



HUBUNGAN ANTARA MOBA GAME ADDICTION DENGAN PERILAKU VERBAL ABUSE PADA REMAJA DI SMK PGRI 2 TAMAN KABUPATEN PEMALANG

Kiki Gustryanti¹, Rahajeng Win Martani², Abdul Kholik³

¹Universitas Jenderal Achmad Yani, Jl. Terusan Jend. Sudirman, Cimahi, 40533

^{2,3}Universitas Pekalongan, Jl. Sriwijaya No. 3, Kota Pekalongan, 51115

E-mail: kiki.gustryanti@lecture.unjani.ac.id

ABSTRAK

Latar belakang: Jumlah kekerasan verbal pada anak usia 0-17 Tahun di Indonesia mencapai 33,8% dari jumlah penduduk. Perilaku kekerasan verbal ini dapat dijumpai pada remaja yang bermain MOBA Game dimana jenis game online ini dapat dimainkan secara bersama dan bertarung bersama dengan mengalahkan basis pertahanan lawan. Bermain MOBA game secara intens dan terus menerus akan menimbulkan kecanduan atau addiction. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara MOBA Game Addiction dengan perilaku verbal abuse pada remaja. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain korelasi dengan pendekatan cross sectional. MOBA Game Addiction diukur menggunakan instrumen MOBA Game Addiction Questionnaire dan perilaku verbal abuse diukur menggunakan Verbal Abuse Questionnaire. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 277 siswa SMK PGRI 2 Taman. Hasil pengukuran dianalisis menggunakan analisa rank spearman rho. **Hasil:** Setelah dilakukan pengolahan data didapatkan 277 siswa didapatkan nilai rata-rata pada verbal abuse adalah 16,92 dan nilai rata-rata adiksi adalah 12,28. Bentuk verbal abuse yang paling banyak dijumpai adalah blaming, sedangkan aspek mood modification pada adiksi paling banyak dijumpai. Setelah diuji korelasi dengan spearman rho didapatkan nilai signifikansi sebesar $< 0,01$ (p value $< 0,05$). **Kesimpulan:** Terdapat hubungan antara MOBA Game Addiction dengan perilaku verbal abuse pada remaja.

Kata Kunci : MOBA Game, Addiction, Verbal Abuse

ABSTRACT

Background: The number of verbal abuse in children aged 0 – 17 years in Indonesia is 33.8% of the total population (WVI, 2020). This verbal abuse behavior can be found in adolescents who play MOBA Game. MOBA game is an online game that can be played together and fight together by defeating the opponent's defense base. Playing MOBA Game intensely and continuously will cause addiction. **Objective:** The objective of this study was to identify the relationship between MOBA Game Addiction and verbal abuse behavior. **Method:** This study uses a correlation design with a cross-sectional approach. MOBA game addiction was measured using MOBA game addiction questionnaire and verbal abuse behavior was measured using a verbal abuse questionnaire. The sample used in this study was 277 students in SMK PGRI 2 Taman. Measurement results were analyzed using rank spearman rho. **Results:** The results obtained from 277 students, the mean of verbal abuse is 16,92, and MOBA Game addiction is 12,28. The most common form of verbal abuse is blaming, while the mood modification aspect is addiction. After the correlation test with Spearman rho obtained a significance value of 0,00 (p -value $< 0,05$). **Conclusion:** There is a relationship between MOBA game addiction and verbal abuse behavior in adolescent.

Keywords: MOBA Game, Addiction, Verbal Abuse

PENDAHULUAN

Menurut WHO kekerasan emosional atau psikologis adalah bentuk pembatasan gerakan anak, pencemaran nama baik, mengancam dan

mengintimidasi, penolakan dan bentuk-bentuk non fisik dari perilaku kekerasan lainnya^[1]. Data dari *Journal of American Academy of Pediatrics* dengan judul *Global Prevalence of Past-year*



Violence Against Children : A Systematic Review and Minimum estimates, 2016 menyatakan bahwa 50% atau diperkirakan lebih dari 1 milyar anak-anak di dunia dengan umur 2-17 tahun mengalami kekerasan baik secara fisik, seksual, emosional dan penelantaran^[2]. Jumlah kekerasan verbal pada anak usia 0-17 Tahun di Indonesia menurut Wahana Visi Indonesia (WVI), 2020 adalah 33,8% dari jumlah penduduk. jenis kekerasan secara psikis (*verbal abuse*) di Provinsi Jawa Tengah selalu meningkat dari 2017 sebanyak 244, 2018 sebanyak 306, dan 2019 sebanyak 312^[3].

