



Intensitas Bermain Game Online jenis First-Person Shooter dan Agresivitas pada Siswa SMP

First-Person Shooter Online Gaming Intensity and Aggression Among Junior High School Students

Hillary Bestari Setyawijaya¹, Agnes Indar Etikawati^{2*}

¹⁾ hillarysetyawijaya@gmail.com, Universitas Sanata Dharma, Indonesia

^{2*)} etikawati@usd.ac.id, Universitas Sanata Dharma, Indonesia

*) Corresponding Author

Article Info:

Keywords:

aggression

FPS

junior high school students

online game playing intensity

Article History:

Received : 4 Mei 2026

Revised : 11 Mei 2026

Accepted : 27 Mei 2026

Article Doi:

[10.22441/merpsy.v18i1.37858](https://doi.org/10.22441/merpsy.v18i1.37858)

Abstract:

This study examined the relationship between the intensity of playing First-Person Shooter (FPS) online games and aggressiveness among junior high school students. The study was conducted due to the increasing prevalence of aggressive behavior among adolescents and the growing popularity of FPS games that contain violent and competitive elements. It was hypothesized that there is a positive relationship between FPS online game playing intensity and aggressiveness. A quantitative correlational design was employed involving 191 junior high school students aged 11–16 years who actively played FPS online games. Data were collected using the FPS Online Game Playing Intensity Scale (12 items; $\alpha = .749$), measuring frequency, duration, attention, and emotional involvement, and the Aggressiveness Scale (12 items; $\alpha = .704$), assessing physical aggression, verbal aggression, anger, and hostility. Data were analyzed using Spearman's rho correlation test due to non-normal data distribution. The results revealed a significant positive correlation between FPS online game playing intensity and aggressiveness ($r = .669$, $p < .001$). Additional analyses indicated that all dimensions of gaming intensity were significantly associated with aggressiveness. These findings suggest that higher FPS gaming intensity is related to higher aggressiveness among junior high school students, highlighting the importance of monitoring gaming behavior and promoting healthy gaming habits among adolescents.

How to cite :

Setyawijaya, H.B., & Etikawati, A.I. (2026). Intensitas Bermain Game Online jenis First-Person Shooter dan Agresivitas pada Siswa SMP. Merpsy Journal, 18(1). 75-83. [10.22441/merpsy.v18i1.37858](https://doi.org/10.22441/merpsy.v18i1.37858)

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dan internet telah meningkatkan popularitas *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan yang mudah diakses oleh remaja. Data menunjukkan bahwa 46,2% pemain *game online* di Indonesia merupakan anak-anak dan remaja, dengan jenis *First-Person Shooter* (FPS) termasuk yang paling diminati (Sucipto, 2024; STEAM, 2025). Meskipun *game online* memiliki manfaat, seperti meningkatkan kerja sama tim, komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah, berbagai penelitian juga menunjukkan adanya dampak negatif, seperti gangguan pola tidur, kecanduan, perilaku *toxicity*, dan agresivitas (Beres dkk., 2021; Tias dkk., 2021).

Agresivitas merupakan perilaku yang bertujuan menyakiti atau merugikan orang lain, baik secara fisik maupun psikologis, yang mencakup agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan (Buss & Perry, 1992). Hal ini menjadi perhatian karena kasus kekerasan di lingkungan pendidikan masih banyak melibatkan pelajar (Putra, 2024). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dan agresivitas dapat dijelaskan dengan teori *General Aggression Model* (GAM) yang mempertimbangkan faktor pribadi dan situasional dalam perilaku agresif (Kersten & Greitemeyer, 2024). Berdasarkan teori tersebut, paparan media yang mengandung kekerasan dapat memengaruhi tingkat agresivitas individu (Anderson & Bushman, 2002). Selain itu, dalam perspektif *Social Learning Theory*, perilaku agresif terbentuk melalui proses belajar dari lingkungan, termasuk melalui paparan media seperti *game online* (Khadka, 2025). Teori ini menjelaskan bahwa individu cenderung mengamati dan meniru perilaku yang terpapar secara berulang, sehingga paparan terhadap konten agresif dalam *game* berpotensi meningkatkan kecenderungan perilaku agresif (Khadka, 2024).

