

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI MABAR
HILIR KOTA MEDAN**

SKRIPSI

OLEH :

SRI AULIA

16.860.0197



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 25/7/22

Access From (repository.uma.ac.id)25/7/22

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku

Agresif Pada Remaja di Mabar Hilir Kota Medan

Nama : Sri Aulia

NPM : 16.860.0197

Bagian : Psikologi Perkembangan

Menyetujui :

Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Andy Chandra, S.Psi, M.Psi

Pembimbing II



Khairuddin, S.Psi, M.Psi

Mengetahui :

Ka. Bagian



Dinda Permatasari Harahap, M.Psi, Psikolog

Dekan



Hasanuddin, Ph.D.

Tanggal Lulus : 05 April 2022

**Universitas Medan Area dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian
dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana (S1) Psikologi**

Pada Tanggal :

05 April 2022

Mengesahkan Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

Dekan



Hasanuddin, Ph.D.

DEWAN PENGUJI

TANDA TANGAN

1. Istiana, S.Psi, M.Pd, M.Psi
2. Eryanti Novita, S.Psi, M.Psi, Psikolog
3. Andy Chandra, S.Psi, M.Psi, Psikolog
4. Khairuddin, S.Psi, M.Psi

.....
.....
.....
.....

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 05 April 2022

Peneliti



Sri Aulia

(168600197)

v

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Aulia

NPM : 168600197

Program Studi : Psikologi Perkembangan

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan”, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/ memformatkan, mengelola dalam bentuk pengkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 05 April 2022

Yang menyatakan



(Sri Aulia)

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI MABAR HILIR KOTA MEDAN

Oleh

SRI AULIA

16.860.0197

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan kuantitatif korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar Hilir kota Medan. Agresi adalah perilaku menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun psikologis. Salah satu faktor perilaku agresif adalah kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* adalah ketidakmampuan mengontrol perilaku bermain *game online* yang menyebabkan masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 70 orang dengan menggunakan teknik *sampling kuota* berdasarkan kriteria: remaja yang bermain *game online* pertarungan, bermain selama minimal satu tahun, bermain *game online* minimal 3 jam perhari atau 20-25 jam seminggu. Pengambilan data menggunakan skala kecanduan *game online* dan perilaku agresif yang diuji menggunakan *product moment*. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa Ada hubungan positif kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, dimana $r_{xy} = 0,600$ dengan signifikan $p = 0,000 < 0,05$. Artinya hipotesis ada hubungan positif kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Dengan asumsi semakin tinggi kecanduan *game online* maka perilaku agresif semakin tinggi, dan sebaliknya. Hipotesis diterima. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel X dengan variabel Y sebesar $r^2 = 0,360$, ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36%. Masih terdapat 64% faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif.

Kata kunci : Kecanduan *Game Online*, Perilaku agresif

CORRELATION BETWEEN THE ONLINE GAME ADDICTION WITH AGGRESSIVE BEHAVIOR IN TEENS IN THE MABAR HILIR OF MEDAN CITY

Oleh

SRI AULIA

16.860.0197

ABSTRACT

This study used quantitative correlational aimed to find out the relationship between online gaming addiction and aggressive behavior in adolescents in the lower reaches of medan cities. Aggression is the behavior of hurting a person, both physically and psychologically. One of the factors of aggressive behavior is addiction to online games. Online gaming addiction is the inability to control the behavior of playing online games that causes social problems and emotional problems for the perpetrator. The sample in this study was 70 people using quota sampling techniques based on criteria: adolescents who played fighting online games, played for at least one year, played online games at least 3 hours per day or 20-25 hours a week. Data capture uses a scale of online gaming addiction and aggressive behavior tested using product moments. Based on the results of the analysis it is known that there is a positive association of online gaming addiction with aggressive behavior, where $r_{xy} = 0.600$ with a significant $p = 0.000 < 0.05$. This means that the hypothesis is that there is a positive relationship of online gaming addiction with aggressive behavior. Assuming the higher the addiction to online gaming then the aggressive behavior is higher, and vice versa. Hypothesis accepted. The determinant coefficient (r^2) of the relationship between variable X and variable Y of $r^2 = 0.360$, this indicates that online gaming addiction contributes to aggressive behavior by 36%. There are still 64% of other factors that influence aggressive behavior.

Key Word : *Online Gaming Addiction, Aggressive Behavior*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan syarat guna meraih gelar Sarjana Psikologi di Universitas Medan Area. Adapun judul yang diangkat dalam penulisan skripsi ini adalah “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan”.

Peneliti memahami tanpa bantuan, dukungan, doa, kerja sama, serta bimbingan dari berbagai pihak akan sangat sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, pada kesempatan ini dengan kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. M. Erwin Siregar, MBA selaku ketua Yayasan pendidikan Haji Agus Salim.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramadhan M. Eng.Msc selaku rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Hasanuddin, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog., selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
5. Bapak Andy Chandra, S.Psi, M.Psi. Psikolog, selaku dosen pembimbing I (satu) yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk

memberikan petunjuk, pengetahuan, bimbingan, serta arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Khairuddin, S.Psi, M.Psi., selaku dosen pembimbing II (dua) yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan petunjuk, pengetahuan, bimbingan, serta arahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Istiana, S.Psi, M.Pd, M.Psi sebagai ketua sidang yang telah meluangkan waktunya untuk dapat hadir dan memberikan saran yang terbaik untuk skripsi saya ini.
8. Ibu Eryanti Novita, S.Psi, M.Psi, Psikolog, selaku sekretaris yang telah memberikan saran kepada saya.
9. Ibu Dinda Permatasari Harahap, M.Psi, Psikolog, selaku Ketua Jurusan Psikologi Perkembangan.
10. Para Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membimbing, mendidik, serta memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti.
11. Staf Administrasi Program Studi Psikologi yang telah membantu pengurusan administrasi selama perkuliahan dan penyelesaian skripsi.
12. Orang tua yang memberikan dukungan, arahan, bimbingan, serta selalu mendoakan dalam penyelesaian skripsi.
13. Abang, kakak-kakak, serta saudara terdekat yang selalu mendukung, selalu membantu serta memberikan doa kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
1. Manfaat Teoritis	12
2. Manfaat Praktis	12
BAB II : TINJAUAN PUSTAKKA	13
A. Remaja.....	13
1. Pengertian Remaja	13
2. Aspek-aspek Perkembangan Remaja	15
3. Ciri-ciri Remaja.....	16
4. Tahapan Perkembangan Remaja	18
5. Tugas Perkembangan Remaja	20
B. Perilaku Agresif	21
1. Pengertian Perilaku Agresif	21
2. Jenis-jenis Perilaku Agresif.....	23
3. Faktor-faktor Perilaku Agresif	25
4. Ciri-ciri Perilaku Agresif.....	34
5. Aspek-aspek Perilaku Agresif.....	37
C. Kecanduan <i>Game Online</i>	39
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	39
2. Faktor-faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	41

3. Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	43
4. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	45
D. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif pada Remaja.....	48
E. Kerangka Konseptual	50
F. Hipotesis.....	51
BAB III : METODE PENELITIAN	52
A. Tipe Penelitian	52
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	52
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	53
D. Subjek Penelitian.....	53
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Metode Analisis Data.....	57
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Orientasi Kanchah Penelitian	59
B. Persiapan Penelitian	60
1. Persiapan Administrasi.....	60
2. Persiapan Alat Ukur Penelitian	61
C. Pelaksanaan Penelitian	64
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian	65
1. Uji Validitas dan Reliabilitas	65
2. Uji Normalitas	69
3. Uji Linearitas.....	70
4. Hasil Perhitungan Korelasi <i>r Product Moment</i>	71
5. Hasil Perhitungan Mean.....	71
E. Pembahasan.....	73
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN A	84
LAMPIRAN B	98
LAMPIRAN C.....	101
LAMPIRAN D.....	106
LAMPIRAN E	109
LAMPIRAN F	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa. Seorang remaja tidak dapat lagi dikatakan sebagai kanak-kanak, namun belum cukup matang untuk dikatakan dewasa. Remaja merupakan masa transisi perkembangan masa kanak-kanak menuju dewasa yang dimulai pada usia 12 tahun atau 13 tahun dan diakhiri pada usia belasan atau awal dua puluhan tahun (Papalia dan Old, 2001). Santrock (2007) mengatakan bahwa masa remaja adalah masa paling dinamis dalam kehidupan hal ini dikarenakan terjadi perkembangan yang sangat cepat baik perkembangan fisik, biologis, kognitif, maupun sosioemosional yang dimulai pada usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Anna Freud (dalam Jahya. Y, 2011), berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, serta perubahan dalam hubungan dengan orang tua dan cita-cita mereka yang merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang akan mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Ketika menginjak masa pubertas, remaja mendapatkan banyak pengaruh dari luar sehingga remaja akan terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Hal ini menyebabkan remaja yang sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan yang sering kali berubah-ubah cenderung akan berperilaku maladaptif, seperti perilaku agresif

yang bisa menyebabkan kerugian baik bagi diri sendiri maupun orang lain (Santrock, 2007). Saat ini kondisi remaja di Indonesia sangat memprihatinkan. Hal ini terlihat dari kondisi remaja yang lebih bebas serta sangat jarang mengindahkan moral yang terkandung dimasyarakat dan setiap perilaku yang dilakukan. Menurut Erikson (dalam Santrock, 2007) Pada masa remaja individu berusaha menyelesaikan konflik identitas diri agar menjadi orang dewasa yang unik serta mencari peran penting dalam kehidupannya.

Pada masa pencarian identitas ini, remaja akan mencoba berbagai peran, baik peran positif maupun negatif. Santrock (2007) mengatakan bahwa remaja memiliki sifat yang cenderung lebih agresif, emosi tidak stabil serta sulit menahan dorongan nafsu. Saat sekarang ini semakin banyak berita di media massa yang membahas tentang perilaku kekerasan yang dilakukan oleh remaja baik secara individual maupun kelompok, seperti : penganiayaan, pembunuhan, perkelahian, tawuran, pembullian, dan lain sebagainya. Perilaku-perilaku agresif yang dilakukan remaja ini dapat menyebabkan kerugian bagi orang lain, seperti yang dikatakan oleh Sarwono (2016) bahwa perilaku agresif merupakan perilaku yang merugikan orang lain.

Myers (dalam Hidayat. K & Khairuddin. B, 2016) mengatakan bahwa agresi merupakan tingkah laku fisik maupun verbal yang disengaja maupun tidak, yang memiliki maksud untuk menyakiti, menghancurkan ataupun merugikan orang lain. Restu & Yusri (2013) berpendapat bahwa perilaku agresif mempunyai dampak negatif baik bagi pelaku maupun korban. Bagi pelaku dampak negatif yang timbul yaitu pelaku tidak disenangi orang lain.

Sedangkan bagi korban, dampak yang timbul yaitu sakit fisik maupun psikis serta kerugian yang disebabkan perilaku agresif tersebut.

Dampak negatif yang lain dari perilaku agresif seperti kasus “16 remaja diamankan polisi akan melakukan tawuran. Dari pemeriksaan serta penggeledahan yang dilakukan, petugas menyita barang bukti yang akan digunakan untuk tawuran. Di antaranya 4 botol bekas miras, 3 senjata tajam jenis celurit, 2 buah gear dengan tali sabuk, 16 unit telpon genggam, 7 batang kembang api, 9 unit sepeda motor dan suzuki Ignis warna putih. Mereka mengaku akan melakukan tawuran dengan sekelompok pelajar dari sekolah lain, di Jalan Ring Road Selatan, Yogyakarta di wilayah Banguntapan” (Kuntadi, 2020). Kasus “Perkelahian yang mengakibatkan meninggalnya Samuel Nainggolan (14), siswa SMP Swasta HKBP di Sidikalang, Dairi, Sumut. Samuel merenggut nyawa akibat tendangan pada bagian dada ketika berkelahi dengan SO di halaman sekolah. Perkelahian tersebut terjadi dikarenakan saling mengejek” (Muhardiansyah, Y., 2020).

Agresi (*aggression*) adalah perilaku yang dilakukan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik yang dilakukan secara fisik maupun psikologis. Dengan kata lain, agresi merupakan perilaku yang dilakukan dengan maksud melukai atau mencelakakan individu yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut (Brigham, dalam Hidayat. K & Khairuddin. B, 2016). Menurut Baron & Richardson (dalam Baron, 2015) agresi merupakan perilaku individu untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut. Definisi Baron mencakup empat faktor tingkah laku, yaitu :

tujuan untuk melukai, individu yang menjadi pelaku, individu yang menjadi korban, serta ketidakinginan korban menerima perlakuan tersebut.

Sears, Taylor & Peplau (2009) mengatakan bahwa perilaku agresif bisa disebabkan oleh faktor-faktor seperti serangan serta frustrasi yang cenderung membuat orang marah, namun orang yang marah tidak selalu berperilaku agresif. Faktor lain yang juga mendukung perilaku agresif yaitu imitasi kekerasan di media, serta kekerasan dalam *video game* dan juga musik. Koeswara (1998) berpendapat bahwa peran pembelajaran model kekerasan adalah faktor utama pembentuk perilaku agresif. Anak-anak serta para remaja yang banyak melihat adegan kekerasan dari alat elektronik seperti *gadget*, televisi, komputer serta “*games*” atau mainan dengan tema kekerasan lainnya. Anak-anak serta remaja yang sering menggunakan atau melihat hal-hal tersebut akan memudahkan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan akan sangat berpengaruh terhadap perilaku agresif seseorang. Tidak hanya itu, pembelajaran model kekerasan yang terjadi dilingkungan sekolah, keluarga, maupun teman sebaya juga dapat memicu perilaku agresif.

Berdasarkan survei yang di lakukan oleh APJII (Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia) (2016) mengenai pengguna internet di Indonesia terdapat sekitar 63 juta orang atau 24% penduduk Indonesia yang menggunakan layanan internet. Negara Indonesia menduduki peringkat ke-8 dalam daftar pengguna internet terbanyak di dunia. Ada berbagai permainan game online di senangi kalangan remaja seperti penelitian Bekker (2002) menyatakan bahwa remaja yang bermain *game* rata-rata berusia 12-30 tahun, dengan persentase remaja berusia 12-21 tahun sebanyak 80%. Sebagian dari

37% survey menyatakan bahwa remaja tingkat akhir yang berusia 17-20 tahun menggunakan internet sebagai media bermain *game online*. Sebagian besar remaja bermain *game online* untuk meluapkan emosinya. Pada dasarnya *game online* bisa dikatakan sebagai sarana hiburan jika dalam penggunaannya tidak berlebihan.