Verbal abuse atau perilaku kekerasan secara verbal merupakan tindakan yang bertujuan untuk menyakiti seseorang melalui lisan atau verbal. Perilaku kekerasan verbal ini dapat berdampak pada psikis seseorang seperti stress, depresi dan lainnya. Hal ini kerap terjadi pada seseorang yang bermain game online. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) game adalah salah satu jenis dalam game online yang memiliki fitur bermain bersama dan membentuk grub sebelum memainkan permainan tersebut. Kekerasan yang dilakukan para pemain ini bisa berupa secara fisik maupun kekerasan secara verbal. Kekerasan verbal ini^[4] dapat terjadi melalui proses yang meliputi faktor predisposisi dan presipitasi. Salah satu faktor predisposisi ini adalah frustrasi keinginan seseorang untuk mencapai tujuan mengalami kegagalan, serta salah satu faktor presipitasi adalah kritikan yang mengarah pada penghinaan.

Bermain MOBA game menjadi salah satu aktivitas yang dapat dilakukan untuk mengisi waktu luang, mengasah *skill* komunikasi dan streategi. Namun jika dimainkan secara terus menerus tanpa mengenal waktu dapat menjadi *addiction* atau kecanduan. Kecanduan game online telah tercatat sebagai *International Classification of Disease (ICD)* edisi ke-11 sebagai *gaming disorder* (Estiyuningtias, 2021). Remaja adalah masa dimana manusia sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun psikis. Perubahan dan perkembangan pada remaja bervariasi sesuai dengan perkembangan psikososial pada setiap individu. Perubahan psikososial ini dapat terlihat dari tingkah laku, hubungan dengan lingkungan serta ketertarikan dengan lawan jenis, serta remaja masih menunjukkan reaksi-reaksi dan ekspresi emosinya yang labil^[5].

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 4-5 Oktober 2021 di Sekolah Menengah Atas / Kejuruan yang berada di Kecamatan Taman. SMK PGRI 1 Taman adalah Sekolah Menengah dengan jumlah siswa terbanyak yaitu 1.814 siswa di Kecamatan Taman. SMK PGRI 2 Taman adalah Sekolah Menengah yang memiliki siswa paling banyak kedua setelah SMK PGRI 1. Dengan demikian peneliti melakukan study pendahuluan di ke dua Sekolah Menengah tersebut dengan 15 siswa dari kelas yang telah ditentukan oleh pihak Kesiswaan. Hasil dari 15 siswa SMK PGRI 1 Taman yang mengakses google form didapatkan 11 dari mereka bermain MOBA game (73,3%) dan 4 siswa tidak bermain MOBA game (26,7%). Sedangkan pada 15 siswa SMK 2 PGRI Taman yang telah mengisi google form didapatkan hasil 12 siswa bermain MOBA game (80%) dan 3 siswa lainya tidak bermain (20%). Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa pengguna MOBA game paling banyak pada SMK PGRI 2 Taman, sehingga peneliti memilih untuk melakukan penelitian di SMK PGRI 2 Taman. Dapat disimpulkan bahwa banyak pengguna MOBA game pada remaja yang bersekolah. Dengan demikian masalah *verbal abuse* dan *MOBA game addiction* menarik untuk diteliti lebih lanjut serta menarik untuk mengetahui hubungan antar keduanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *MOBA game addiction* dengan perilaku *verbal abuse* pada remaja di SMK PGRI 2 Taman Kabupaten Pemalang.

Perilaku kekerasan adalah suatu perilaku yang bertujuan untuk melukai seseorang secara fisik maupun psikologis. Proses terjadinya perilaku kekerasan pada individu melalui beberapa faktor salah satu konsep yang menjelaskan tentang proses terjadinya kekerasan adalah konsep adaptasi Stuart^[4]. Faktor predisposisi adalah faktor yang membuat individu mudah untuk melakukan sesuatu atau mempredisposisikan perilaku, faktor ini berupa : a). faktor biologis yaitu adanya perilaku kekerasan yang dilakukan ataupun diperlihatkan dalam sebuah keluarga. b). faktor psikologis berupa adanya perasaan frustrasi yang merupakan respon psikologis akibat kemarahan individu yang dirangsang oleh stimulus eksternal, internal, maupun lingkungan. Frustrasi ini terjadi jika suatu keinginan atau target individu tidak tercapai, mengalami kegagalan, dan terhambat. c). faktor sosiokultural, *social enviroment theory*



atau teori lingkungan sosial yang mengatakan bahwa lingkungan sosial sangat mempengaruhi ekspresi marah pada individu. Norma, budaya, dan nilai dapat menjadi pendukung individu untuk mengekspresikan marahnya menjadi asertif atau agresif. Faktor presipitasi adalah faktor yang memungkinkan individu melakukan tindakan tersebut bisa berupa faktor internal maupun eksternal individu tersebut. Faktor internal ini berupa kehilangan yang bisa berupa relasi, orang yang dicintai, rasa cinta, dan kekhawatiran, sedangkan eksternal individu berupa serangan fisik maupun verbal, lingkungan tidak kondusif (ribut), kritikan yang mengarah pada penghinaan, dan tindakan kekerasan.

