jam dalam sehari dan ≥ 4 hari dalam satu pekan.¹²

Gambaran risiko antisosial remaja di SMAN 4 Yogyakarta yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat sebanyak 19,2% responden yang berisiko mengalami antisosial yaitu sejumlah 34 dari 172 responden. Hasil penelitian ini tidak jauh berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh Ulfah²⁷ yaitu terdapat sebanyak 22,4% siswa di Kota Yogyakarta yang berisiko antisosial. Instrumen yang digunakan sama-sama menggunakan *Antisocial Process Screening Device* (APSD) versi remaja.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang berisiko antisosial adalah perempuan, yaitu sebanyak 12,2% sedangkan yang laki-laki hanya sejumlah 7,6% dari total responden. Persentase perempuan yang mengalami antisosial juga lebih banyak daripada laki-laki.²⁷ Pada masa awal perkembangan, anak perempuan lebih berisiko mengalami antisosial yang faktor risikonya adalah karena pengaruh lingkungan, orangtua dan keluarga.²⁸ Perempuan yang mengalami *menarche* lebih cepat atau semakin dini usianya akan lebih berisiko mengalami antisosial.²⁹ Namun dalam penelitian ini tidak mencari tahu lebih lanjut terkait usia pertama kali responden mengalami *menarche*.

Pada distribusi usia menunjukkan bahwa mayoritas responden yang berisiko antisosial berusia 16 tahun. Usia tersebut merupakan usia di mana dalam DSM-IV TR menjelaskan bahwa gangguan kepribadian antisosial dapat ditegakkan jika seseorang mengalami gangguan tingkah laku dan atau mengalami pola *pervasive* sejak usia 15 tahun, kemudian penegakan diagnosis dilakukan pada usia 18 tahun.³⁰ Pada karakteristik responden dalam penelitian ini juga menanyakan terkait status tinggal bersama orangtua, dan hasilnya semua remaja yang berisiko antisosial mengatakan tinggal bersama kedua orang tua. Padahal lingkungan keluarga juga mempunyai hubungan yang signifikan dengan kejadian antisosial pada remaja.³¹

Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa terdapat hubungan antara risiko antisosial dan risiko kecanduan video *game*. Hasil tersebut sama dengan penelitian dari Pakha²⁶ di mana terdapat hubungan antara adiksi *game online* dan kecenderungan gangguan kepribadian antisosial melalui uji korelasi *Pearson* menyatakan adanya hubungan dengan kekuatan sedang dan signifikan antara keduanya dengan arah hubungannya positif (+) yang artinya semakin tinggi nilai kecenderungan kepribadian antisosial, maka semakin tinggi pula nilai adiksi *game online*.

Penelitian lain yang sejalan dengan hasil penelitian ini adalah studi yang dilakukan oleh Mehroof & Griffiths³² mengenai hubungan kepribadian seseorang dengan adiksi *online game*. Salah satu kepribadian yang diteliti adalah mengenai agresif, di mana perilaku ini merupakan

salah satu karakteristik psikologis yang berhubungan dengan kecenderungan kepribadian antisozial. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara adiksi *game online* dan agresif. Senada dengan studi lain, bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif.³³ Terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain video *games* yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresif.³⁴