Akibat menggunakan *game online* secara berlebihan, terdapat pemain yang mengalami kesulitan dalam mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga membuat mereka mengalami kecanduan *game online*. Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) *game addiction* atau kecanduan *game* adalah ketidakmampuan individu dalam mengontrol perilaku bermain *game* sehingga mengakibatkan terjadi masalah sosial serta emosional bagi pelaku. *Game online* merupakan permainan di dalam komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai penghubung para pemain yang ada di berbagai dunia (Burhan & Rolling, dalam Adams, 2010). *Internet Gaming Disorder (IGD)* merupakan penggunaan internet yang terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam permainan yang mengakibatkan penurunan fungsi sehari-hari individu.

Edo, S.J (2018) menemukan adanya fenomena adiksi game online di beberapa sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta pada 2012. Ia menemukan bahwa terdapat sekitar 45,3% dari 3.264 siswa yang bermain *game online* selama sebulan terakhir serta tidak memiliki niat untuk berhenti. Dengan ciri-ciri pemain yang kecanduan *game online* mampu bermain selama minimal 4 jam perhari, ditemukan sekitar 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang memiliki kemungkinan mengalami adiksi. Selanjutnya

dengan analisis statistik, didapat 89 (59,3%) dari 150 siswa yang memiliki kemungkinan mengalami adiksi dengan kategori adiksi parah, dan sisanya masuk dalam kategori adiksi ringan. Dapat diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan *game* di antara pemain *game* adalah sekitar 6,1% di Indonesia.

Banyaknya perilaku agresif yang disebabkan oleh permainan *game online* dapat dilihat dari berbagai kasus yang ada, seperti “kasus yang terjadi di kota Bogor, FP (25) warga Cibinong, Kabupaten Bogor nekat membunuh sopir taksi *online* dikarenakan ingin merampas uang milik korban. FP mengaku memerlukan uang sebanyak Rp 180.000 untuk memperbaiki laptopnya yang rusak. Bagi FP laptopnya merupakan alat untuk memperoleh uang dari bermain *game online*” (Rachmawati, 2019). “kasus yang terjadi di kota Lampung, RW (23) ditahan di Mapolsek Panjang. RW diamankan polisi dikarenakan mencuri 162,5 gram emas perhiasan milik mertuanya, uang hasil penjualan emas tersebut ia gunakan untuk bermain judi *online*. Kepada pihak kepolisian, RW mengaku kecanduan judi *online*. “kasus yang terjadi di kota Kebumen, AF (17) terancam mendekam di bui usai tertangkap mencuri gabah. AF nekat mencuri dikarenakan kecanduan *game online*. AF yang biasa bekerja menjual rumput nekat mencuri gabah hingga puluhan kali dikarenakan kecanduan *game online* “*free fire* dan *mobile legend*” (Iswinaro, 2020).

Game online yang bertemakan peperangan sering kali menjadi penyebab munculnya emosi sesaat bagi pemainnya. Banyaknya kekerasan, kata-kata kasar serta hinaan yang terkandung di dalam *game online* seringkali memicu timbulnya amarah serta kekesalan bagi para pemainnya. Kekesalan

yang dirasakan bahkan bisa menimbulkan keinginan untuk menyakiti bahkan membunuh orang lain. Permainan *game online* seringkali menjadi penyebab timbulnya masalah pada perkembangan individu. Banyaknya permainan *game online* ini bisa membuat pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Hal inilah yang seringkali menyebabkan pemain *game online* menjadi lebih agresif ketika bermain.

Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan penggunaan internet yang terus menerus dan berulang untuk melibatkan diri dalam permainan yang mengakibatkan penurunan fungsi sehari-hari individu. Waktu yang dihabiskan individu untuk bermain *game online* biasanya lebih dari 3 jam perhari dan sekurang-kurangnya 30 jam dalam seminggu. Chou, Condrón & Belland (2005) mengatakan bahwa kecanduan *game online* bisa ditandai dengan penggunaan waktu rata-rata 20-25 jam dalam seminggu.

Menurut DSM-V bermain *game online* yang menetap, serta dapat menyebabkan terjadinya gangguan signifikan secara klinis ditunjukkan pada lima (atau lebih) dari gejala berikut selama minimal satu tahun :

- a. *Game online* menjadi bagian yang mendominasi hidup.
- b. Menunjukkan gejala putus obat saat tidak dapat bermain *game online* (sedih, cemas, mudah marah, namun tidak ada gejala fisik akibat obat).
- c. Toleransi, kebutuhan untuk menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game online*.
- d. Gagal mengontrol keterlibatan diri dalam bermain *game online*.
- e. Hilangnya ketertarikan terhadap hobi atau pun kegiatan selain bermain *game online*.

- f. Tetap bermain *game online* meskipun menyadari bahwa dirinya mengalami masalah psikosial.
- g. Berbohong kepada orang lain tentang lamanya waktu bermain.
- h. Menggunakan *game online* untuk menghilangkan suasana hati yang negatif.
- i. Memiliki hubungan yang berbahaya, kehilangan pekerjaan atau hubungan dengan orang lain karena bermain *game online*.

Kecanduan *game online* yang terjadi di Indonesia mungkin masih menjadi fenomena baru, serta belum dianggap menjadi masalah yang serius, namun jumlahnya akan makin meningkat serta dampak yang ditimbulkan baik terhadap kondisi fisik maupun psikologis tidak dapat diremehkan. Kecanduan bermain *game online* masuk ke dalam kriteria yang telah ditetapkan oleh WHO yakni sangat memerlukan penanganan yaitu dengan gejala penarikan diri dari lingkungan, kehilangan kendali serta tidak peduli dengan kegiatan yang lain (Young dkk, 2010).

Selain beberapa data diatas, terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo, H (2019) yang mengatakan bahwa ada hubungan signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku agresif yaitu semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka perilaku agresi subjek juga semakin tinggi. Hasil penelitian oleh Rondo, Amelia A.A (2019) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan” juga mengatakan bahwa ada hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan perilaku agresif pada siswa di SMA 2 Ratahan. Sementara itu hasil penelitian oleh Setiawan, A & Dinardinata, A., menyatakan bahwa tidak

ada hubungan yang signifikan antara durasi bermain *violent video game* dengan agresivitas, sehingga semakin sering siswa bermain *violent video game* tidak berhubungan dengan tingkat agresivitas siswa. *Violent video game* itu sendiri merupakan *video game* yang mengandung konten kekerasan seperti menyakiti makhluk hidup.

Berdasarkan fenomena dilapangan pada tanggal 25 Oktober 2020, peneliti melihat bahwa ditemukan sebagian pemain yang bermain *game online* menunjukkan perilaku agresif verbal kepada teman setimnya yang buruk dalam bermain *game online mobile legend* dengan mengucapkan kata-kata kasar (seperti: bego, tolol, jancuk, bodoh, dsb), sebagian lainnya sering mengetuk-ngetuk *handphone* ke atas meja ketika terjadi gangguan sinyal. Selain itu, ada juga perilaku yang muncul saat observasi berlangsung, salah satu pemain berinisial SN sempat marah-marah ketika temannya mengajak berbicara saat SN sedang fokus bermain *game*. Ada pula pemain RE merasa iri dengan temannya, karena tertinggal dalam hal rangking yang lebih unggul dalam *game online mobile legend* tersebut.

Mengutip wawancara dengan MA seorang pemain *game online mobile legend*, pada 25 Oktober 2020, pukul 15.00 WIB.

“Kalau misalnya lagi main terus kalah itu biasanya suka maki-maki pakai kata-kata kasar, biasanya kalau mereka udah ngomong-ngomong kayak gitu abang matikan voice nya, males dengernya.. terus biasanya kalau yang main masih anak-anak kecil itu kalau kalah suka berantem kadang, abang cuma ketawa aja lihatnya, atau biasanya suka banting-banting hp ke meja, yah gimana yah kalau udah main bener-bener terus temen setim nya pada pea pea semua kalau kalah kesel banget rasanya”.

Berdasarkan observasi dan wawancara tersebut terlihat bahwa para pemain sering kali melakukan perilaku agresif dikarenakan ketidakpuasaan terhadap hasil yang diraih dari permainan *game online mobile legend*, atau merasa kesal ketika mengalami gangguan baik dari lingkungan atau orang lain sehingga menimbulkan perasaan marah yang kemudian memunculkan perilaku agresif.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Mabar Hilir kota Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Pada saat memasuki masa pubertas, remaja akan mendapatkan banyak pengaruh dari luar yang dapat mengakibatkan remaja terbawa oleh pengaruh lingkungan sekitar. Hal tersebut menyebabkan remaja yang tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang seringkali berubah-ubah akan berperilaku maladaptif, seperti perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (Santrock, 2007).

Fenomena yang terjadi pada pemain *game online genre* pertarungan di Mabar Hilir kota Medan, peneliti melihat bahwa kenyataannya perilaku agresif sering terjadi dikalangan para pemain *game online genre* pertarungan tersebut. Perilaku yang terjadi seperti membanting hp, menghina orang lain dengan menggunakan kata-kata kasar, merasa iri hati dengan teman bermain, mendorong-dorong teman yang ada didekatnya. Penyebab terjadinya perilaku agresif salah satunya adalah kecanduan *game online*. kecanduan *game online*

adalah ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang mengakibatkan masalah sosial serta masalah emosional bagi pelaku. Waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 3 jam perharinya atau sekurang-kurangnya 20-25 jam dalam seminggu.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang akan diteliti lebih terfokus serta tidak lari dari kajian dan menghindari dari kesalahpahaman, maka dikemukakan fokus penelitian peneliti dalam penelitian ini adalah pemain *game online genre* pertarungan, yang telah bermain selama minimal 3 jam perhari atau minimal 20-25 jam dalam seminggu dalam kurun waktu selama satu tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan sebagaimana telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di Mabar Hilir Kota Medan?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Mabar Hilir Kota Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru, pengetahuan dan wawasan yang dapat memperkaya ilmu kita semua, khususnya dalam bidang psikologi terutama psikologi klinis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi para orang tua serta remaja, penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan informasi mengenai dampak dari bermain *game online* sehingga para orang tua dan remaja mengerti akan bahaya dari bermain *game online* secara berlebihan.
- b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait dengan hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Remaja

1. Pengertian Remaja

Papalia dan Olds (dalam Jahja. Y, 2011) menyatakan remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 tahun atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Masa remaja dibagi menjadi remaja awal (*early adolescence*) usia antara 10-17 tahun dan remaja akhir (*late adolescence*) usia 18-22 tahun (Santrock, 2007). Adapun Hurlock (1990), membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 tahun hingga 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.

Menurut Santrock (2007) masa remaja merupakan masa yang sangat dinamis dalam tahap kehidupan manusia yang ditandai dengan berbagai percepatan bagi individu yang bersangkutan, baik dalam perkembangan fisik, biologis, kognitif, dan sosioemosional yang dimulai pada rentang usia 10 sampai 13 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Masa remaja (*adolescence*) adalah masa perkembangan yang merupakan masa transisi

dari anak-anak menuju dewasa. Anna Freud (dalam Hurlock, 1990), berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orang tua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

Garis pemisah antara awal dan akhir masa remaja terletak kira-kira disekitar usia 17 tahun, usia dimana setiap remaja seharusnya telah memasuki sekolah menengah tingkat atas, dan melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi, sehingga mendorong sebagian besar remaja untuk berperilaku lebih matang (dalam Jahja. Y, 2011). Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada saat memasuki masa pubertas, remaja akan mendapatkan banyak pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja akan terbawa oleh pengaruh lingkungan sekitar. Hal tersebut mengakibatkan remaja yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, seperti perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (Santrock, 2007).

Berdasarkan uraian diatas, remaja dibagi menjadi 2 fase. Yang pertama merupakan remaja awal, fase ini dimulai ketika anak menginjak usia 13 sampai 16 tahun atau 17 tahun. Fase yang kedua merupakan remaja akhir yang dimulai ketika remaja menginjak usia 18 tahun hingga 22 tahun.

2. Aspek-aspek Perkembangan Remaja

A. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik meliputi perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris, serta keterampilan motorik (Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011). Tubuh remaja beralih dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa. Perubahan fisik otak strukturnya semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif (Piaget dalam Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011).

B. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2007), remaja memiliki motivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja aktif membangun dunia kognitif mereka, yang mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif. Remaja telah mampu membedakan hal-hal yang lebih penting dari yang lainnya. Remaja telah mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga dapat memunculkan ide baru.

Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan mental seperti berpikir, menalar, memori, dan bahasa. Menurut Piaget (dalam Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011), masa remaja telah terjadi kematangan kognitif, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas sehingga memungkinkan remaja untuk berpikir abstrak, yang disebut juga sebagai tahap perkembangan *operasional formal* (dalam Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011).

C. Perkembangan Kepribadian dan Sosial

Perkembangan kepribadian yaitu perubahan cara individu berhubungan dengan dunia serta cara menyatakan emosi secara unik. Sedangkan perkembangan sosial merupakan perubahan dalam berhubungan dengan orang lain (Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011). Perkembangan kepribadian yang terpenting pada masa remaja adalah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri merupakan proses menjadi seseorang dengan keunikan serta memiliki peran penting dalam hidup (Erickson dalam Jahja. Y, 2011). Sedangkan perkembangan sosial pada remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua (Conger, dalam Jahja. Y, 2011).

Berdasarkan uraian diatas, aspek-aspek perkembangan remaja terdiri atas : Perkembangan fisik yang meliputi perubahan pada : tubuh, otak, kapasitas sensoris, serta keterampilan motorik. Perkembangan kognitif yang merupakan perubahan kemampuan mental seperti berpikir, menalar, memori, dan bahasa. Perkembangan kepribadian dan sosial merupakan perubahan cara individu berhubungan dengan dunia serta cara menyatakan emosi secara unik.