Tipe dari *verbal abuse* adalah *scolding* (memarahi), *yelling* (bentakan), *swearing* (umpatan), *blaming* (menyalahkan), *threatening* (ancaman), *demeanting* (merendahkan), *ridiculing* (ejekan), *insulting* (hinaan), *criticizing* (kritikan), *screaming* (teriakan), *belittling* (meremehkan), *devaluating* (merendahkan)^[6]. Remaja adalah fase dimana individu sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara pesat, perubahan yang signifikan terjadi baik dari segi fisik maupun psikis dan fase dimana individu mengalami pematangan emosional. Masa remaja merupakan periode dimana terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual^[7]. Usia remaja menurut WHO adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, sedangkan menurut peraturan menteri kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Perilaku *verbal abuse* pada remaja dapat terjadi akibat dari perubahan dan perkembangan psikologis dan emosional yang tidak stabil. Selain menjadi pelaku remaja juga rentan dalam menjadi korban *verbal abuse*. Menurut Aris Fitriyani dan Esti Dwi Widyawanti, 2019 dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa remaja dapat mengalami kekerasan secara verbal dari orang tuanya berupa marah-marah, memberikan label.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah jenis dari video game yang populer^[8]. Setiap game mengirim dua tim ke arena pertempuran. Para pemain memilih karakter dan bekerja sama untuk menghancurkan *base* (pertahanan) lawan mereka. MOBA ini menguji kemampuan komunikasi dan strategi pemain. Game ini semakin populer sejak tahun 2000an. Kecanduan merupakan suatu kebiasaan atau

perilaku yang tidak sehat dan merusak diri sendiri dimana individu mempunyai kesulitan untuk berhenti^[9]. Aspek – aspek tersebut diantaranya adalah (1) *saliency*, berupa game online merupakan aktivitas yang paling penting, mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku individu; (2) *Tolerance*, berupa kegiatan bermain game online meningkat, sehingga secara perlahan waktu untuk bermain game meningkat; (3) *Mood modification*, berupa bentuk pengalaman subjektif terhadap game online bisa berupa relaksasi dan menjadi bahan pelarian; (4) *Withdrawal*, berupa dampak fisik dan psikis akibat ketika berhenti bermain game online bisa berupa murung, mudah marah; (5) *Relapse*, berupa mengulangi kembali perilaku bermain game online setelah berhenti atau tidak bermain game online dalam waktu tertentu atau masa terkontrol; (6) *Conflict*, berupa konflik interpersonal akibat game online baik diantara pemain maupun orang-orang disekitar; (7) *Problems*, berupa masalah yang terjadi akibat bermain game online secara terus menerus^[10]. faktor- faktor penyebab individu mengalami kecanduan adalah faktor biologis, psikologis, dan sosial. Individu yang bermain game online akan meningkatkan neurotransmitter dopamine sehingga muncul efek senang (*pleasure effect*)^[11].

Remaja cenderung bermain karena baginya menarik dan selalu ingin jadi pemenang sehingga dia bisa bangga dengan pencapaiannya dengan game online. Remaja akan mengalami *saliency* dengan menganggap MOBA game adalah suatu aktivitas yang sangat penting dan mendominasi pikirannya. Maka remaja tersebut akan memainkan MOBA game secara terus menerus dan adanya perasaan ingin memperoleh pencapaian yang besar dan membuat dirinya dikatakan hebat. Remaja yang mengalami *addiction* pada MOBA game akan mengalami aspek *conflict* dan *problem* berupa permasalahan antar pemain sehingga dapat menyebabkan remaja mengalami impulsif. Remaja yang mengalami *conflict* dan *problem* melakukan impulsif akan melakukan perilaku *verbal abuse* apabila mengalami frustrasi yaitu tujuan berupa pencapaian / *reward* dalam bermain MOBA game tidak dapat dicapai. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rohman menyimpulkan bahwa semakin sering anak memainkan game online maka semakin tinggi pula agresivitas seorang anak. Dalam konteks ini semakin sering remaja



memainkan MOBA game maka akan mengalami kecanduan/*addiction MOBA game* dan semakin tinggi pula perilaku *verbal abuse* karena agresivitas ini merupakan respon marah yang timbul beriringan dengan perilaku *verbal abuse* [7].