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang belum konsisten. Penelitian yang dilakukan oleh Teofanda (2020) mengungkap adanya korelasi positif antara intensitas bermain *game online* *Mobile Player Unknown's Battleground* (PUBG), yang merupakan salah satu contoh *game online* jenis FPS, dan agresivitas pada 201 dewasa awal, sementara penelitian yang dilakukan oleh Cindy dkk. (2022) menunjukkan tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* yang mengandung kekerasan dengan perilaku agresif. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada *game*

online secara umum, sementara penelitian yang secara spesifik mengkaji intensitas bermain *game online* jenis FPS pada siswa SMP di Indonesia masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji hubungan antara intensitas bermain *game online* jenis FPS dan agresivitas pada siswa SMP. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang Psikologi Perkembangan dan Kesehatan Mental Remaja, dan menjadi referensi dalam pendampingan psikologis bagi remaja yang mengalami masalah perilaku khususnya yang aktif bermain *game online* jenis FPS.. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* jenis FPS dan agresivitas pada siswa SMP.

Metode

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMP berusia 11–16 tahun yang aktif bermain *game online* jenis FPS. Berdasarkan karakteristik partisipan, 56,5% responden berjenis kelamin laki-laki. Selain itu, partisipan berasal dari rentang usia 11-16 dengan usia yang paling banyak adalah 14 tahun, yaitu sebanyak 62 partisipan (32,5%). Sebelum mengisi kuesioner, responden diberikan lembar *informed consent* yang memuat informasi mengenai tujuan penelitian, prosedur pelaksanaan, manfaat dan risiko penelitian, jaminan kerahasiaan data, serta hak responden untuk menolak atau mengundurkan diri dari penelitian kapan saja tanpa konsekuensi. Partisipasi responden bersifat sukarela, dan seluruh data yang diperoleh dijaga kerahasiaannya serta hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Mengingat responden merupakan siswa SMP yang masih di bawah umur, penelitian dilaksanakan setelah memperoleh izin dari kepala sekolah atau guru yang ditunjuk sebagai perwakilan sekolah.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling* dengan jumlah partisipan sebanyak 191 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berbentuk skala Likert yang disebar secara daring melalui *Google Form*. Penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu Skala Intensitas Bermain *Game Online* jenis FPS dan Skala Agresivitas yang disusun oleh peneliti berdasarkan konsep intensitas bermain *game online* dari Rahma (2022) dan konsep agresivitas dari Buss dan Perry (1992). Penelitian ini tidak menggunakan alat ukur yang sudah ada melainkan menyusun skala agresivitas

maupun intensitas bermain *game online* jenis FPS secara mandiri. Keputusan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian berfokus pada agresivitas remaja yang memiliki kebiasaan bermain *game online* khusus jenis FPS. Oleh karena itu, indikator-indikator dalam skala disusun agar sesuai dengan karakteristik dan konteks kehidupan remaja sebagai populasi penelitian, sehingga mampu mengukur agresivitas dan intensitas bermain *game online* jenis FPS secara lebih relevan dengan tujuan penelitian.

Skala Intensitas Bermain *Game Online* jenis FPS mengukur aspek frekuensi, durasi, perhatian penuh, dan emosional (Rahma, 2022). Skala Agresivitas mengukur aspek agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan (Buss & Perry, 1992). Format skala yang digunakan adalah format likert yang sudah dimodifikasi, dengan pilihan jawaban “tidak pernah”, “kadang-kadang”, “sering”, dan “sangat sering”. Modifikasi ini dilakukan dengan menghilangkan pilihan jawaban netral agar responden memberikan respons yang lebih tegas terhadap setiap pernyataan (Anderson, 1990). Dengan contoh kalimat item seperti “Saya menggunakan kata-kata kasar untuk mengalahkan orang lain” dan “Saya menghabiskan waktu hampir sehari untuk bermain *game* FPS”.

Hasil uji coba alat ukur menunjukkan bahwa Skala Intensitas bermain *game online* jenis FPS memiliki reliabilitas sebesar $\alpha = 0,749$. Sedangkan hasil uji coba Skala Agresivitas menunjukkan 12 item valid dengan reliabilitas sebesar $\alpha = 0,704$. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis korelasi Spearman’s rho karena data tidak terdistribusi normal.