3. Ciri-ciri Remaja

Menurut Hurlock (dalam Jahja. Y, 2011) masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut adalah :

a. Masa remaja sebagai periode yang penting

Setiap periode dalam kehidupan merupakan periode yang penting, baik akibat fisik atau pun akibat psikologis. Namun, pada periode remaja merupakan periode yang sangat penting baik dampak yang terjadi secara langsung maupun dalam jangka panjang.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada masa ini remaja bukan lagi sebagai seorang anak-anak dan juga bukan orang dewasa, sehingga dalam periode ini status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan peran yang harus dilakukan.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan sikap dan perilaku pada masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, maka perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat, begitu juga sebaliknya.

d. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Pada awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok merupakan hal yang penting bagi laki-laki dan perempuan. Namun, lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan teman-teman dalam segala hal.

e. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis

Remaja sering kali melihat dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya.

f. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin mendekati usia kematangan maka remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang menghubungkannya dengan status dewasa, seperti merokok, meminum minuman keras, menggunakan obat-obatan, terlibat dalam perbuatan seks, dan menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat beberapa ciri-ciri remaja yaitu :

Masa remaja sebagai periode yang penting. Masa remaja sebagai periode peralihan. Masa remaja sebagai periode perubahan. Masa remaja sebagai masa mencari identitas. Masa remaja sebagai masa tidak realistis. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

4. Tahapan Perkembangan Remaja

Masa remaja digolongkan menjadi tiga tahap perkembangan, yaitu :

a. Remaja Awal (12-15 tahun)

Pada tahap ini, umumnya para remaja masih merasa heran dengan perubahan yang terjadi pada tubuhnya serta dorongan-dorongan yang menyertai perubahan tersebut. Mereka mengembangkan pemikiran-pemikiran baru, mudah tertarik dengan lawan jenis, serta mudah terangsang secara erotis. Kepekaan yang berlebihan ditambah dengan kurangnya kendali terhadap “ego” menyebabkan para remaja awal sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa (Sarwono, 2016).

b. Remaja Madya (15-18 tahun)

Pada tahap ini individu sangat membutuhkan banyak teman. Terdapat kecenderungan “*narsistic*” pada remaja madya, yaitu kecenderungan untuk mencintai diri sendiri, serta menyukai teman-teman yang mempunyai sifat-sifat sama seperti dirinya. Selain itu, remaja madya juga berada pada kondisi kebingungan dikarenakan ia tidak tahu harus mengambil keputusan atas perilakunya (Sarwono, 2016 dalam Prasetyo, Haris.H, 2019).

c. Remaja Akhir (18-21 tahun)

Pada tahap ini merupakan masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandai dengan pencapaian lima hal menurut Sarwono (2016), yaitu :

1. Semakin memiliki minat terhadap fungsi-fungsi intelek.
2. Mencari kesempatan untuk bergabung dengan orang lain dan pengalaman-pengalaman baru.
3. Terbentuknya identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
4. *Egocentrisme* (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri).
5. Tumbuhnya dinding yang memisahkan diri (*private self*) dan masyarakat umum (*the public*).

Masa ini ditandai dengan persiapan akhir untuk memasuki peran-peran orang dewasa. Memiliki keinginan kuat untuk menjadi matang dan diterima dalam kelompok teman sebaya dan diterima orang dewasa (Hurlock, dalam Jahja. Y, 2011).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan remaja dibagi menjadi tiga tahapan yaitu : Remaja awal (12-15 tahun), remaja madya (15-18 tahun), serta remaja akhir (18-21 tahun).

5. Tugas Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan remaja menuntut perubahan besar dalam sikap dan perilaku anak. Kebanyakan harapan yang ditumpukkan pada hal ini adalah bahwa remaja akan meletakkan dasar-dasar bagi pembentukan sikap dan pola perilaku (Hurlock ; 2006). William Kay (dalam Jahja. Y, 2011) mengemukakan tugas-tugas perkembangan remaja sebagai berikut :

- a. Menerima fisiknya sendiri dengan keragaman kualitasnya.
- b. Mencapai kemandirian emosional dari figur yang mempunyai otoritas.
- c. Mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal.
- d. Menemukan role model yang dijadikan identitasnya.
- e. Memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- f. Memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup.
- g. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri.

Pikunas (dalam Jahja. Y, 2011) mengemukakan pendapat Luella Cole yang mengklasifikasikan ke dalam sembilan kategori, yaitu sebagai berikut :

1. Kematangan emosional.
2. Pematapan minat hetero seksual.
3. Kematangan sosial.
4. Emansipasi dari kontrol keluarga
5. Kematangan intelektual.

6. Memilih pekerjaan.
7. Menggunakan waktu senggang secara tepat.
8. Memiliki filsafat hidup.
9. Identifikasi diri.

Berdasarkan uraian diatas, beberapa tugas perkembangan remaja adalah : Menerima fisiknya sendiri, mencapai kemandirian emosional, mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, menemukan role model sebagai identitasnya, percaya akan kemampuan sendiri, mampu mengendalikan diri, mampu menyesuaikan diri, pemantapan minat hetero seksual, kematangan intelektual, memiliki filsafat hidup.

B. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Secara umum agresi dapat diartikan sebagai serangan yang dilakukan oleh organisme terhadap organisme lain, objek lain atau bahkan pada diri sendiri (Sarason, dalam Dayakisni, T & Hudaniyah, 2015). Agresi (*aggression*) adalah suatu perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik yang dilakukan secara fisik maupun psikologis. Dengan kata lain, agresi merupakan tindakan yang dilakukan dengan maksud untuk melukai atau mencelakakan individu yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut (Brigham, dalam Hidayat. K & Khoiruddin, 2016). Sears, Taylor & Peplau (2009) mengatakan, agresi merupakan setiap tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain.

Myers (dalam Hidayat. K & Khoiruddin, 2016) mengatakan bahwa agresi merupakan tingkah laku fisik maupun verbal yang disengaja maupun tidak, yang memiliki maksud untuk menyakiti, menghancurkan ataupun merugikan orang lain. Sementara itu, Moore dan Fine (dalam Koeswara, 1998) mendefinisikan perilaku agresif sebagai tingkah laku kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain, maka perilaku agresif bukan hanya secara fisik saja, perkataan yang ditunjukkan kepada seseorang dan mengakibatkan orang lain tersakiti hatinya merupakan salah satu bentuk perilaku agresif.

Buss & Perry (1992) mengatakan, perilaku agresif sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Menurut Robert Baron (2015) agresi merupakan perilaku individu untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut. Definisi Baron mencakup empat faktor tingkah laku, yaitu : tujuan untuk melukai atau mencelakakan, individu yang menjadi pelaku, individu yang menjadi korban, serta ketidakinginan korban menerima perlakuan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa agresi merupakan suatu perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang atau lebih padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik secara fisik (menendang, memukul, menampar, dan lain sebagainya) maupun secara verbal (menghina, mencaci, dan menggossip) yang dapat menyebabkan seseorang merasakan sakit baik secara fisik maupun psikologis.

2. Jenis-Jenis Perilaku Agresif

Menurut Brigham (dalam Hidayat, K & Khoiruddin, 2016), agresi dapat bagi menjadi empat, yaitu :

- a. *Offensive aggression*, yakni perilaku agresif yang lebih dipengaruhi oleh faktor internal. Misalnya, seseorang yang memiliki tabiat agresif cenderung akan melakukan kerusakan di suatu tempat.
- b. *Retaliatory aggressioan*, yakni respon agresif yang muncul akibat dari perilaku orang lain yang menantang.
- c. *Instrumental aggression*, yakni perilaku agresif yang digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu.
- d. *Angry aggression*, yakni perilaku agresif yang melibatkan keadaan emosi seseorang yang sedang marah.

Medinus dan Johnson (dalam Dayakisni, T & Hudaniyah, 2015) mengelompokkan agresi menjadi empat jenis, yaitu :

- a. Menyerang fisik, yaitu memukul, menendang, mendorong, meludahi, mengigit, meninju, merampas serta memarahi.
- b. Menyerang objek, yaitu menyerang benda mati atau binatang.
- c. Secara verbal atau simbolis, yaitu mengancam dengan menggunakan kata-kata, memburuk-burukan orang lain, mengancam serta menuntut.
- d. Menyerang atau melanggar hak milik orang lain.

Sementara Myers (dalam Wahidah, 2019) membagi perilaku agresif dalam dua jenis, yaitu :

- a. *Emotional aggression*, yaitu perilaku agresif yang dilatarbelakangi oleh perasaan marah dan emosional. Perilaku agresif sebagai efek dari memuncaknya emosi dalam diri seseorang.
- b. *Instrumental aggression*, yaitu perilaku agresif ini tidak ada kaitannya dengan perasaan marah. Perilaku agresif ini merupakan instrumen untuk mendapatkan tujuan lain yang dianggap menarik uang ataupun jabatan.

Menurut Arkinson (dalam Karyanti, 2018) terdapat beberapa jenis perilaku agresi, yaitu:

- a. Agresi instrumental, yaitu agresi dengan tujuan untuk membuat penderitaan kepada korban dengan menggunakan alat, baik berupa benda, orang ataupun ide yang dapat digunakan sebagai alat mewujudkan agresinya.
- b. Agresi verbal, yaitu agresi dengan menggunakan kata-kata kotor atau kata-kata yang dapat menyakiti, melukai, menyinggung ataupun membuat orang lain menderita.
- c. Agresi fisik, yaitu agresi yang dilakukan dengan menggunakan fisik sebagai pelampiasan kemarahan, misalnya : perkelahian, respon menyerang baik pada objek hidup ataupun objek mati.
- d. Agresi emosional, yaitu agresi yang dilakukan sebagai pelampiasan kemarahan, namun agresi ini sering dialami oleh orang yang tidak memiliki kemampuan melakukan agresi secara terbuka, misalnya : orang akan merasa tersinggung jika kepalanya dipegang oleh orang lain.

- e. Agresi konseptual, yaitu agresi yang bersifat penyaluran agresi yang disebabkan oleh ketidakberdayaan untuk melawan baik secara fisik maupun verbal. Individu yang marah akan menyalurkan konsep atau saran kepada orang lain sehingga orang tersebut menjadi ikut menyalurkan agresinya, misalnya : hasutan, ide yang menyesatkan atau isu yang membuat orang lain menjadi marah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif terdiri dari perilaku agresif verbal dan nonverbal, perilaku ini dapat menyakiti ataupun merugikan orang lain, diri sendiri maupun suatu objek.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Perilaku Agresif

Menurut Sears, Taylor dan Peplau (2009) mengatakan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya agresif, yaitu :

1. Serangan

Salah satu sumber utama kemarahan adalah serangan atau intrusi dari orang lain. Sering sekali orang merespon serangan dengan pembalasan “darah dibayar darah”, respon inilah yang dapat memicu perilaku agresif.

2. Frustrasi

Menurut Geen, 1998 Frustrasi berasal dari terhambatnya upaya dalam mencapai suatu tujuan. Frustrasi mungkin melahirkan agresi, hal ini mungkin karena agresi dapat meringankan emosi negatif (Bushman, Baumeister, & Philips, 2001).

3. Ekspektasi pembalasan

Faktor yang mungkin memperbesar agresi adalah motivasi untuk balas dendam. Orang yang merasa mampu untuk balas dendam memiliki

kemungkinan lebih lama marah terhadap banyak hal dikarenakan mengingat informasi negatif. Sebaliknya, jika tidak memiliki ekspektasi pembalasan, orang yang sedang marah atau tidak sama-sama tidak mengingat informasi negatif (Taylor, 1992).

4. Kompetisi

Deutsch (1993) menyatakan bahwa *affectles aggression*, yaitu agresi yang tidak berkaitan dengan keadaan emosional seseorang, mungkin muncul secara tidak sengaja dari situasi yang melahirkan kompetisi.

5. Kekerasan di Media

Dugaan secara umum bahwa kekerasan di media dapat memicu seseorang untuk berperilaku agresif. Kesepakatan dari beberapa komunitas adalah bahwa kekerasan di televisi dapat menyebabkan perilaku agresif pada anak dan remaja yang menonton acara tersebut, kini tampak jelas bahwa ada hubungan antara kekerasan di televisi dengan perilaku agresif. (National Institute of Mental Health, 1982, h. 6).

6. Kekerasan dalam *Video Game* dan Musik

Kebanyakan penelitian tentang kekerasan di media difokuskan pada televisi, akan tetapi ada media lain yang juga berperan menjadikan kekerasan semakin bertambah, termasuk *video game* dan juga musik *rock*. Pada kasus *video game* telah banyak pendapat yang telah dikemukakan, seperti ulasan dalam *Research Highlight*. Brad Bushman dan Craig Anderson (2002) melakukan studi eksperimen, dengan hasil yang mengatakan bahwa partisipan yang bermain *video game* kekerasan menggambarkan karakter utama berperilaku lebih agresif, berpikir lebih

agresif dan memiliki perasaan yang lebih mudah marah. Hal ini memperlihatkan bahwa memainkan *video game* dapat menimbulkan ekspektasi permusuhan terhadap orang lain.

Selain itu Anderson, Carnagery & Eubank (2003) meneliti efek lagu dengan lirik kekerasan terhadap perasaan dan pemikiran agresif pada mahasiswa, dengan hasil yang menunjukkan bahwa mahasiswa yang mendengarkan lagu dengan lirik kekerasan akan cenderung memiliki perasaan memusuhi, serta memiliki pemikiran kekerasan yang lebih meningkat setelah mendengarkan lagu ber lirik kekerasan.