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *MOBA game addiction* dengan perilaku *verbal abuse* pada remaja di SMK PGRI 2 Taman Kabupaten Pemalang, mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia dan mengidentifikasi perilaku *verbal abuse* dan adiksi MOBA game pada remaja. Hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat hubungan *MOBA game addiction* dengan perilaku *verbal abuse* pada remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif bentuk studi korelasi menggunakan pendekatan penelitian Cross Sectional dengan setiap subjek diobservasi satu kali. Penelitian ini dilaksanakan pada : SMK PGRI 2 Taman, Pemalang, Jawa Tengah dengan waktu penelitian dari bulan Februari sampai Mei 2022. Populasi yang akan diambil oleh peneliti adalah siswa SMK PGRI 2 Taman, Kabupaten Pemalang yang bermain MOBA game dengan jumlah siswa SMK PGRI 2 Taman adalah 1.647 dan dihitung dengan presentase 80% yang bermain MOBA game dan 66,7% yang menggunakan voice chat dari hasil study pendahuluan sehingga didapatkan hasil populasi 897 siswa. Teknik perhitungan sampel menggunakan rumus slovin dengan tingkat kesalahan 5% sehingga di dapatkan jumlah 277 sampel dengan teknik pengambilan sampel menggunakan rancangan stratifikasi sederhana (simple stratified random sampling).

Variabel terikat (Dependent) dalam penelitian ini adalah verbal abuse adalah Perilaku kekerasan secara verbal yang ditunjukkan kepada seseorang, bisa berupa ucapan atau tulisan. Dengan alat ukur kuesionere verbal abuse, kategori skor skala ukur 9 point berdasarkan frekuensi per item pertanyaan yaitu 0 = tidak sama sekali sampai 8 = setiap hari, skala tersebut dijumlahkan dengan 15 item yang ada di kuesionere tersebut. Kategori verbal abuse yaitu : tinggi, sedang, rendah, dan minimal. Dengan kriteria tinggi : > 40, sedang : 20 – 39, rendah : 7-19,

minimal : 0 – 6. maka menggunakan skala ordinal. Sedangkan variabel bebas (Independent) adalah MOBA game addiction Perasaan ingin selalu memainkan MOBA game secara terus menerus dan tidak bisa dikendalikan. Alat ukur yang digunakan adalah kuesionere MOBA game addiction. Dengan kategori skor pengukuran menggunakan skala Likert yaitu penilaian rentang dari tidak pernah sampai sangat sering, Dengan kriteria skor 7 – 16 maka dikatakan tidak mengalami adiksi / adiksi rendah, 16 – 25 maka dikatakan adiksi sedang, dan untuk 25 – 35 maka dikatakan terindikasi adiksi / adiksi tinggi, maka menggunakan skala ordinal. Dengan teknik pengambilan data melalui penyebaran kuesionere ke responden secara random. Analisa data univariat akan menentukan frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin dan usia, tingkat adiksi dan verbal abuse, sedangkan analisa bivariat menggunakan uji rank spearman rho untuk mengetahui hubungan antara MOBA game addiction dengan perilaku verbal abuse.

HASIL

a. Analisa Univariat

Karakteristik responden berdasarkan:

1) Usia

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa dari 277 responden didapatkan jumlah usia 16 tahun berjumlah 79 siswa (28,5%) usia 15 tahun berjumlah 70 siswa (25,3%), usia 17 tahun berjumlah 60 siswa (21,7%), usia 18 tahun berjumlah 53 siswa (19,1%), usia 19 tahun berjumlah 14 siswa (5,1%), dan usia 14 tahun dengan jumlah 1 siswa (0,4%).

2) Jenis Kelamin

Tabel 1 menunjukkan bahwa lebih dari setengahnya responden berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 197 siswa (70,8%) sedangkan jumlah responden laki – laki adalah 81 siswa (29,2%).

3) Adiksi MOBA Game

Pada tabel 2 menunjukkan nilai rata – rata pada *MOBA game addiction* sebesar 12,28. Sedangkan nilai median sebesar 11, serta nilai standar deviation sebesar 5,428. Nilai



minimal sebesar 7 dan nilai maksimal sebesar 29, sehingga range / rentang jarak nilai sebesar 22.

4) Perilaku Verbal Abuse

Berdasarkan tabel 2 didapatkan data rata-rata verbal abuse sebesar 16,92. Sedangkan median atau nilai tengah sebesar 9 dengan nilai standar deviasi sebesar 21,472. Nilai minimal sebesar 0 dan nilai maksimal sebesar 104, sehingga range atau rentang jarak sebesar 104.

b. Analisa Bivariat

Hubungan antara MOBA Game Addiction dengan perilaku verbal abuse pada remaja di SMK PGRI 2 Taman Kabupaten Pemalang

Tabel 5. Hasil uji Spearman Rho

Variabel	p-value
----------	---------

Adiksi MOBA game	0.000
Perilaku verbal abuse	

Hasil dari uji Rank Spearman Rho, data dikatakan berkorelasi / berhubungan jika nilai Sig < 0,05. Dari hasil tabel 4.6 diatas maka dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan adiksi MOBA game dengan perilaku verbal abuse.