H a s i l

Berdasarkan kategorisasi hipotetik, hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan berada pada kategori sedang baik pada variabel intensitas bermain *game online* jenis FPS (56,8%) maupun agresivitas (57,1%). Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat keterlibatan bermain *game online* jenis FPS yang moderat serta tingkat agresivitas yang relatif sedang. Berikut adalah deskripsi norma kategori skor dan sebaran data intensitas bermain *game online* jenis FPS dengan

mean hipotetik $M=30$ dan sebaran data tingkat agresivitas dengan mean hipotetik $M=30.5$.

Tabel 1.

Sebaran Data Berdasarkan Kategori Nilai

Kategori	Agresivitas		Intensitas Bermain Game Online FPS	
	Jumlah Partisipan	Presentase	Jumlah Partisipan	Presentase
Rendah	23	12%	24	12,1%
Sedang	109	57,1%	108	56,8%
Tinggi	59	30,9%	59	31,1%
Total	191	100%	191	100%

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data diuji untuk memenuhi asumsi analisis. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data intensitas bermain *game online jenis FPS* dan agresivitas tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$). Namun, hasil uji linearitas menunjukkan hubungan yang linear antara kedua variabel ($p < 0,001$). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan korelasi Spearman's rho.

Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online jenis FPS* dan agresivitas ($r = 0,669$; $p < 0,001$). Nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan hubungan yang kuat, sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online jenis FPS*, semakin tinggi pula tingkat agresivitas siswa SMP.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game online jenis FPS* dan agresivitas pada siswa SMP ($r = 0,669$; $p < 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online jenis FPS*, semakin tinggi pula tingkat agresivitas yang dimiliki siswa SMP. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya hubungan positif antara intensitas bermain *game online jenis FPS* dan agresivitas pada siswa SMP dapat diterima.

Temuan tersebut mendukung *General Aggression Model* (GAM) yang menjelaskan bahwa paparan media yang mengandung unsur kekerasan dapat berhubungan dengan proses kognitif, afektif, dan perilaku individu sehingga meningkatkan kecenderungan agresif. Temuan ini juga sejalan dengan *Social Learning Theory* yang menyatakan bahwa individu cenderung mempelajari dan meniru perilaku yang diamati secara berulang dalam lingkungannya, termasuk melalui media permainan digital.

Hasil penelitian ini mendukung kerangka pikir yang melandasi hipotesis, yaitu bahwa intensitas bermain *game online* jenis FPS dapat berhubungan dengan kondisi psikologis remaja. Paparan permainan yang tinggi dapat berasosiasi dengan aspek internal seperti keterlibatan sosial, *self-control*, permasalahan emosional, dan kecerdasan emosional. Kondisi tersebut kemudian berpengaruh pada kemampuan individu dalam mengelola emosi, suasana hati, empati, adaptasi terhadap lingkungan, serta kemampuan mempertimbangkan konsekuensi perilaku, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kecenderungan perilaku agresif.

Analisis tambahan menunjukkan bahwa seluruh aspek intensitas bermain *game online* jenis FPS memiliki hubungan positif yang signifikan dengan agresivitas. Durasi bermain menunjukkan hubungan paling kuat ($r = 0,630$), diikuti frekuensi ($r = 0,592$), perhatian penuh ($r = 0,571$), dan keterlibatan emosional ($r = 0,463$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin lama dan semakin sering siswa terlibat dalam permainan FPS, semakin tinggi kecenderungan agresivitas yang ditunjukkan.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan Aprillia dkk. (2023) dan Teofanda (2020) yang menunjukkan adanya hubungan positif antara intensitas bermain *game* bergenre FPS dengan perilaku agresif. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Rusli (2021) yang menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi berhubungan signifikan dengan peningkatan perilaku agresif pada remaja. Namun demikian, hasil penelitian ini berbeda dengan Cindy dkk. (2022) yang tidak menemukan hubungan signifikan antara intensitas bermain *game* yang mengandung kekerasan dan agresivitas. Perbedaan tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh karakteristik partisipan, rentang usia, serta jenis *game* yang diteliti. Hasil penelitian ini juga memperkuat relevansi *General Aggression Model* (Anderson & Bushman, 2002).