Menurut Baron & Byrne (2003), ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif diantaranya faktor biologis, faktor sosial, faktor pribadi dan faktor situasional dari agresi, sebagai berikut :

a. faktor biologis

Agresi manusia telah “diprogram” sedekimian rupa untuk melakukan kekerasan oleh sifat alamiah mereka. Seperti yang dikehendaki oleh Sigmud Freud bahwa agresi terutama timbul dari keinginan untuk mati yang kuat yang dimiliki semua orang, insting ini awalnya memiliki tujuan self destruktion tetapi segera arahnya diubah ke luar kepada orang lain. Sedangkan menurut Lorenz (1966, 1974) berpendapat bahwa agresi muncul terutama dari insting berkelahi bawaan yang dimiliki oleh manusia dan spesies lainnya. Insting ini berkembangselama terjadinya evolusi karena hal tersebut menolong untuk memastikan bahwa individu yang terkuat dan terhebatlah yang akan menurunkan gen mereka pada generasi berikutnya. (dalam Baron & Bryne, 2003).

b. Faktor-faktor sosial

Berikut ini adalah faktor-faktor yang terkait dengan sosial individu dalam melakukan perilaku agresif :

1. Frustrasi, merupakan suatu pengalaman yang tidak menyenangkan dan dapat menyebabkan agresi, terkadang frustrasi menghasilkan agresi karena adanya hubungan mendasar antara afek negatif dengan perilaku agresif.
2. Provokasi langsung, tindakan oleh orang lain yang cenderung memicu agresi pada diri si penerima, sering kali karena tindakan tersebut dipersepsikan berasal dari maksud yang jahat.
3. Agresi yang dipindahkan, agresi terhadap seseorang yang bukan sumber dari provokasi yang kuat, agresi yang dipindahkan terjadi karena orang yang melakukannya tidak ingin atau tidak dapat melakukan agresi terhadap sumber provokasi awal.
4. Pemaparan terhadap kekerasan di media, sangat banyak adegan kekerasan di televisi dan film yang akan memicu adanya perilaku agresif. Ketika kita menonton adegan kekerasan dapat menghidupkan pikiran hostile “utama” , sehingga pikiran itu masuk ke ingatan dengan lebih segera, pikiran-pikiran hostile tersebut menjadi lebih mudah diakses oleh pikiran yang sadar. Hal ini, dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam agresi terbuka.
5. Keterangsangan yang meningkat, keterangsangan yang meningkat dapat meningkatkan agresi jika keterangsangan tersebut masih tetap

ada setelah melalui situasi dimana hal itu terjadi dan salah diinterpretasikan sebagai rasa marah.

6. Keterangsangan seksual dan agresi, keterangsangan seksual tidak hanya dipengaruhi agresi melalui timbulnya afek misalnya mood atau perasaan positif dan negatif sebagai tambahan, pemaparan terhadap stimulus yang berhubungan dengan seks dapat mengaktifkan skema atau kerangka berpikir lainnya yang kemudian dapat mempengaruhi munculnya perilaku nyata yang diarahkan pada target spesifik.

c. Faktor-faktor pribadi

Berikut ini adalah karakteristik yang dapat memicu seseorang melakukan agresi :

1. Pola perilaku tipe A, sebuah pola yang terutama meliputi tingkat kompetitif, urgensi waktu dan hostility yang tinggi. Artinya perilaku tipe A ini memiliki kecenderungan untuk melakukan suatu kekerasan pada korban dan ada juga agresi yang tujuan utamanya bukan untuk menyakiti korban tetapi untuk mencapai tujuan lain tertentu. Sedangkan, pola perilaku tipe B adalah suatu pola yang tidak meliputi karakteristik yang berhubungan dengan perilaku tipe A.
2. Bias atribusional hostile, kecenderungan untuk mempersepsikan maksud atau motif hostile dalam tindakan orang lain ketika tindakan ini dirasa ambigu.
3. Narsisme dan ancaman ego, seseorang dengan narsisme yang tinggi memegang pandangan berlebihan akan nilai dirinya sendiri. Mereka

akan bereaksi dengan tingkat agresi yang sangat tinggi terhadap umpan balik dari orang lain yang mengancam ego mereka yang besar

4. Perbedaan gender, pria umumnya lebih agresif daripada wanita. Tetapi perbedaan ini berkurang dalam konteks adanya provokasi yang kuat, pria lebih cenderung untuk menggunakan bentuk langsung dari agresi. Tetapi wanita lebih cenderung menggunakan bentuk tidak langsung dari agresi.

d. Faktor Situasional

Faktor situasional merupakan faktor yang terkait dengan situasi atau lingkungan dimana agresi itu terjadi. Berikut ini adalah faktor situasional yang mempengaruhi agresi :

1. Suhu udara tinggi, suhu udara yang tinggi akan meningkatkan perilaku agresif, tetapi hanya pada sampai titik tertentu. Di atas tingkat tertentu, orang-orang menjadi sangat tidak nyaman sehingga mereka kehilangan energi untuk terlibat dalam agresi atau kegiatan keras lainnya
2. Alkohol, mengonsumsi alkohol dapat meningkatkan agresi, dan bahwa dampak seperti ini dapat menjadi kuat khususnya untuk orang-orang yang tidak biasa terlibat dalam agresif.

Brigham (Hidayat, K & Khoiruddin, B, 2016) mengatakan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perilaku agresif, yaitu :

1. Kebiasaan yang Dipelajari

Berdasarkan teori pembelajaran sosial, agresi merupakan hasil dari observasi terhadap perilaku agresif, penguatan terhadap agresi yang

dilakukan, serta faktor struktural. Perilaku agresif dapat timbul karena seseorang mengamati orang yang berkelahi, gemar menonton film laga, dsb.

2. Kondisi Internal

Kondisi internal yang menyebabkannya antara lain: kerusakan otak, abnormalitas genetik, pengaruh obat-obatan, serta reaksi terhadap situasi yang tidak menyenangkan.

a. Kerusakan Otak

Dalam kasus tertentu, agresif bisa saja disebabkan oleh keabnormalan pada otak individu. Diperkuat oleh hasil penemuan “Charles Whitman” (1966) tentang adanya pengaruh tumor otak terhadap agresif.

b. Abnormalitas Genetik

Adanya “kromosom tambahan pada pria” menunjukkan bahwa terdapat abnormalitas genetik yang dipercaya berkaitan dengan agresif. Penelitian menunjukkan bahwa pria dengan kromosom tambahan Y (*XYY males*) ternyata berbadan lebih besar dari kebanyakan pria, tidak begitu cerdas, dan 15-16 kali lebih sering dipenjarakan.

c. Pengaruh Obat-obatan

Obat-obatan seperti *phencylidine*, *barbiturat*, *steroid*, dan *cocaine* dipercaya berhubungan langsung dengan kekerasan. Individu dapat menjadi impulsif dan kurang memperhatikan norma-norma ketika meminum minuman keras.

d. Reaksi terhadap perilaku yang tidak menyenangkan

Reaksi terhadap perilaku yang tidak menyenangkan biasanya akan menimbulkan perasaan stres. Menurut Sarafino (2009) stres merupakan keadaan yang disebabkan karena ketidaksesuaian antara situasi yang diinginkan dengan keadaan biologis, psikologis ataupun sistem sosial individu tersebut. Koeswara (1988) mengatakan bahwa stres dapat muncul karena stimulus eksternal (faktor sosial atau situasional) dan stimulus internal (faktor intrapsikis) yang dialami individu sebagai hal yang tidak menyenangkan serta menghasilkan efek, baik efek somatis maupun behavioral. Salah satu efek behavioral dari stres adalah agresi.

3. Faktor Situasional

- a. Ancaman atau Serangan (*threat or attack*), ancaman dan serangan seringkali dapat menimbulkan respons *retaliatory aggression*.
- b. Hasutan orang lain (*instigation by other*), yaitu perilaku agresif yang timbul akibat dari perilaku agresif orang lain yang mempengaruhinya.
- c. Isyarat stimulus agresif (*aggression stimulus cues*), yaitu perilaku agresif yang dipicu oleh adanya benda-benda yang memancing agresif, seperti senapan, parang, dll.
- d. Karakter sasaran (*characteristic of the target*), perilaku agresif biasanya ditujukan kepada kelompok yang “lemah” karena dianggap tidak dapat membalas serangan.

Sementara menurut Koeswara (dalam Wahidah, 2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku agresif, yaitu :

1. Kemiskinan

Apabila seorang anak dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, maka perilaku agresif secara alami akan mengalami penguatan.

2. Suhu udara

Suhu udara yang tinggi memiliki dampak pada tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas.

3. Peran belajar model kekerasan

Anak-anak dan remaja banyak menyaksikan adegan kekerasan. Melalui alat elektronik yang dimiliki seperti televisi, *gadget*, komputer/laptop dan juga “*games*” ataupun mainan yang bertema kekerasan. Banyaknya aplikasi yang bisa didapatkan seperti bermain *games*, *facebook*, *twitter*, BBM-an dan lain-lain membuat anak-anak dan remaja rentan mengalami kecanduan, sehingga proses peniruan tersebut sangat mempengaruhi agresivitas seseorang. Tidak hanya sebatas hal tersebut, belajar model kekerasan dari lingkungan keluarga, sekolah dan teman sebaya juga dapat memicu agresivitas.

4. Frustrasi

Terjadi apabila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan dan tindakan tertentu.

5. Kesenjangan generasi

Adanya kesenjangan generasi anak dengan orang tuanya dapat terlihat dalam hubungan komunikasi yang semakin minimal dan tidak menyambung. Kegagalan komunikasi antara orang tua dan anak

diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak.

6. Amarah

Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf para simpatik yang memunculkan perasaan tidak suka yang sangat kuat terhadap hal yang nyata-nyata salah ataupun tidak sehingga memicu hinaan dan ancaman yang mengarah pada perilaku agresif.

7. Proses pendisiplinan yang keliru

Pendidikan disiplin yang otoriter dengan penerapan yang keras terutama dilakukan dengan memberikan hukuman fisik dapat menimbulkan berbagai pengaruh yang buruk bagi remaja.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif diantaranya faktor biologis, faktor sosial, faktor personal, dan faktor situasional.

4. Ciri-ciri Perilaku Agresif

Menurut Bush & Perry (1992) terdapat empat ciri-ciri perilaku agresif, yaitu agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*) dan kebencian/permusuhan (*hostility*) akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Agresi fisik (*physical aggression*), bentuk perilaku agresif yang dilakukan dengan cara menyerang secara fisik, dengan tujuan melukai atau membahayakan orang lain. Perilaku ini kasatmata karena ditandai dengan terjadinya kontak fisik antara agresor dan korbannya.

2. Agresi verbal (*verbal aggression*), agresivitas yang dilakukan dengan kata-kata. Agresi verbal dapat berupa umpatan, hinaan, sindiran, fitnah, sarkasme, dan ucapan kata-kata kotor dan kasar.
3. Kemarahan (*anger*), suatu bentuk agresi tidak langsung (*indirect aggression*), yang berupa perasaan benci kepada orang lain maupun sesuatu hal karena seseorang tidak dapat mencapai tujuannya. Perasaan kecewa, gagal. Atau dikhianati dapat berubah menjadi kemarahan yang ditujukan tidak saja kepada objek yang menjadi penyebab, tetapi juga dapat melebar kepada pihak-pihak lain yang sebenarnya tidak secara langsung terkait.
4. Permusuhan (*hostility*), salah satu komponen kognitif dalam agresivitas yang terdiri dari keinginan untuk menyakiti dan melawan ketidakadilan. Tindakan ini mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat dalam kepada pihak lain. Permusuhan ini adalah suatu bentuk agresi yang tergolong ke dalam agresi *covert* (agresi yang tidak terlihat), yang mencakup kebencian (cemburu dan iri terhadap orang lain) dan kecurigaan (ketidakpercayaan dan kekhawatiran).

Sementara Buss (dalam Karyanti, 2018) membagi agresi menjadi beberapa bentuk, yaitu :

1. Agresi fisik aktif langsung, yaitu agresi yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan berhadapan langsung dengan targetnya dan terjadi kontak fisik secara langsung. Contohnya : memukul, menikam, atau menembak seseorang.
2. Agresi fisik pasif langsung, yaitu agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tidak berhadapan secara langsung dengan target

dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung. Contohnya : memasang ranjau atau jebakan untuk melukai orang lain, menyewa pembunuh bayaran untuk membunuh orang lain.

3. Agresi fisik aktif tidak langsung, yaitu agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada targetnya namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung. Misalnya : demonstrasi, aksi mogok, dan aksi diam.
4. Agresi fisik pasif tidak langsung, yaitu agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tidak berhadapan dengan targetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung. Contohnya : tidak peduli, apatis, masa bodoh, menolak melakukan tugas penting, tidak mau melakukan perintah.
5. Agresi verbal aktif langsung, yaitu agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan berhadapan langsung dengan target. Contohnya : menghina orang lain dengan kata-kata kasar, mengomel.
6. Agresi verbal pasif langsung, yaitu agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada targetnya dengan berhadapan langsung namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung. Misalnya : menolak bicara atau bungkam.
7. Agresi verbal aktif tidak langsung, yaitu agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tidak berhadapan langsung dengan target. Contohnya : menyebarkan berita tidak benar atau gosip tentang orang lain.
8. Agresi verbal pasif tidak langsung, yaitu agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok kepada targetnya dan tidak terjadi kontak verbal

secara langsung. Misalnya : tidak memberi dukungan, tidak menggunakan hak suara.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri perilaku agresif dapat berupa perilaku agresif secara fisik, verbal, aktif, pasif, langsung maupun tidak langsung.

5. Aspek-aspek Perilaku Agresif

Aspek-aspek perilaku agresif menurut Atkinson (dalam Kristin, H, 2019) adalah sebagai berikut :

a. Agresif Instrumental

Merupakan tindakan yang bertujuan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan sehingga mendorong individu untuk menyerang.

b. Agresif Verbal

Yaitu agresi yang dilakukan secara verbal, termasuk yang agresi ini adalah kata-kata kotor dan kata-kata yang menyakitkan orang lain.

c. Agresif Fisik

Agresi yang dilakukan dengan tindakan fisik sebagai pelampiasan amarah, seperti : perkelahian.

Krahe (dalam Kristin, H, 2019) mengemukakan aspek-aspek agresi untuk mengkarakteristik berbagai macam bentuk agresi, yaitu :

a. Modalitas respon (*response modality*), meliputi tindakan agresi secara fisik maupun verbal.

b. Kualitas respon (*response quality*), meliputi tindakan agresi yang berhasil mengenai sasaran atau tindakan agresi yang gagal mengenai sasaran.