Salah satu perilaku remaja yang berkaitan dengan kecanduan video *game* adalah perilaku antisozial. Terdapat beberapa kasus-kasus kecanduan video *game* yang manifestasinya adalah pada perilaku antisozial, hal tersebut ditunjukkan dari hubungan antara agresi dan permainan video *game* kekerasan yang berlebihan.¹⁴ Kecanduan video *game* berpengaruh pada perubahan perilaku seseorang. Ditemukan adanya pengaruh bermain *game online* terhadap perubahan perilaku seseorang.³⁵ Perubahannya yaitu sulit berkonsentrasi, membolos atau mengakses *game online* pada saat jam pelajaran berlangsung, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, susah bersosialisasi, malas belajar, menunda pekerjaan tugas sekolah.³⁵ Mayoritas kejahatan yang dilakukan seorang pemain *game online* adalah pencurian dan penipuan.³⁶ Begitu juga pada seseorang dengan kecenderungan gangguan kepribadian antisozial, biasanya ia tidak bisa menyesuaikan norma sosial, melakukan penipuan atau berbohong, tidak mempunyai rasa penyesalan, tidak bertanggungjawab dan tidak memperhatikan keselamatan diri sendiri serta orang di sekitarnya.³⁰ Pada penelitian ini tidak dapat diketahui apakah risiko antisozial berpengaruh pada risiko kecanduan video *game*, atau sebaliknya, risiko kecanduan video *game* yang berpengaruh pada risiko antisozial. Hal tersebut dikarenakan penelitian ini hanya melihat ada tidaknya hubungan risiko antisozial dan risiko kecanduan video *game*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat hubungan antara risiko antisozial dan risiko kecanduan video *game* pada remaja di SMAN 4 Yogyakarta. Bagi responden diharapkan untuk mengontrol kegiatan bermain video *game*. Bagi sekolah dan tenaga kesehatan bisa bekerja sama melakukan pengawasan atau *screening* pada waktu tertentu untuk memantau tingkat kecanduan video *game* siswanya agar bisa dilakukan pencegahan supaya tidak mengarah pada risiko antisozial. Bagi peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dan analisa lebih dalam mengenai penjelasan hubungan sebab akibat antara risiko kecanduan video *game* dan risiko antisozial, bisa menggunakan metode lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah membantu dan berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih untuk Program Studi S1 Ilmu Keperawatan FKKMK UGM atas pendanaan penelitian, serta kepada responden penelitian dan pihak terkait di SMAN 4 Yogyakarta,.