Distribusi responden berdasarkan variabel adiksi game MOBA terhadap verbal abuse menunjukkan variasi yang signifikan dalam perilaku verbal abuse di antara para pemain. Dengan mean sebesar 16,92 dan median sebesar 9, disertai standar deviasi yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa sementara sebagian besar responden mungkin melaporkan tingkat verbal abuse yang relatif rendah, ada sejumlah kecil responden yang melaporkan tingkat yang sangat tinggi, yang secara signifikan mempengaruhi nilai rata-rata

Tabel 1. Distribusi responden berdasarkan usia dan jenis kelamin

Variabel	Frekuensi	Presentase
Usia		
Usia 14 tahun	1	0,4%
Usia 15 tahun	70	25,3%
Usia 16 tahun	79	28,5%
Usia 17 tahun	60	21,7%
Usia 18 tahun	53	19,%
Usia 19 tahun	14	5,1%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	81	29,2%
Perempuan	196	70,8%

Verbal abuse	27	16,9	9	21,4	0	104
	7	2		72		

Tabel 2. Distribusi responden berdasarkan adiksi MOBA game

Variabel	N	Mea n	Medi an	SD	Mi n	Ma x
Adiksi MOBA Game	27	12,2	11	5,42	7	29
	7	8		8		

Tabel 3. Distribusi responden berdasarkan perilaku verbal abuse

Varia bel	N	Mea n	Medi an	SD	Mi n	Ma x
-----------	---	-------	---------	----	------	------

PEMBAHASAN

a. Karakteristik responden

1) Usia

Dalam penelitian ini hasil penelitian menunjukkan bahwa usia responden berada pada rentang 14 sampai 19 tahun. Responden paling banyak ada pada usia 16 tahun (28,5%) dengan jumlah siswa 79. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan atau peraturan yang berlaku dari kemendikbud No. 51 Tahun 2018 yaitu bahwa persyaratan calon peserta didik baru untuk kelas 10 SMA atau SMK adalah berusia paling tinggi 21 tahun. Pada penelitian kali ini responden yang diambil adalah siswa kelas 10 dan 12 sehingga usia responden adalah pada rentang 14 sampai 19 tahun. Menurut WHO, remaja adalah penduduk yang memiliki rentang usia 10 – 19 tahunan sedangkan menurut Permenkes RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 -18 tahun. Sehingga responden dalam penelitian kali ini berada pada rentang 14 sampai 19 tahun. Usia 16 tahun



merupakan usia responden yang paling banyak dengan presentase 28,5%. Hal tersebut juga didasarkan pada jumlah siswa kelas 10 yang lebih banyak dari pada kelas 12 sehingga usia 16 tahun merupakan usia responden yang paling banyak. Remaja dengan usia 16 tahun masuk kedalam kategori remaja awal. Remaja pada masa ini mengalami berbagai hal seperti perubahan fisik yang sangat cepat, ketidakseimbangan emosional, ketidakstabilan emosional, mencari identitas diri, dan hubungan sosial yang berubah-ubah^[12]. Fase remaja mengalami berbagai perubahan yang terjadi sangat pesat, mencari identitas diri, mengalami pola hubungan sosial yang berubah-ubah, pencapaian kemandirian, pemikiran semakin logis, merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri^[13].

2) Jenis Kelamin

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis kelamin responden adalah laki-laki dan perempuan dengan presentase dan jumlah laki-laki 81 responden (29,2%), dan perempuan 196 responden (70,8%). Hal tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia bahwa jenis kelamin hanya ada 2 yaitu laki-laki dan perempuan. Menurut Dirjen Dukcapil Kementerian dalam negeri republik Indonesia mengatakan dalam pencatatan data kependudukan sesuai dengan UU No. 24 Tahun 2013 dan UU no 23 Tahun 2006 bahwa jenis kelamin yang berlaku adalah laki-laki dan perempuan^[1]. Responden dengan jenis kelamin perempuan menjadi responden yang paling banyak dengan presentase 70,8%. Hal ini sesuai dengan jumlah siswa perempuan di SMK PGRI 2 Taman yaitu 1.161, sedangkan untuk siswa laki-laki hanya berjumlah 486 siswa. Sedangkan pada kelas 10 jumlah siswa perempuan adalah 400 dan laki-laki adalah 174, kelas 12 berjumlah 386 siswa perempuan dan 151 siswa laki-laki.