- c. Kesenjangan (*immediacy*), meliputi tindakan agresi yang dilakukan langsung kepada sasaran atau yang dilakukan melalui strategi-strategi tidak langsung.
- d. Visibilitas (*visibility*), meliputi perilaku agresi yang tampak dari perilaku individu atau yang tidak tampak dari luar namun dirasakan oleh individu.
- e. Hasutan (*instigation*), meliputi perilaku agresi yang terjadi karena diprovokasi atau merupakan tindakan pembalasan.
- f. Arah sasaran (*goal direction*), meliputi perilaku agresi yang terjadi karena adanya rasa permusuhan kepada sasaran (*hostility*) atau yang dilakukan karena adanya tujuan yang diinginkan (*instrumental*).
- g. Tipe kerusakan (*type of damage*), meliputi perilaku agresi yang menyebabkan kerusakan fisik atau psikologis pada sasaran agresi.
- h. Durasi akibat (*duration of consequence*), meliputi perilaku agresi yang menyebabkan kerusakan sementara atau yang menyebabkan kerusakan jangka panjang.
- i. Unit-unit sosial yang terlibat (*social unit involved*), meliputi perilaku agresi yang dilakukan secara individu atau berkelompok.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, aspek-aspek perilaku agresif terdiri dari agresi fisik serta agresi verbal baik secara langsung maupun tidak, agresi karena provokasi ataupun karena pembalasan baik yang tampak maupun tidak tampak, tipe kerusakan dengan durasi akibat yang ditimbulkan serta unit-unit sosial yang terlibat.

C. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Game online merupakan permainan dengan menggunakan jaringan internet, dimana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang lain untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Young, 2010). Adam & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

Sementara itu, Bobby Bodenheimer (1999) mengatakan *game online* merupakan suatu program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja, serta dapat dimainkan secara berkelompok diseluruh dunia, permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar yang menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer. Fenomena *game online* yang ada di indonesia semakin berkembang pesat dalam waktu yang cukup singkat. *Game online* yang saat ini marak digunakan tidak hanya digemari oleh golongan tertentu saja, akan tetapi hampir semua golongan menyukai jenis *game online* ini baik anak-anak, remaja, maupun dewasa.

American Psychiatric Association (2013) mengatakan bahwa kecanduan *game online* atau biasa disebut *Internet Gaming Disorder (IGD)* merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya seperti pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online*. Menurut Lemmens,

Valkenburg & Peter (2009) *game addiction* atau kecanduan *game* adalah ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang menyebabkan masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku.

Berdasarkan DSM 5, *Internet Gaming Disorder (IGD)* disebut juga dengan istilah *internet use disorder*, *gaming addiction*, atau *internet gaming addiction* yang artinya sebagai *independent disorder*. *Internet Gaming Disorder (IGD)* merupakan penggunaan internet yang terus menerus dan berulang untuk terlibat dalam suatu permainan yang berakibat pada penurunan fungsi sehari-hari individu. Hal ini juga memunculkan tanda-tanda lain seperti menarik diri serta kehilangan kontrol terhadap permainan sehingga membuat penggunanya menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dan mengesampingkan aktivitas yang lain.

Waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 3 jam perharinya dan sekurang-kurangnya 30 jam dalam seminggu. Apabila pemainnya menahan diri untuk tidak bermain *game online* individu akan gelisah, marah dan sering meninggalkan makan, tidur dalam waktu yang lama. Dan juga menolak kegiatan wajib sehari-hari seperti sekolah, bekerja atau kewajiban terhadap keluarga (DSM-V, APA, 2018). Menurut Chou, Condron & Belland (2005) mengatakan bahwa kecanduan *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah pola perilaku permainan yang terhubung ke internet secara terus menerus serta ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku

bermain *game* yang menyebabkan masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku. Waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 3 jam perharinya atau sekurang-kurangnya 20-25 jam dalam seminggu.

2. Faktor-faktor Kecanduan *Game Online*

Menurut Yee (2006), ada beberapa faktor yang dapat memotivasi seseorang bermain *game online* :

a. *Relationship*

Yaitu didasari karena adanya keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan.

b. *Manipulation*

Yaitu didasari oleh pemain yang menjadikan pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain ini juga akan sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.

c. *Immersion*

Yaitu didasari karena pemain menyukai menjadi orang lain. Mereka menyukai alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh sesuai dengan yang mereka inginkan.

d. *Escapism*

Yaitu didasari karena pemain senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, serta melupakan masalah di kehidupan nyata.

e. *Achievement*

Yaitu didasari oleh keinginan pemain untuk menjadi kuat di dunia virtual, melalui pencapaian tujuan, akumulasi serta item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Sementara itu Immanuel (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019) faktor yang dapat mempengaruhi seseorang bermain *game online* adalah sebagai berikut :

1) Faktor Internal

- a. Keinginan, keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai tertinggi dalam *game online*. *Game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dengan *game*.
- b. Bosan, adanya rasa bosan serta ketidak mampuan individu dalam mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting juga dapat menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.
- c. Kontrol diri, kurangnya kontrol diri dalam individu menyebabkan kurangnya antisipasi terhadap dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* secara berlebihan.

2) Faktor Eksternal

- a. Lingkungan, banyaknya pemain *game online* dalam suatu lingkungan dapat mempengaruhi individu untuk ikut bermain *game online*.
- b. Hubungan sosial, kurangnya kemampuan seseorang dalam bersosialisasi dengan lingkungan menjadikan orang tersebut memilih bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

- c. Harapan, harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anak agar mengikuti berbagai kursus, membuat kebutuhan anak untuk berkumpul, bermain dengan keluarga serta teman menjadi terlupakan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan *game online* yaitu adanya faktor internal dan faktor eksternal serta adanya kesenangan yang dapat membuat seseorang memperoleh kepuasan.

3. Ciri-ciri Kecanduan *Game Online*

APA (*American Psychiatric Association*) (2013), telah mengembangkan sembilan ciri gangguan kecanduan *game online*. Seseorang dapat dikatakan mengalami adiksi *game online* jika mengalami lima dari sembilan ciri selama 12 bulan. Ciri-cirinya yaitu :

- a. Keasyikan

Individu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan *game* bahkan saat mereka tidak bermain, atau merencanakan kapan dapat bermain selanjutnya.

- b. Penarikan diri

Individu akan merasa gelisah, mudah marah, cemas, atau pun sedih ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan permainan, atau ketika tidak dapat bermain.

- c. Toleransi

Individu merasa butuh untuk menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game online* untuk memenuhi keinginannya.

d. Kurangi/berhenti

Individu merasa bahwa harus mengurangi waktu untuk bermain, tetapi sering kali tidak mampu untuk mengurangi.

e. Kehilangan ketertarikan

Individu kehilangan minat sehingga mengurangi partisipasi dalam kegiatan lainnya karena bermain *game online*.

f. Penggunaan berulang yang berlebihan

Hal ini dapat memicu terjadinya masalah psikososial seperti : tidak cukup tidur, terlambat kesekolah, menghabiskan banyak uang dan berdebat dengan teman.

g. Berbohong

Individu berbohong kepada keluarga, teman ataupun orang lain tentang berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

h. Meluapkan suasana hati

Individu bermain untuk melupakan masalah pribadi, atau untuk menghilangkan perasaan tidak nyaman seperti : rasa bersalah, kecemasan, ketidakberdayaan atau depresi.

i. Hubungan yang kurang baik dengan sekitar

Individu berisiko kehilangan hubungan signifikan, atau pekerjaan maupun pendidikan, atau peluang karier karena bermain *game online*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat sembilan ciri-ciri kecanduan *game online* berdasarkan APA (*American Psychiatric Association*) (2013) yaitu : individu merasa keasyikan dalam bermain *game*,

adanya penarikan diri, toleransi, sulit untuk berhenti, hilangnya ketertarikan, penggunaan yang berlebihan, meluapkan suasana hati serta berbohong.

4. Aspek-aspek Kecanduan *Game Online*

Chen, C.Y & Chang, S.I (2008) mengatakan sedikitnya ada empat aspek seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online*, yaitu :

a. *Compulsion* (kompulsif)

Yaitu suatu dorongan yang kuat dari dalam diri untuk bermain *game online* secara terus menerus.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Yaitu suatu uoaya yang dilakukan untuk menarik diri dari berbagai hal kecuali bermain *game online*.

c. *Tolerance* (toleransi)

Hal ini berkaitan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk melakukan sesuatu, dan kebanyakan para pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga mereka merasa puas dan biasanya sampai lupa waktu.

d. *Interpersonal and helath-related problems*

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi terhadap orang lain serta masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan hubungan interpersonal mereka, karena hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan kesehatan, para pecandu kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti : waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan serta pola makan yang tidak teratur.

Young, K (2017) mengatakan terdapat beberapa aspek yang bisa menjadikan seseorang menjadi kecanduan *game online*, yaitu :

1. *Salience*

Individu merasa terlalu asyik dengan internet, sehingga menunjukkan perilaku kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lainnya, individu selalu berpikir dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan tanpa adanya *game online*.

2. *Excessive Use*

Individu terlibat dalam perilaku *online* yang berlebihan dan penggunaan yang kompulsif, serta sering kali tidak dapat mengontrol waktu *online*, dan kemungkinan besar akan menjadi depresi, panik, atau marah jika dipaksa untuk tidak menggunakan internet ataupun bermain *game online* dalam waktu yang lama.

3. *Neglect Work*

Memandang internet sebagai alat yang sangat diperlukan dalam hidupnya. Kinerja dan produktivitas pekerjaan atau sekolah akan berdampak disebabkan oleh jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, biasanya individu akan menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

4. *Anticipation*

Kemungkinan besar memikirkan tentang bermain *game online* ketika tidak berada di depan komputer atau hp, dan merasa terdorong untuk bermain *game online* saat sedang offline.

5. *Lack of Control*

Mengalami kesulitan dalam mengelola waktu *online*-nya, sering kali *online* lebih lama dari waktu yang diinginkan, dan orang lain mungkin akan mengeluhkan tentang jumlah waktu yang dihabiskannya untuk bermain *game online*.

6. *Neglect of Social Life*

Upaya memanfaatkan *game online* untuk mengatasi masalah situasional atau mengurangi ketegangan mental dan stres. Individu juga sering kali menjalin hubungan baru dengan sesama pengguna internet dan pemain *game online* untuk membangun koneksi sosial yang mungkin hilang dalam kehidupan nyatanya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut : kompulsif, menarik diri dari lingkungan sekitar, toleransi terhadap waktu dalam bermain, adanya masalah kesehatan dan hubungan dengan orang lain, hilangnya minat dan ketertarikan terhadap hal selain *game online*, produktivitas dalam bekerja dan sekolah terganggu, selalu memikirkan bermain *game online* ketika tidak sedang berada di depan komputer atau hp, kesulitan dalam mengatur waktu *online* nya, serta seringkali digunakan untuk mengatasi masalah situasional satau mengurangi ketegangan mental.

D. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja

Masa remaja merupakan masa krisis identitas, saat dimana mereka menghadapi posisi yang membingungkan sehingga menyebabkan remaja tidak stabil, sensitif, ketidakstabilan emosional, cenderung berperilaku agresif, serta terburu-buru mengambil keputusan (Santrok, 2007).

Perilaku agresif adalah perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk melukai atau menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal. Myers (dalam Hidayat. K & Khairuddin. B, 2016) mengatakan bahwa agresi merupakan tingkah laku fisik maupun verbal yang disengaja maupun tidak, yang memiliki maksud untuk menyakiti, menghancurkan ataupun merugikan orang lain.

Menurut Brigham (dalam Hidayat. K & Khairuddin. B, 2016) berdasarkan teori pembelajaran sosial, agresi berasal dari kebiasaan yang dipelajari. Hal ini terjadi karena individu melakukan pengamatan terhadap perilaku agresif, penguatan terhadap agresi yang dilakukan, serta faktor struktural. Perilaku agresif dapat timbul karena seseorang mengamati orang yang berkelahi, gemar menonton film laga, dsb.

Berdasarkan penjelasan diatas diketahui bahwa perilaku agresif dapat muncul dari pemaparan terhadap kekerasan. Pemaparan kekerasan di media seperti menembak, memukul, atau pun berusaha untuk menyakiti orang lain dapat ditemukan dalam *game online* yang bertema kekerasan ataupun pertarungan.

Bobby Bodenheimer (1999) mengatakan *game online* merupakan suatu program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat

dimainkan kapan saja dan dimana saja, serta dapat dimainkan secara berkelompok diseluruh dunia. Berdasarkan pengertian tersebut dapat digambarkan bahwa *game online* bertema kekerasan merupakan *game online* yang dimainkan oleh beberapa orang yang terhubung oleh jaringan internet dengan tema *game* yang mengandung unsur-unsur kekerasan.