DAFTAR PUSTAKA

1. Gentile DA, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, Khoo A. Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*. 2011; 127: 319–29.
2. Collin. Video game [homepage on the internet]. Collins Dictionary. c.2019. [update 2019; cited 2019 Sep 29]. Available from <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-game>.
3. Hainey T, Connolly T, Stansfield M, Boyle E. The differences in motivations of online game players and offline game players: A combined analysis of three studies at higher education level. *Comput Educ*. 2011; 57(4): 2197–2211.
4. World Health Organization. Gaming disorder [homepage on the Internet]. c.2018. [update 2020; cited 2019 Sep 29]. Available from: <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>.
5. American Psychiatric Association. *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Fifth Edition DSM-5*. London: American Psychiatry Publisher; 2013.
6. Unity. Can't stop, won't stop: 2016 mobile and vr games year in review: SuperData Res unity technol [homepage on the internet]. c.2017. [update 2017; cited 2019 Sep 29]. Available from: <https://blog.unity.com/technology/cant-stop-wont-stop-the-2016-mobile-games-market-report>.
7. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. *Survey penetrasi dan perilaku penggunaan internet di Indonesia 2017* [Homepage on the internet]. c.2017. [update 2017; cited 2019 Sep 30]. Available from: www.apji.or.id/survey2017.
8. Kementerian Komunikasi dan Informatika: Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika. *Peta Industri Game di Indonesia 2015* [homepage on the internet]. c.2015. [update 2016; cited 2019 Sep 30]. Available from: <https://igrs.id/berita/peta-industri-game-indonesia-2015/>.
9. Kusumastiwi T. Perbedaan skor agresivitas antara remaja SMA yang mengalami kecenderungan adiksi video game dan non adiksi video game di Kota Yogyakarta [Skripsi]. Universitas Gadjah Mada: Yogyakarta; 2018.
10. Widyarti N. Korelasi antara adiksi game online dengan depresi pada pemain game online di game center di Sleman [Skripsi]. Universitas Gadjah Mada: Yogyakarta; 2017.
11. Hyun GJ, Han DH, Lee YS, Kang KD, Yoo SK, Chung US, Renshaw PF. Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Comput Human Behav*. 2015; (48): 706–13.
12. Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS One*. 2013; 8(4): 4–8.
13. Festl R, Scharrow M, Quandt T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*. 2013; 108(3): 592–9.
14. Wartberg L, Kriston L, Kramer M, Schwedler A, Lincoln TM, Kammerl R. Internet Gaming disorder in early adolescence: Associations with parental and adolescent mental health. *European Psychiatry*. 2017; 43: 14–18.
15. Ma HK. Internet addiction and antisocial internet behavior of adolescents. *Posit Youth Dev A New Sch Curric to Tack Adolesc Dev Issues*. 2011; 11: 143–52.
16. Kastutik, & Setyowati RN. Perbedaan perilaku antisosial remaja ditinjau dari pola asuh orang tua di SMP Negeri 4 Bojonegoro. *Kaji Moral dan Kewarganegaraan*. 2014; 1(2): 174–89.
17. Komisi Perlindungan Anak Indonesia. *KPAI terima aduan 26 ribu kasus bully selama 2011-2017* [homepage on the internet]. c.2017. [update 2017; cited 2019 Sep 30]. Available from: <https://www.kpai.go.id/berita/kpai-terima-aduan-26-ribu-kasus-bully-selama-2011-2017>.
18. Badan Pusat Statistik. *Statistik Kriminal 2019*. Jakarta: Badan Pusat Statistik; 2019.
19. Dataku Bappeda DIY. *Aplikasi dataku Daerah Istimewa Yogyakarta: elemen jumlah penduduk DIY* [homepage on the internet]. c.2020. [update 2020; cited 2020 Jan 01]. Available from: http://bappeda.jogjaprovo.go.id/dataku/data_dasar/cetak/361-jumlah-penduduk-diy.
20. Batubara JRL. *Adolescent Development (perkembangan remaja)*. Sari Pediatr. 2010;12(1):21–9.
21. Paik SH, Cho H, Chun JW, Jeong JE, Kim DJ. Gaming device usage patterns predict internet gaming disorder: Comparison across different gaming device usage patterns. *Int J Environ Res Public Health*. 2017;14(15):12.
22. Wong ILK, Lam MPS. Gaming behaviour and addiction among Hong Kong adolescent. *Asian J Gambl Issues Public Heal*. 2016; 6(6): 1-16.
23. Laconi S, Pires S, Chabrol H. Computers in human behaviour internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Comput Human Behav*. 2017; 75: 652–659.
24. Hilmida SA. *Gambaran risiko kecanduan video game pada anak Sekolah Menengah Pertama di Kota Yogyakarta* [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada; 2019.
25. Puspitasari FI. *Uji validitas dan reliabilitas instrument internet gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) versi Indonesia pada anak SMP di Kota Yogyakarta* [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada; 2019.
26. Hellström C, Nilsson KW, Leppert J, Åslund C. Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Ups J Med Sci*. 2015; 120(4): 263–75.
27. Pakha DN. *Hubungan kecenderungan gangguan kepribadian antisosial dengan adiksi online game pada remaja pengunjung game centre di Surakarta* [Skripsi]. Surakarta: Universitas Sebelas Maret; 2014.
28. Ulfah M. *Faktor risiko perilaku antisosial pada anak Sekolah Menengah Pertama di Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada; 2019.
29. Jadvani S, Naomi S, Verona E. Expanding our lens: Female pathways to antisocial behaviour in adolescent and adulthood. *Clin Psychol Rev*. 2011; 31(8): 1324–48.

30. Mendle J, Ryan R, McKone KMP. Age at menarche, depression, and antisocial behaviour in adult hood. *Pediatrics*. 2018; 141(1): 1-8.
31. Sadock, B. J., Sadock VA. *Synopsis of Psychiatry: Behavioral Sciences/Clinical Psychiatri*. Philadelph; 2007.
32. Morgado AM, Luz Vale-Dias M da. Adolescent antisocial behaviour: A comparative analysis of male and female variables related to transgression. *Futur Acad*. 2016; 370–386.
33. Mehroof M, Griffiths MD. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2010; 13(3): 313–6.
34. Rondo AAA, Wungouw HIS, Onibala F. Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMA N 2 Ratahan. *e-Journal Keperawatan (e-Kp)*. 2019; 7(1): 1-8.
35. Satria, R. A., Nurdin A. E. BH. Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang. *J Kesehat Andalas*. 2015; 4(1): 238-242.
36. Fauziyah ER. Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *e-Journal Komun*. 2013; 1(3): 1–16.
37. Chen Y, Chen PS, Hwang J, Korba L, Song R, Yee G. An analysis of online gaming crime characteristics. *Comput Sci*. 2005; 15(3): 246–61.