3) Adiksi MOBA Game

Hasil penelitian didapatkan dari 277 responden 210 siswa mengalami adiksi rendah (75,8%), 63 siswa mengalami adiksi sedang (22,7%), dan 4 siswa

mengalami adiksi tinggi (1,4%). Hasil dari penelitian lain^[14] dengan metode deskriptif cross-sectional dengan jumlah sampel 297 siswa di Afyonkarahisar, Turkey didapatkan hasil 245 (82,5%) merupakan pemain *video game* dan rata-rata *video game addiction* pada seluruh sampel adalah 1,6%. Dilihat dari item soal adiksi MOBA game banyak responden yang memiliki pengalaman subjektif terhadap MOBA game sebagai bahan pelarian. Hal ini mewakili aspek *mood modification*, dimana banyak dijumpai pada pemain MOBA game. Kemudian pada pertanyaan waktu bermain MOBA game anda bertambah misalnya dari 1 jam menjadi 2 jam setiap kali bermain, aspek *tolerance* yang mana individu mengalami pengingkatan waktu bermain game secara perlahan. Dengan demikian setelah *mood modification*, aspek yang paling banyak dialami adalah *tolerance* yaitu pertanyaan waktu yang anda habiskan untuk bermain MOBA game membuat anda kekurangan jam tidur. Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan dari aspek *problem* yang mana pada aspek ini individu mengalami masalah yang terjadi akibat bermain MOBA game secara terus menerus. Hal ini menunjukkan bahwa selain *mood modification*, *tolerance*, *problem* menjadi aspek ketiga yang paling banyak ditemui. Dari penelitian lain^[15] yaitu penelitian yang dilakukan pada 622 siswa secara acak yang termasuk pra remaja dan remaja yang terdaftar dari 1 September sampai 31 Oktober 2016 di Italia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan item paling banyak dijumpai adalah *tolerance* (64,15%) dan *withdrawal* (60,13%). Dengan demikian dari 277 responden 210 siswa mengalami adiksi rendah (75,8%), 63 siswa mengalami adiksi sedang (22,7%), dan 4 siswa mengalami adiksi tinggi (1,4%), dengan aspek dalam adiksi paling banyak dijumpai adalah *mood modification*, *tolerance*, dan *problem*.

4) Perilaku Verbal Abuse

Hasil penelitian menunjukkan responden tidak melakukan *verbal abuse* paling



tinggi dengan jumlah responden 129 siswa (46,6%), *verbal abuse* tinggi dengan 66 siswa (23,8%), *verbal abuse* rendah dengan 50 siswa (18,1%), dan *verbal abuse* sedang 32 siswa (11,6%). Menurut penelitian lain ^[16] melalui survey cross-sectional bagian nasional di Jepang. Data diperoleh dari survey internet cross-sectional nasional di Jepang yang dilakukan antara bulan Agustus sampai September 2020 dengan hasil dari 25.482 responden 3,8% (965) mengalami kekerasan fisik dan 7,6% (1.941) mengalami kekerasan verbal. Dari 277 responden yang mengisi kuesionere *verbal abuse* item pertanyaan apakah anda menyalahkan teman atau lawan anda untuk sesuatu adalah yang paling banyak. Hal ini menunjukkan bahwa dari 277 siswa pernah melakukan *blaming* atau menyalahkan orang lain. Kemudian item pertanyaan apakah anda mengkritik teman atau lawan anda menunjukkan bahwa dari 277 siswa pernah melakukan *critising* atau mengkritik. Item pertanyaan selanjutnya apakah anda meneriaki teman atau lawan anda menunjukkan bahwa *yelling* atau berteriak dengan objek yang jelas pernah dilakukan oleh responden. Dengan demikian responden yang melakukan verbal abuse tinggi sebesar 23,8%, dan *blaming*, *critising* dan *yelling* menjadi umpatan yang paling banyak dijumpai. Menurut peneliti lain study cross-sectional yang dilakukan di rumah sakit pendidikan perkotaan di KSA^[17]. Data diperoleh dari 55 responden mahasiswa keperawatan yang magang menggunakan kuesionere *verbal abuse* dan didapatkan hasil *ignoring* atau pengabaian menjadi bentuk *verbal abuse* yang paling banyak dijumpai (50,8%) dan *judging and critising* atau menilai dan mengkritik paling banyak dijumpai (41,8%) setelah *ignoring*. Dengan demikian, perilaku *verbal abuse* dilakukan oleh remaja dengan presentase 53,4% dan *verbal abuse* tinggi merupakan presentase paling banyak 23,8%. Sedangkan bentuk – bentuk umpatan atau *verbal abuse* yang paling banyak ditemui adalah *blaming*, *critising*, dan *yelling*.