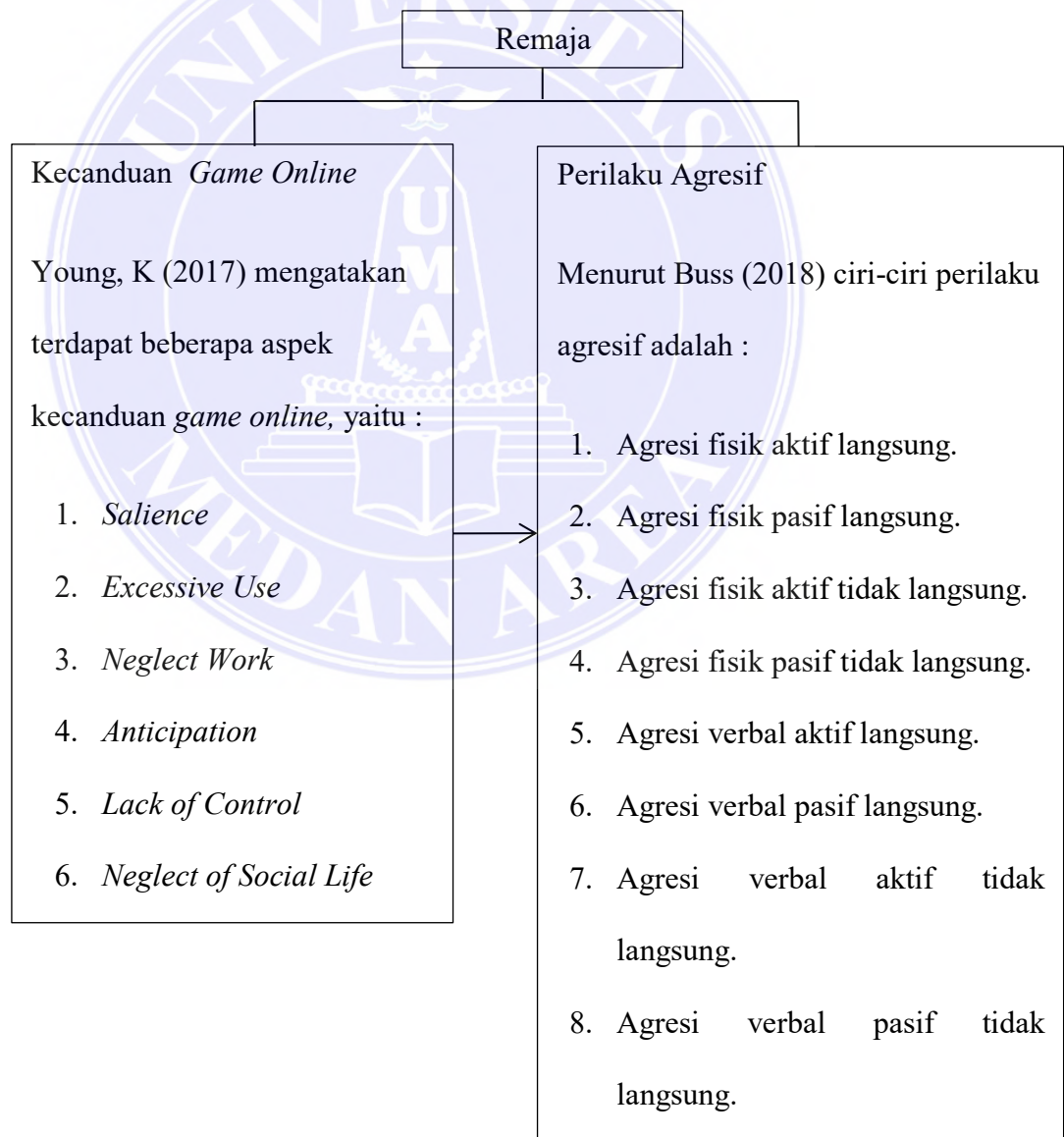
Brad Bushman dan Craig Anderson (dalam Taylor, S.E, dkk, 2009) melakukan studi eksperimen, dan hasilnya menyatakan bahwa individu yang memainkan *video game* kekerasan menggambarkan karakter utama berperilaku lebih agresif, berpikir lebih agresif dan mempunyai perasaan yang lebih cepat marah. Hal ini memperlihatkan bahwa memainkan *video game* dapat menimbulkan ekspektasi permusuhan terhadap orang lain.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Oktalia, (2020) yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. Selain itu, ada pula penelitian yang dilakukan oleh Murti, (2012) dengan judul “Hubungan Frekuensi Bermain *video Game* Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Hal ini berarti bahwa semakin sering seseorang bermain *game online* kekeasan maka akan semakin tinggi tingkat perilaku agresif.

Remaja memiliki kecenderungan yang besar untuk berperilaku agresif, hal ini dikarenakan remaja berada di tahap sangat penting dalam kehidupan dimana

terjadi banyak perubahan pada diri individu baik secara fisik maupun psikologis. Sehingga seringkali remaja mengalami kesulitan dalam mengelola emosi serta perilaku negatif yang muncul akibat belum memiliki coping yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang memiliki kecanduan *game online* memiliki kerentanan untuk dapat memunculkan perilaku agresif. Sehingga kecanduan *game online* dapat mempengaruhi perilaku agresif yang dimunculkan oleh para remaja.

E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dipaparkan. Maka, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Dengan asumsi, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif yang ditimbulkan, dan semakin rendah kecanduan *game online* maka perilaku agresif yang ditimbulkan semakin rendah pula.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) metode kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan *instrument* penelitian dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Kerlinger (1973) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang dipelajari. Metode penelitian ini mencari hubungan antara dua variabel yang ada. Variabel tersebut adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dianggap menjadi penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel-variabel pada penelitian ini adalah :

Variabel Bebas (X) : Kecanduan *game online*

Variabel Terikat (Y) : Perilaku Agresif

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Perilaku Agresif

Agresi merupakan suatu perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang atau lebih padahal orang tersebut tidak ingin disakiti, baik secara fisik (menendang, memukul, menampar, dan lain sebagainya) maupun secara verbal (menghina, mencaci, dan menggossip) yang dapat menyebabkan seseorang merasakan sakit baik secara fisik maupun psikologis.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang menyebabkan masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku. Waktu yang dihabiskan biasanya lebih dari 3 jam perharinya atau sekurang-kurangnya 20-25 jam dalam seminggu.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) menyebutkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan teknik *Sampling Kuota*. *Sampling Kuota* adalah teknik pengambilan sampel dengan cara menetapkan jumlah tertentu responden yang harus terpenuhi dalam pengambilan sampel populasi (khususnya yang tidak terhingga atau tidak jelas), kemudian dengan patokan jumlah tersebut peneliti

mengambil sampel mengambil sampel secara sembarang asal memenuhi persyaratan sebagai sampel dari populasi tersebut (Kasiram, M, 2008).

Penetapan banyaknya sampel yang akan diambil dengan Kuota Sampling berbeda makna dan teknis dari penetapan jumlah sampel pada populasi terhingga. Pada populasi terhingga penetapan jumlah sampel yang akan diambil itu harus bersifat “proporsional”, setidaknya-tidaknya memperhatikan (besaran atau banyaknya anggota populasi), sehingga sebanding dengan jumlah anggota dalam populasi, karena jumlah anggota populasi jelas hitungannya. Oleh karena itu untuk representativitas, pengambilan sampel biasanya menggunakan presentase.

Pada kuota sampling banyaknya sampel ditetapkan hanya berdasarkan perkiraan akan relatif memadai untuk mendapatkan data yang diperlukan yang diperkirakan dapat mencerminkan populasinya, tidak bisa diperhitungkan secara tegas proporsinya dari populasi, karena jumlah anggota populasi tidak diketahui secara pasti.

Ciri khusus yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu :

- a. Remaja laki-laki maupun perempuan berusia 13-22 tahun.
- b. Berdomisili di Kelurahan Mabar Hilir kota Medan.
- c. Bermain *game online genre* pertarungan minimal selama satu tahun.
- d. Bermain *game online* minimal 3 jam perhari atau 20-25 jam dalam seminggu.

3. Sampel Penelitian

Manurut Sugiyono (2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena

keterbatasan dana, waktu dan tenaga maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili). Sampel penelitian yang diperlukan oleh peneliti sebanyak 70 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data adalah upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan data-data penelitian (Arikunto, 2010). Pengumpulan data didapatkan dari instrument penelitian yang peneliti gunakan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Skala merupakan suatu alat ukur yang stimulusnya berupa pertanyaan atau pernyataan yang tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur, melainkan mengungkap indikator perilaku atribut yang bersangkutan (Azwar, 2007). Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala perilaku agresif dan kecanduan *game online*.

1. Alat Ukur

Untuk memperoleh data sesuai dengan variabel yang diteliti, maka dibuat suatu skala psikologi yang dikembangkan dari definisi operasional tentang variabel yang menjadi fokus penelitian yaitu skala perilaku agresif dan skala kecanduan *game online*. Pada penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan pemberian skala kepada sampel penelitian. Skala yang digunakan dalam penelitian adalah tipe skala *Likert*. Skala *likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi

seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *likert* tersebut menyediakan empat jawaban yaitu :

- Sangat Sesuai (SS)
- Sesuai (S)
- Tidak Sesuai (TS)
- Sangat Tidak Sesuai (STS)

Skor yang diberikan untuk setiap pernyataan mendukung (*favorable*) yaitu SS=4, S=3, TS=2, STS=1, sedangkan skor untuk pernyataan tidak mendukung (*unfavorable*) adalah SS=1, S=2, TS=3, dan STS=4.

a. Skala perilaku agresif

Pengukuran perilaku agresif menggunakan skala perilaku agresif berdasarkan ciri-ciri yang dikemukakan oleh Buss (2018), yaitu:

1. Agresi fisik aktif langsung.
2. Agresi fisik pasif langsung.
3. Agresi fisik aktif tidak langsung.
4. Agresi fisik pasif tidak langsung.
5. Agresi verbal aktif langsung.
6. Agresi verbal pasif langsung.
7. Agresi verbal aktif tidak langsung.
8. Agresi verbal pasif tidak langsung.

b. Skala kecanduan *game online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan skala berdasarkan aspek-aspek dari Young, K. (2017), yaitu sebagai berikut :

1. *Salience*
2. *Excessive Use*
3. *Neglect Work*
4. *Anticipation*
5. *Lack of Control*
6. *Neglect of Social Life*

F. Metode Analisis Data

Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi alat ukurnya. Valid tidaknya suatu alat ukur tergantung pada mampu tidaknya alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah validitas isi, yaitu berkaitan dengan apakah item mewakili pengukuran dalam area isi sasaran yang diukur (Azwar,2007).

Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur dalam penelitian ini adalah dengan analisis *Product Moment* dari *Karl Pearson* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi skor item (X) dan skor total item (Y)

$\sum XY$ = Jumlah dari hasil perkalian antara variabel X dengan variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor seluruh item X

$\sum Y$ = Jumlah skor seluruh item Y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor Y

N = Jumlah subjek

2. Reliabilitas

Menurut Azwar (2007), uji reliabilitas dimaksudkan untuk melihat sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap sekelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Uji reliabilitas alat ukur ini menggunakan formula Alpha. Rumus uji reliabel sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = Nilai reliabilitas

$\sum S_i$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

S_t = Varians total

k = Jumlah item

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijabarkan kesimpulan dan saran-saran berhubungan dengan hasil yang diperoleh dari penelitian. Pada bagian pertama akan dijabarkan kesimpulan dan bagian berikutnya akan dikemukakan saran-saran yang dapat bermanfaat untuk pihak yang terkait.

A. Kesimpulan

Berpedoman pada hasil-hasil uji yang diperoleh dalam penelitian ini, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode analisis korelasi *r product moment*, diketahui $r_{xy} = 0,600$ dengan signifikan $p = 0,000 < 0,050$. Yang artinya hipotesis yang diajukan : Ada hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Dengan asumsi semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin rendah pula perilaku agresif, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y adalah sebesar $r^2 = 0,360$, ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36%.
2. Berdasarkan dari hasil uji mean empirik dan mean hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* yang diterima tergolong sedang dengan mean hipotetik 77,5 dan mean empirik 74,30 dan perilaku agresif yang diterima tergolong sedang dengan mean hipotetik 100 dan mean empirik 85,50.

B. Saran

Sejalan dengan kesimpulan yang telah dibuat, maka berikut ini dapat diberikan beberapa saran, antara lain :

1. Bagi Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini disarankan untuk mampu mengurangi perilaku agresif yang ada dalam dirinya, dengan banyak melatih diri dalam mengendalikan emosi seperti : relaksasi, sehingga tidak mudah terpengaruh hal-hal negatif. Mampu menemukan katarsis (pengalihan emosi) sehingga dapat menekan amarah, remaja yang mampu mengekspresikan kemarahan dengan cara yang tidak berbahaya, maka kecenderungan untuk melakukan perilaku agresif juga akan berkurang, contoh katarsis dapat dilakukan dengan berolahraga, ataupun melakukan aktivitas seni yang disukai. Serta remaja disarankan untuk menjalin hubungan yang baik dengan orang tua maupun teman sebaya, sehingga remaja memiliki teman untuk bercerita dan bermain tidak hanya terfokus dengan *game online*.

2. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan mampu memberi pengawasan terhadap kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak-anaknya, orang tua juga dapat menunjukkan perilaku yang baik terhadap anak-anaknya ataupun kepada orang lain, karena perilaku agresif juga dapat ditimbulkan dari perilaku meniru apa yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya.

3. Bagi Kelurahan

Bagi petugas kelurahan disarankan untuk dapat membentuk organisasi karang taruna, yang merupakan organisasi modern yang mementingkan kepentingan bersama. Karang taruna sangat menjebatani para pemuda untuk berkeaktifitas, berkreasi, serta bersosialisasi yang nantinya diharapkan mampu mengurangi angka kriminalitas didaerah tersebut, contoh kegiatan yang dapat dilakukan misalnya : Mengadakan turnamen bidang olahraga, serta mengadakan perlombaan keagamaan, dll.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

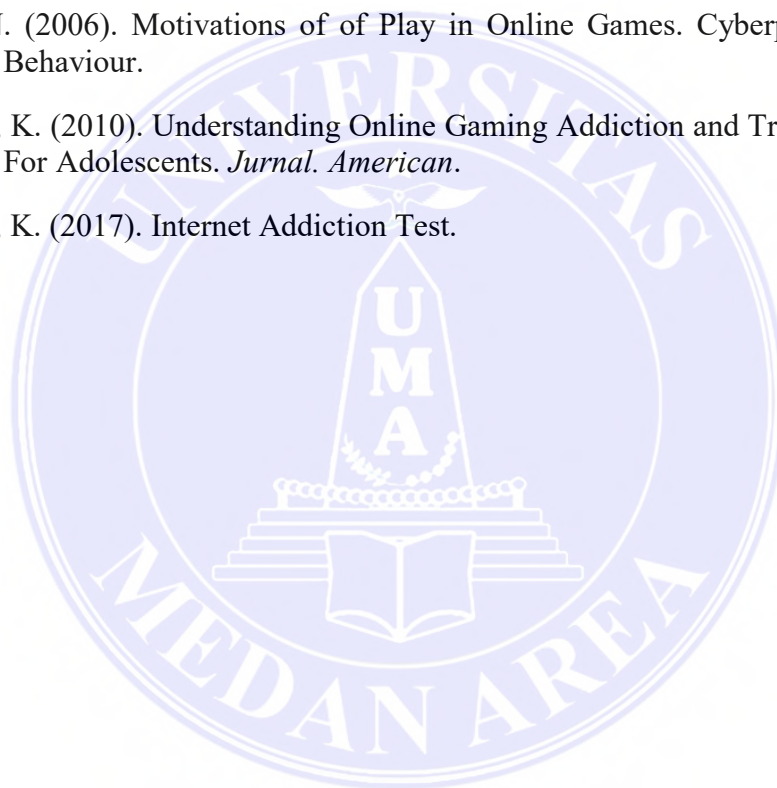
Menyadari bahwa pada penelitian ini mempunyai berbagai kekurangan, maka disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresif yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti : faktor sosial, faktor personal, dan faktor situasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rollings, A. (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Association American Psychiatry. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-5)*. London: American Psychiatric Publishing.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Baron, A.R & Bayrne, D. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Budi, O. (2019, April 01). *10 Game online terlaris di Indonesia, Nomor satu bukan PUBG*. Dipetik September 12, 2020, dari Lifepal: <https://www.google.com/amp/lifepal.co.id>
- Chaplin, J. (2011). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT. Raja, Grafindo Persada.
- Chou, C., Condrone, L & Belland, C.J. (2005). A Review of The Research on Internet Addiction. *Aducational Psychology Review*.
- Dayakisni, T & Hudaniah. (2012). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Edo, S. (2018, Juli 04). *WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana "gamer" Indonesia bisa sembuh?* Dipetik September 12, 2020, dari The Conversation: <https://theconversation.com>
- Hidayat, K. & Khoiruddin, B. (2016). *Psikologi Sosial Aku, Kami, dan Kita*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1990). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Edisi 5*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Iswinarno, C. (2020, Mei 28). *Kecanduan mobile legend, remaja di Kebumen nekat curi gabah petani*. Dipetik September 12, 2020, dari suara.com: <https://amp.suara.com>
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Karyanti. (2018). *Dance Counseling*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kasiram, M. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Malang: UIN Malang.
- Kim, K.H. Dkk. (2002). E-Lifestyle and Motives To Use Online Games. *Irish Marketing Review*.