dan *Social Learning Theory* (Khadka, 2024) dalam menjelaskan hubungan antara paparan *game* yang mengandung unsur kekerasan dan perilaku agresif pada remaja.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa intensitas bermain *game online* jenis FPS memiliki hubungan dengan agresivitas siswa SMP. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain korelasional, temuan yang diperoleh hanya menunjukkan adanya hubungan, bukan hubungan sebab-akibat. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada genre *game* FPS dan belum mempertimbangkan faktor lain, seperti pola asuh, kontrol diri, lingkungan sosial, dan kondisi keluarga yang juga dapat memengaruhi agresivitas siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* jenis FPS dan agresivitas pada siswa SMP, semakin tinggi keterlibatan siswa dalam bermain *game online* jenis FPS, semakin tinggi kecenderungan perilaku agresif yang ditunjukkan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa aspek frekuensi, durasi, perhatian penuh, dan keterlibatan emosional dalam bermain *game online* jenis FPS berhubungan dengan agresivitas. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan maupun upaya preventif dalam mendampingi penggunaan *game online* pada remaja.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa disarankan untuk mampu mengatur waktu bermain *game online* secara seimbang serta meningkatkan kontrol diri dan pengelolaan emosi saat bermain, khususnya pada *game online* jenis FPS. Orang tua juga diharapkan berperan aktif dalam melakukan pengawasan, pendampingan, dan komunikasi terbuka terkait aktivitas bermain *game online* anak agar penggunaan *game online* tetap terkontrol dan tidak berdampak negatif pada perilaku siswa.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan sampel dengan melibatkan jenjang pendidikan atau rentang usia yang berbeda agar hasil

penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan desain longitudinal atau eksperimental serta menambahkan variabel lain, seperti kontrol diri, regulasi emosi, pola asuh orang tua, dan pengaruh lingkungan pertemanan, untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang berkontribusi terhadap agresivitas remaja.

Daftar Pustaka

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). The effects of media violence on society. *Science*, 295(5564), 2377-2379.
- Aprillia, H., Harsono, Y. T., Hapsari, A. D., & Qoyyimah, N. R. H. (2023). The relationship between the intensity of gaming and aggressive behavior in adolescents playing games mmofps (massively multiplayer online first-person shooter). *KnE Social Sciences*, 69-81.
- Beres, N. A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R. L., & Klarkowski, M. (2021). Don't you know that you're toxic: Normalization of toxicity in online gaming. In *Proceedings of the 2021 CHI conference on human factors in computing system*, 1-15.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of personality and social psychology*, 63(3), 452.
- Cindy, A. P. S., Faridah, F., Yoga, K., & Nur, C. (2022). Hubungan lingkungan teman sebaya dan game online dengan perilaku agresif anak. *Jurnal Obsesi*, 6(6), 6559-6568.
- Kersten, R., & Greitemeyer, T. (2024). Human aggression in everyday life: An empirical test of the general aggression model. *British Journal of Social Psychology*, 63(3), 1091-1111.
- Khadka, C. (2024). Social learning theory and the development of aggression. *Medha: A Multidisciplinary Journal*, 7(1), 79-92.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 20(2).
- Rahma, N. (2022). Hubungan konformitas teman sebaya dengan intensitas bermain game online mobile legends. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 281-293.
- Steam. (2025). Steam: Game and Player Statistics. Retrieved July 5, 2025, from <https://store.steampowered.com/stats/stats/?l=indonesian>
- Sucipto. (2024, June 8). BPS catat anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar game online. *SINDOnews.com*. Retrieved from <https://nasional.sindonews.com/newsread/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173?>
- Teofanda, R. (2020). Intensitas bermain game online mobile player unknown's battleground (pubg) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8(1), 461-473.

Tias, E., Liza, R. G., & Sahputra, R. E. (2021). Hubungan stres dengan tingkat kecanduan game online pada siswa smpn 5 padang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia*, 2(1), 157-163.