- b. Hubungan antara MOBA Game Addiction dengan perilaku verbal abuse pada remaja di SMK PGRI 2 Tahun Kabupaten Pemalang

Kekerasan verbal didefinisikan sebagai bentuk kekerasan psikologis sebagai alat pelindung diri ataupun pelampiasan ^[15]. Konsep adaptasi Stuart ^[4] menjelaskan proses kekerasan yang dialami oleh individu melalui faktor predisposisi berupa faktor bio-psiko-sosio, dan faktor pretisipasi berupa faktor interal perasaan kehilangan dan eksternal berupa serangan dari individu lain. Sedangkan adiksi didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara terus menerus yang mengakibatkan individu tidak dapat mengontrol dan mengendalikan diri^[18]. Adiksi ini dapat dialami individu akibat peningkatan neurotransmitter dopamine yang menimbulkan *pleasure effect* atau efek senang. Tahapan progresif adiksi dimulai dari dorongan oleh sesuatu yang dapat berupa imbalan atau penghargaan, yang mana imbalan atau penghargaan yang diberikan secara terus menerus akan berkembang menjadi kebiasaan, kebiasaan yang sudah menjadi sifat dari individu akan menjadi impulsif. Bentuk penyimpangan, ataupun kekerasan merupakan bentuk penolakan psikologis pada individu yang mengalami adiksi dan akan mengakibatkan *bottoming out* (kehilangan relasi, harta benda, dan orang disekitar) ^[9]. Dalam MOBA game terdapat sebuah penghargaan yang diberikan kepada pemain setelah menghancurkan menara lawan yang terletak di basis atau pangkalan lawan dengan kata lain menang. Selama permainan berlangsung, individu dapat berkomunikasi kepada teman satu tim lainnya melalui *via voice over IP* ^[8]. Dari tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima yaitu terdapat hubungan *MOBA game addiction* dengan perilaku *verbal abuse* pada remaja. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan kecanduan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresifitas anak^[19]. Agresif adalah respon marah yang menjadi dasar dalam perilaku kekerasan^[20]. Individu yang bermain MOBA game telah mengalami tahapan progresif adiksi yang dimulai dari dorongan untuk mendapatkan penghargaan dalam game, kemudian menjadi sebuah kebiasaan dan adiksi, namun reaksi penolakan psikologis terjadi ketika individu mengalami



kekhawatiran atau kehilangan penghargaan dalam game yang menimbulkan perilaku kekerasan. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa blamming menjadi bentuk perilaku verbal abuse paling banyak dijumpai.

Individu yang khawatir akan merasakan kehilangan dari apa yang akan di dapatkan dalam game melakukan perilaku *defensif* berupa verbal abuse bentuk blamming atau menyalahkan. Ditambah MOBA game merupakan jenis permainan multiplayer game online yang menuntut pemain dapat bekerja sama dan merancang strategi bersama. Sehingga ketika terjadi suatu kesalahan dalam game maka individu akan melakukan *blaming*. Bermain MOBA game menjadi sebuah pelarian dari masalah hal tersebut dapat dilihat dalam gambar 1 yang menunjukkan bahwa *mood modification* merupakan aspek yang paling banyak ditemukan. Seseorang akan bermain MOBA game ketika mereka mendapatkan masalah yang artinya sebelum seseorang bermain MOBA game mereka sudah memiliki perasaan marah yang ia lampiaskan kedalam game. Sehingga ketika terdapat teman atau lawan yang melakukan kesalahan untuk melampiaskan kekesalanya maka dilakukan *blaming*. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden paling banyak adalah siswa dengan usia 16 tahun, berjenis kelamin perempuan, mengalami adiksi rendah, dan tidak melakukan verbal abuse. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang sedang mengalami tahapan fase remaja awal dan mengalami perubahan yaitu memiliki pemikiran yang semakin logis^[21]. Selain itu remaja dengan jenis kelamin perempuan memiliki tendens manifest dalam ekspresi judes, mudah marah. Namun pada remaja perempuan keinginan untuk mendapatkan penghargaan dan perhatian ini lebih mereka ekspresikan dalam bentuk berdandan^[21]. Dalam penelitian lain menyebutkan bahwa kecerdasan emosional remaja perempuan lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki. Perempuan memiliki empati dalam dirinya yang dapat berupa sifat keibuan dan lebih menggunakan perasaannya. Hal tersebut dapat menjelaskan hasil penelitian ini didapatkan responden dengan tingkat adiksi rendah dan tidak melakukan verbal

abuse. Perempuan menjadi responden paling banyak (70,8%), yang mana perempuan lebih menggunakan sifat dan perasaannya, hal ini dapat terjadi ketika mereka bermain MOBA game. Perempuan enggan melakukan kekerasan verbal dengan menyalahkan dan meminimisir adiksi dengan tidak menjadikan MOBA game menjadi tempat pelariannya^[15]