- Koeswara, E. (1998). *Agresi Manusia*. Bandung: PT Erasco.
- Kristin, H. (2019). Hubungan Frustrasi dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa/i Fakultas Psikologi Stambuk 2014 UMA. *Fakultas Psikologi Universitas Medan Area*.
- Kuntadi. (2020, Mei Kamis, 07). *16 Remaja di Bantul Kedapatan Hendak Tawuran, Sejumlah Sajam Diamankan*. Dipetik September 10, 2020, dari Okenews: <http://news.okezone.com>
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a game addiction scale for adolescents. *Journal of Media Psychology*, 12, 77-95.
- Lestari, M. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika*.
- Muhardiansyah, Y. (2020, Februari 06). *Siswa SMP yang Tendang Teman Hingga Tewas di Sidikalang Jadi Tersangka*. Dipetik September 10, 2020, dari Merdeka.com: <https://m.merdeka.com>
- Murti, C. (2012). Hubungan Frekuensi Bermain Video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Oktalia, P. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. *Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo*.
- Papalia, D.E., Old, S.W., & Feldman, R.D. (2001). *Human Development*. Jakarta: Salemba.
- Prasetyo, H. (2019). Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Perilaku Agresi pada Remaja. *Fakultas Psikologi Universitas Brawijaya*.
- Pratama, R.A, dkk. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran*.
- Rachmawati. (2019, Desember 20). *5 Kasus kecanduan game online, bolos sekolah 4 bulan hingga bunuh sopir taksi untuk dapat uang*. Dipetik September 12, 2020, dari Kompas.com: <https://regional.kompas.com>
- Rondo, Amelia, A.A, dkk. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. *Program studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi*.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja tenth edition*. New York: McGraw Hill.
- Sarwono, S. (2016). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Setiawan, A & Dinardinata, A. (t.thn.). Hubungan antara Durasi Bermain Violent Video Game dengan Agresivitas pada Siswa SMK Teuku Umar Semarang. *Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (1993). *Pembimbing ke Psikodiagnostik Edisi II*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Taylor, S.E, dkk. (2009). *Psikologi Sosial*. Depok: Prenadamedia Group.
- Wahidah, P.W. (2019). Hubungan antara Kecanduan Game Online Smartphone dengan Perilaku Agresif pada Siswa. *Fakultas Psikologi UIN Suska Riau*.
- Yee, N. (2006). Motivations of of Play in Online Games. *Cyberpsychology and Behaviour*.
- Young, K. (2010). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues For Adolescents. *Jurnal. American*.
- Young, K. (2017). Internet Addiction Test.





RELIABILITY

```

/VARIABLES=aitem_1 aitem_2 aitem_3 aitem_4 aitem_5 aitem_6 aitem_7
aitem_8 aitem_9 aitem_10 aitem_11 aitem_12 aitem_13 aitem_14 aitem_15
aitem_16 aitem_17 aitem_18 aitem_19 aitem_20 aitem_21 aitem_22 aitem_23
aitem_24 aitem_25 aitem_26 aitem_27 aitem_28 aitem_29 aitem_30 aitem_31
aitem_32 aitem_33 aitem_34 aitem_35 aitem_36

```

```

/SCALE('Kecanduan Game Online') ALL

```

```

/MODEL=ALPHA

```

```

/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE

```

```

/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability**Notes**

Output Created		
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	70
Missing Value Handling	Matrix Input	
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.

Syntax	<pre> RELIABILITY /VARIABLES=aitem_1 aitem_2 aitem_3 aitem_4 aitem_5 aitem_6 aitem_7 aitem_8 aitem_9 aitem_10 aitem_11 aitem_12 aitem_13 aitem_14 aitem_15 aitem_16 aitem_17 aitem_18 aitem_19 aitem_20 aitem_21 aitem_22 aitem_23 aitem_24 aitem_25 aitem_26 aitem_27 aitem_28 aitem_29 aitem_30 aitem_31 aitem_32 aitem_33 aitem_34 aitem_35 aitem_36 /SCALE('Kecanduan Game Online') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL. </pre>	
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,05

[DataSet0]

Scale: Kecanduan Game Online

Case Processing Summary

		N	%
	Valid	70	100,0
Cases	Excluded ^a	0	,0
	Total	70	100,0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,924	36

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
aitem_1	2,51	,847	70
aitem_2	2,09	,558	70
aitem_3	2,87	,931	70
aitem_4	2,63	,995	70
aitem_5	1,84	,879	70
aitem_6	2,31	,910	70
aitem_7	2,31	,971	70
aitem_8	2,06	,883	70
aitem_9	2,44	1,058	70
aitem_10	2,39	,839	70
aitem_11	3,26	,811	70
aitem_12	2,19	,937	70
aitem_13	2,13	1,006	70
aitem_14	1,99	,909	70
aitem_15	2,64	,869	70
aitem_16	2,40	,750	70
aitem_17	2,86	,937	70
aitem_18	2,26	,846	70
aitem_19	2,70	,749	70

aitem_20	2,70	,787	70
aitem_21	2,64	,948	70
aitem_22	2,57	1,001	70
aitem_23	2,64	,917	70
aitem_24	1,91	,756	70
aitem_25	2,10	,871	70
aitem_26	2,23	,920	70
aitem_27	2,63	,854	70
aitem_28	2,54	,943	70
aitem_29	2,37	,871	70
aitem_30	2,17	,963	70
aitem_31	1,96	,842	70
aitem_32	2,23	,920	70
aitem_33	2,59	1,070	70
aitem_34	2,43	,894	70
aitem_35	2,93	1,012	70
aitem_36	1,89	,894	70

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	83,89	272,335	,485	,922
aitem_2	84,31	279,436	,368	,924
aitem_3	83,53	265,673	,661	,920
aitem_4	83,77	268,933	,512	,922
aitem_5	84,56	277,816	,274	,925
aitem_6	84,09	283,529	,074	,927
aitem_7	84,09	270,804	,465	,923
aitem_8	84,34	271,533	,492	,922

aitem_9	83,96	264,331	,615	,921
aitem_10	84,01	267,290	,679	,920
aitem_11	83,14	275,168	,401	,923
aitem_12	84,21	276,142	,308	,924
aitem_13	84,27	266,548	,580	,921
aitem_14	84,41	266,101	,664	,920
aitem_15	83,76	268,563	,608	,921
aitem_16	84,00	267,507	,756	,920
aitem_17	83,54	272,918	,414	,923
aitem_18	84,14	270,385	,558	,922
aitem_19	83,70	272,300	,557	,922
aitem_20	83,70	275,575	,399	,923
aitem_21	83,76	265,810	,644	,920
aitem_22	83,83	263,767	,672	,920
aitem_23	83,76	282,216	,116	,927
aitem_24	84,49	272,949	,524	,922
aitem_25	84,30	271,778	,491	,922
aitem_26	84,17	265,796	,666	,920
aitem_27	83,77	276,817	,319	,924
aitem_28	83,86	262,617	,756	,919
aitem_29	84,03	288,608	-,093	,929
aitem_30	84,23	266,643	,606	,921
aitem_31	84,44	272,366	,488	,922
aitem_32	84,17	267,999	,590	,921
aitem_33	83,81	259,023	,768	,919
aitem_34	83,97	270,985	,504	,922
aitem_35	83,47	279,064	,193	,926
aitem_36	84,51	274,804	,372	,924

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
86,40	286,620	16,930	36



NEW FILE.

DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.

RELIABILITY

```
/VARIABLES=aitem_1 aitem_2 aitem_3 aitem_4 aitem_5 aitem_6 aitem_7
aitem_8 aitem_9 aitem_10 aitem_11 aitem_12 aitem_13 aitem_14 aitem_15
aitem_16 aitem_17 aitem_18 aitem_19 aitem_20 aitem_21 aitem_22 aitem_23
aitem_24 aitem_25 aitem_26 aitem_27 aitem_28 aitem_29 aitem_30 aitem_31
aitem_32 aitem_33 aitem_34 aitem_35 aitem_36 aitem_37 aitem_38 aitem_39
aitem_40 aitem_41 aitem_42 aitem_43 aitem_44 aitem_45 aitem_46 aitem_47
aitem_48
```

```
/SCALE('Perilaku Agresif) ALL
```

```
/MODEL=ALPHA
```

```
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
```

```
/SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

Notes

Output Created		
Comments		
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
Input	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	70
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.

	<p>Cases Used</p>	<p>Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.</p> <p>RELIABILITY</p> <pre> /VARIABLES=aitem_1 aitem_2 aitem_3 aitem_4 aitem_5 aitem_6 aitem_7 aitem_8 aitem_9 aitem_10 aitem_11 aitem_12 aitem_13 aitem_14 aitem_15 aitem_16 aitem_17 aitem_18 aitem_19 aitem_20 aitem_21 aitem_22 aitem_23 aitem_24 aitem_25 aitem_26 aitem_27 aitem_28 aitem_29 aitem_30 aitem_31 aitem_32 aitem_33 aitem_34 aitem_35 aitem_36 aitem_37 aitem_38 aitem_39 aitem_40 aitem_41 aitem_42 aitem_43 aitem_44 aitem_45 aitem_46 aitem_47 aitem_48 /SCALE('Perilaku Agresif') ALL /MODEL=ALPHA /STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE /SUMMARY=TOTAL. </pre>
Resources	<p>Processor Time</p> <p>Elapsed Time</p>	<p>00:00:00,05</p> <p>00:00:00,05</p>

[DataSet1]

Scale: Perilaku Agresif**Case Processing Summary**

	N	%
Valid	70	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	70	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,940	48

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
aitem_1	1,89	,671	70
aitem_2	1,94	,759	70
aitem_3	2,31	,860	70
aitem_4	2,53	,863	70
aitem_5	2,67	,974	70
aitem_6	1,97	,780	70
aitem_7	2,06	,778	70
aitem_8	2,17	,780	70
aitem_9	2,41	1,028	70

aitem_10	2,24	,892	70
aitem_11	2,09	,913	70
aitem_12	1,91	,847	70
aitem_13	2,97	,834	70
aitem_14	1,91	,756	70
aitem_15	1,93	,644	70
aitem_16	2,07	,729	70
aitem_17	1,94	,931	70
aitem_18	1,93	,840	70
aitem_19	2,34	1,034	70
aitem_20	2,43	,926	70
aitem_21	2,37	,935	70
aitem_22	2,07	,786	70
aitem_23	1,83	,659	70
aitem_24	2,24	,751	70
aitem_25	2,40	,750	70
aitem_26	2,46	,652	70
aitem_27	2,01	,691	70
aitem_28	1,97	,722	70
aitem_29	2,53	,756	70
aitem_30	2,20	,754	70
aitem_31	1,96	,690	70
aitem_32	1,80	,651	70
aitem_33	2,06	,796	70
aitem_34	2,31	,733	70
aitem_35	1,90	,745	70
aitem_36	2,49	,756	70
aitem_37	2,03	,680	70

aitem_38	2,00	,614	70
aitem_39	2,49	,794	70
aitem_40	1,99	,625	70
aitem_41	2,24	,859	70
aitem_42	1,79	,759	70
aitem_43	2,20	,844	70
aitem_44	2,74	,811	70
aitem_45	2,04	,711	70
aitem_46	2,04	,711	70
aitem_47	2,44	,828	70
aitem_48	1,59	,625	70

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
aitem_1	102,03	361,217	,609	,939
aitem_2	101,97	357,043	,683	,938
aitem_3	101,60	367,374	,276	,941
aitem_4	101,39	386,530	-,296	,945
aitem_5	101,24	351,607	,675	,938
aitem_6	101,94	355,765	,708	,938
aitem_7	101,86	372,994	,120	,942
aitem_8	101,74	363,005	,458	,939
aitem_9	101,50	351,355	,643	,938
aitem_10	101,67	361,209	,449	,940
aitem_11	101,83	372,231	,118	,942
aitem_12	102,00	361,884	,453	,940

aitem_13	100,94	383,591	-,217	,944
aitem_14	102,00	364,986	,403	,940
aitem_15	101,99	362,768	,572	,939
aitem_16	101,84	361,352	,553	,939
aitem_17	101,97	353,970	,639	,938
aitem_18	101,99	359,840	,523	,939
aitem_19	101,57	349,031	,702	,938
aitem_20	101,49	357,297	,544	,939
aitem_21	101,54	355,527	,590	,938
aitem_22	101,84	357,931	,627	,938
aitem_23	102,09	362,891	,553	,939
aitem_24	101,67	365,267	,397	,940
aitem_25	101,51	357,616	,671	,938
aitem_26	101,46	364,860	,478	,939
aitem_27	101,90	370,120	,249	,941
aitem_28	101,94	360,316	,598	,939
aitem_29	101,39	358,182	,645	,938
aitem_30	101,71	370,613	,208	,941
aitem_31	101,96	362,592	,538	,939
aitem_32	102,11	362,103	,593	,939
aitem_33	101,86	357,979	,617	,938
aitem_34	101,60	362,968	,491	,939
aitem_35	102,01	355,580	,750	,938
aitem_36	101,43	360,712	,554	,939
aitem_37	101,89	361,639	,584	,939
aitem_38	101,91	360,949	,681	,938
aitem_39	101,43	359,524	,567	,939
aitem_40	101,93	364,357	,522	,939

aitem_41	101,67	368,079	,255	,941
aitem_42	102,13	361,621	,520	,939
aitem_43	101,71	358,874	,551	,939
aitem_44	101,17	359,564	,552	,939
aitem_45	101,87	362,519	,524	,939
aitem_46	101,87	362,577	,522	,939
aitem_47	101,47	357,238	,616	,938
aitem_48	102,33	364,253	,526	,939

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
103,91	377,210	19,422	48



NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=x y

/STATISTICS DESCRIPTIVES

/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests**Notes**

Output Created		
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
Missing Value Handling	N of Rows in Working Data File	70
	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS
		/K-S(NORMAL)=x y
		/STATISTICS DESCRIPTIVES
Resources		/MISSING ANALYSIS.
	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,02
	Number of Cases Allowed ^a	157286

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet2]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kecanduan Game Online	70	74,30	16,294	37	103
Perilaku Agresif	70	85,50	18,782	43	121

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kecanduan Game Online	Perilaku Agresif
N	70	70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	74,30
	Std. Deviation	16,294
	Absolute	,138
Most Extreme Differences	Positive	,116
	Negative	-,138
	Kolmogorov-Smirnov Z	1,159
Asymp. Sig. (2-tailed)	,136	,931

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



MEANS TABLES=y BY x

/CELLS MEAN COUNT STDDEV

/STATISTICS ANOVA LINEARITY.