KESIMPULAN

Dari 277 responden dapat diidentifikasi 129 siswa (46,6%) tidak melakukan verbal abuse, 50 siswa (18,1%) melakukan verbal abuse rendah, 32 siswa (11,6%) melakukan verbal abuse sedang, dan 66 siswa (23,8%) melakukan verbal abuse tinggi. Sedangkan dari 277 responden dapat diidentifikasi 210 siswa mengalami adiksi rendah (75,8%), sedangkan 63 siswa mengalami adiksi sedang (22,7%), dan 4 siswa mengalami adiksi tinggi (1,4%). Sehingga setelah dilakukan analisis data tentang hubungan antara dua variabel ini didapatkan bahwa terdapat hubungan MOBA game addiction dengan perilaku verbal abuse dengan p value 0,00. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini ada hubungan yang signifikan antara adiksi game mobile dan perilaku verbal abuse. Hal ini sesuai dengan berbagai teori yang menyatakan bahwa adiksi terhadap game mobile dapat menyebabkan perilaku agresif, termasuk meningkatkan kecenderungan seseorang untuk melakukan verbal abuse^[9]. Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami dampak potensial dari adiksi game mobile dan mencari cara untuk mengurangi risiko perilaku negatif tersebut^[10]

DAFTAR PUSTAKA

1. Kemendagri D. Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia. 2023;
2. Hillis S, Mercy J, Amobi A, Kress H. Global prevalence of past-year violence against children: a systematic review and minimum estimates. *Pediatrics* 2016;137(3).
3. Statistik BP. Badan Pusat Statistik Jawa Tengah. *Statistics of Maros Regency* 2019;
4. Nurhalimah N. Modul Bahan Ajar Cetak Keperawatan: KEPERAWATAN JIWA. Jakarta: Kemenkes RI Pusat Pendidikan



- Sumber Daya Manusia Kesehatan Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan 2016;
5. Diananda A. Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Istighna*, 1 (1), 116–133. 2018;
 6. Jeong B, Lee SW, Lee JS, Yoo JH, Kim KW, Cho S, et al. The psychometric properties of the Korean version of the verbal abuse questionnaire in university students. *Psychiatry Investig* 2015;12(2):190.
 7. Rohman K. Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat* 2018;2(1):155–72.
 8. Pornpongtechavanich P, Wuttidittachotti P, Daengsi T. QoE modeling for audiovisual associated with MOBA game using subjective approach. *Multimed Tools Appl* 2022;81(26):37763–79.
 9. Gardner EL. Addiction and brain reward and antireward pathways. *Chronic Pain and Addiction* 2011;30:22–60.
 10. Fitriyani A, Widayanti ED. Perilaku Verbal Abuse Orang Tua Dan Agresifitas Remaja. *Jurnal Keperawatan Mersi* 2020;9(1):5–14.
 11. Sari NIK, Nurdin MNH, Sulastri T. The Relationship Between Game Online Addiction and The Tendency for Verbal Agresiveness in Multiplayer Online Battle Arena. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities* 2023;3(5):685–94.
 12. Octavia SA. Motivasi belajar dalam perkembangan remaja. *Deepublish*; 2020.
 13. Indonesia WV. Pandemi COVID-19 dan pengaruhnya terhadap anak Indonesia: sebuah penilaian cepat untuk inisiasi pemulihan awal. *Wahana Visi Indonesia*, Jakarta 2020;
 14. Kaluarachchi CD, Wickramatunga CA, Dewapriya D. The Dark Side of E-sports: The Role of Player Emotions and Cyberbullying in MOBA. 2023;
 15. Wibowo F, Parancika RB. Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) di Era Digital Sebagai Faktor Penghambat Pembentukan Karakter. *Seminar Nasional Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya (SEMNAS KBSP) V* 2018; 2018.
 16. Bhandari D, Ozaki A, Suzuki T, Kotera Y, Shrestha S, Horiuchi S, et al. Physical and verbal abuse amid COVID-19: A nationwide cross-sectional survey in Japan. *BMJ Open* 2022;12(2):e054915.
 17. Shdaifat EA, AlAmer MM, Jamama AA. Verbal abuse and psychological disorders among nursing student interns in KSA. *J Taibah Univ Med Sci* 2020;15(1):66–74.
 18. Trisnani RP, Wardani SY. STOP KECANDUAN GAME ONLINE Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengurangnya. 2018;
 19. Umar AFR, Ningsih YT. Perbedaan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Big Five Personality pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2020;4(3):2462–8.
 20. Bariyyah K, Latifah L. Kecerdasan emosi siswa ditinjau dari jenis kelamin dan jenjang kelas. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 2019;4(2):68–75.
 21. Esposito MR, Serra N, Guillari A, Simeone S, Sarracino F, Continisio GI, et al. An investigation into video game addiction in pre-adolescents and adolescents: A cross-sectional study. *Medicina (B Aires)* 2020;56(5):221.