Means

Notes

Output Created		
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
Missing Value Handling	N of Rows in Working Data File	70
	Definition of Missing	For each dependent variable in a table, user-defined missing values for the dependent and all grouping variables are treated as missing.
	Cases Used	Cases used for each table have no missing values in any independent variable, and not all dependent variables have missing values.
Syntax	MEANS TABLES=y BY x /CELLS MEAN COUNT STDDEV /STATISTICS ANOVA LINEARITY.	
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

[DataSet2]

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Perilaku Agresif * Kecanduan Game Online	70	100,0%	0	0,0%	70	100,0%

Report

Perilaku Agresif

Kecanduan Game Online	Mean	N	Std. Deviation
37	43,00	1	.
43	65,00	1	.
46	92,00	1	.
48	68,50	2	3,536
50	61,00	1	.
53	86,00	1	.
54	77,00	1	.
55	73,00	2	11,314
58	83,00	2	7,071
59	78,50	2	17,678
60	75,50	2	17,678
61	78,00	1	.
62	63,00	3	12,124
63	62,50	2	23,335
64	82,00	3	10,536
65	68,33	3	6,658

68	65,00	1	.
70	94,00	1	.
71	93,00	2	28,284
72	87,00	1	.
74	84,00	1	.
75	86,00	1	.
76	89,00	1	.
78	90,00	2	8,485
79	76,00	1	.
80	50,00	1	.
81	95,00	1	.
84	97,33	3	16,862
85	91,00	3	9,539
86	103,00	2	4,243
87	107,50	2	4,950
88	109,00	1	.
89	94,00	4	6,164
90	98,00	3	13,000
92	119,00	2	2,828
93	113,00	3	5,000
94	81,00	1	.
95	91,00	1	.
99	96,00	1	.
102	85,00	2	48,083
103	89,00	1	.
Total	85,50	70	18,782

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			17887,667	40	447,192	2,010	,026
Perilaku Agresif * Kecanduan Game Online	Between Groups	Linearity	8773,494	1	8773,494	39,436	,000
		Deviation from Linearity	9114,173	39	233,697	1,050	,451
	Within Groups		6451,833	29	222,477		
Total			24339,500	69			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Perilaku Agresif * Kecanduan Game Online	,600	,360	,857	,735



CORRELATIONS

/VARIABLES=x y

/PRINT=TWOTAIL NOSIG

/STATISTICS DESCRIPTIVES

/MISSING=PAIRWISE.

Correlations**Notes**

Output Created		
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet2
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	70
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=x y /PRINT=TWOTAIL NOSIG /STATISTICS DESCRIPTIVES /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,05
	Elapsed Time	00:00:00,04

[DataSet2]

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Kecanduan Game Online	74,30	16,294	70
Perilaku Agresif	85,50	18,782	70

Correlations

		Kecanduan Game Online	Perilaku Agresif
Kecanduan Game Online	Pearson Correlation	1	,600**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	70	70
Perilaku Agresif	Pearson Correlation	,600**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	70	70

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



DATA IDENTITAS DIRI

Isilah data-data berikut ini sesuai dengan keadaan diri saudara :

1. Nama/ inisial :
2. Jenis kelamin :
3. Usia :
4. No.hp :

Petunjuk Pengisian Skala

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan. Bacalah dan pahami secara baik-baik setiap pernyataan. Saudara diminta untuk memilih salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan yang saudara/i alami. Tidak ada jawaban yang benar atau salah pada setiap pernyataan.

Pernyataan terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu :

1. SS = Sangat Sesuai
2. S = Sesuai
3. TS = Tidak Sesuai
4. STS = Sangat Tidak Sesuai

SELAMAT BEKERJA

No	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Bermain game online tidak menjadi hobi saya.				
2	Saya melakukan banyak kegiatan selain game online setiap hari.				
3	Saya bermain game online lebih lama dari yang direncanakan.				
4	Waktu tidur saya sangat kurang akibat game online.				
5	Pekerjaan saya menjadi lebih cepat tanpa game online.				
6	Saya mengatakan dengan jujur berapa lama waktu bermain game online.				
7	Saya berpikir untuk bermain game online sepanjang hari.				
8	Saya menghabiskan waktu hanya untuk memikirkan game online.				
9	Saya dengan mudah mengurangi waktu bermain game online.				
10	Saya mampu berhenti bermain game online lebih dulu daripada teman-teman.				
11	Saya menghilangkan pikiran tidak menyenangkan dengan bermain game online.				
12	Saya jarang berkumpul dengan teman-teman karena bermain game online.				
13	Hobi saya hanya bermain game online.				
14	Saya hanya bermain game online sepanjang hari.				
15	Saya bermain game online dalam waktu yang singkat.				
16	Waktu tidur saya sangat cukup.				
17	Pekerjaan saya menjadi lama karena game online.				
18	Saya berbohong mengenai lamanya waktu bermain game online.				
19	Saya tidak berpikir untuk bermain game online.				

20	Seringkali saya lupa kapan terakhir kali bermain game online.				
21	Saya gagal ketika mencoba mengurangi waktu bermain.				
22	Saya merasa sulit berhenti setelah memulai bermain game online.				
23	Saya tidak meluapkan rasa kecewa dengan bermain game online.				
24	Saya sering berkumpul dengan keluarga dan teman-teman.				
25	Saya bercerita banyak hal kecuali game online.				
26	Saya gelisah jika tidak dapat bermain game online seharian.				
27	Saya tidak akan bermain game online ketika dilarang.				
28	Saya menyempatkan log in akun game online sebelum mengerjakan tugas.				
29	Saya tidak dimarahi orang tua karena bermain hanya sebentar.				
30	Saya lebih senang berteman dengan sesama pemain di game online.				
31	Saya hanya bercerita mengenai game online.				
32	Saya tetap nyaman walau tidak bermain game online sepanjang hari.				
33	Ketika dilarang, saya tetap bermain game online secara diam-diam.				
34	Saya tidak sempat memikirkan log in game online ketika ada tugas.				
35	Saya dimarahi orang tua karena terlalu lama bermain game online.				
36	Saya lebih memilih berteman didunia nyata.				


NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya sering terlibat perkelahian fisik.				
2	Saya melakukan kekerasan untuk memperoleh keinginan.				
3	Saya tidak suka menggebrak meja karena sangat mengganggu.				
4	Saya tidak sengaja menyimpan barang teman.				
5	Ketika kesal, saya malas mengerjakan tugas.				
6	Saya melawan ketika diberi nasehat.				
7	Saya menolong orang lain ketika diminta.				
8	Saya suka memperhatikan yang orang-orang sekitar lakukan.				
9	Saya berbicara dengan kasar saat kesal.				
10	Saya memaki orang yang mengganggu konsentrasi saya.				
11	Saya tidak tertarik untuk bergosip.				
12	Saya tidak menuduh teman mengambil barang tanpa bukti yang jelas.				
13	Saat kesal, saya hanya diam ketika diajak berbicara.				
14	Saya berbicara dengan orang yang dapat saya manfaatkan saja.				
15	Saya mengakui kehebatan yang dimiliki teman.				
16	Saya memuji prestasi orang lain.				
17	Saya selalu menghindari perkelahian fisik.				
18	Saya tidak menggunakan kekerasan untuk mendapatkan keinginan.				
19	Saya senang menggebrak meja agar teman terkejut.				
20	Saya sengaja menyembunyikan barang teman agar ia kebingungan.				
21	Walaupun kesal, saya tetap rajin mengerjakan tugas.				

22	Saya tidak melawan ketika diberi nasehat.				
23	Saya menolak ketika dimintai pertolongan.				
24	Saya selalu mengabaikan yang orang lain lakukan.				
25	Saya tetap berbicara dengan halus walaupun sedang kesal.				
26	Saya memaklumi orang yang mengganggu konsentrasi saya.				
27	Saya suka bergosip dengan teman.				
28	Saya menuduh teman mengambil barang saya.				
29	Saya tetap berbicara seperti biasa walaupun sedang kesal.				
30	Saya berbicara dengan siapa saja yang saya kenal.				
31	Saya menyangkal kehebatan teman.				
32	Saya meremehkan prestasi orang lain.				
33	Ketika kesal, saya merusak barang.				
34	Saya menggeser benda yang menghalangi teman lewat.				
35	Saya memaksa orang tua untuk menuruti keinginan saya.				
36	Saya dengan rajin mengerjakan tugas yang diberikan.				
37	Saya membentak ketika menolak ajakan teman.				
38	Saya bercerita sesuatu yang benar kepada orang lain.				
39	Saya malas menjawab pertanyaan dari orang lain.				
40	Saya mendukung karya yang orang lain ciptakan.				
41	Saya tidak merusak barang ketika kesal.				
42	Saya melempar benda agar teman terjatuh.				
43	Saya tidak memaksa orang tua untuk menuruti keinginan saya.				

44	Saya malas mengerjakan tugas dari orang lain.				
45	Saya menolak ajakan teman dengan halus.				
46	Saya bercerita sesuatu yang keliru kepada orang lain.				
47	Saya selalu menjawab pertanyaan dari orang lain.				
48	Saya mencaci karya orang lain.				







UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
 Kampus II : Jalan Seliabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
 Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 918/FPSI/01.10/IX/2021 9 September 2021
 Lampiran : -
 Hal : **Riset dan Pengambilan Data**

Yth. Bapak/Ibu Lurah
Kelurahan Mabar Hilir

di
 Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : **Sri Aulia**
 NPM : **168600197**
 Program Studi : **Ilmu Psikologi**
 Fakultas : **Psikologi**


untuk melaksanakan pengambilan data di **Kelurahan Mabar Hilir, Jl. Suasa Raya No. 1 Lk. V Mabar Hilir Medan** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Mabar Hilir Kota Medan"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Kelurahan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.


an. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,




Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





PEMERINTAH KOTA MEDAN

BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Jalan Kapten Maulana Lubis Nomor 2 Medan Kode Pos 20112
Telepon. (061) 4555693 Faks. (061) 4555693
E-mail : balitbangmedan@yahoo.co.id. Website : balitbang.pemkomedan.go.id

SURAT REKOMENDASI RISET
NOMOR : 070/U/20 /Balitbang/2021

Berdasarkan Surat Keputusan Walikota Medan Nomor : 57 Tahun 2001, Tanggal 13 November 2001 dan Peraturan Walikota Medan Nomor : 55 Tahun 2010, tanggal 24 November 2010 tentang Tugas Pokok dan Fungsi Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Medan dan setelah membaca/memperhatikan surat dari: Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Nomor: 918/FP/01.10/IX/2021. Tanggal: 9 September 2021. Hal: Riset dan Pengambilan Data.

Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Medan dengan ini memberikan Surat Rekomendasi Data/Riset kepada :

Nama	: Sri Aulia.
NPM	: 168600197.
Prodi	: Ilmu Psikologi.
Lokasi	: Kelurahan Mabar Hilir Kecamatan Medan Deli Kota Medan.
Judul	: " Hubungan Anantara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja di Mabar Hilir Kota Medan ".
Lamanya	: 4 s.d 9 Oktober 2021.
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.


Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan Riset terlebih dahulu harus melapor kepada pimpinan Organisasi Perangkat Daerah lokasi Yang ditetapkan.
2. Mematuhi peraturan dan ketentuan yang berlaku di lokasi Riset.
3. Tidak dibenarkan melakukan Riset atau aktivitas lain di luar lokasi yang telah direkomendasikan.
4. Hasil Riset diserahkan kepada Kepala Balitbang Kota Medan selambat lambatnya 2 (dua) bulan setelah penelitian dalam bentuk soft copy atau melalui Email (balitbangmedan@yahoo.co.id).
5. Surat rekomendasi Riset dinyatakan batal apabila pemegang surat rekomendasi tidak mengindahkan ketentuan atau peraturan yang berlaku pada Pemerintah Kota Medan.
6. Surat rekomendasi Riset ini berlaku sejak tanggal dikeluarkan.

Demikian Surat ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Medan.
Pada tanggal : 1 Oktober 2021


An. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan
Kota Medan
Sekretaris,



Dra. P. SITI MAHRANI HASIBUAN
PEMBINA Tk. I
NIP. 19661208 198603 2 002

Tembusan :

1. Walikota Medan (sebagai Laporan).
2. Camat Medan Deli Kota Medan.
3. Lurah Mabar Hilir Kecamatan Medan Deli Kota Medan.
4. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
5. Arsip.



**PEMERINTAH KOTA MEDAN
KECAMATAN MEDAN DELI
KELURAHAN MABAR HILIR**

Jl. Suasa Raya Ujung, Lingkungan V, Mabar Hilir, Medan 20242
Telepon (061) 6641864

Nomor : 470/1320 Lamp. : - Perihal : <u>Riset dan Pengambilan Data</u>	Medan, 19 Oktober 2021 Kepada Yth : Ibu Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area di-
--	--


Medan.

Sehubungan dengan perihal tersebut diatas, bersama ini kami sampaikan kepada Ibu, bahwa Mahasiswa atas nama tersebut dibawah ini :

Nama	: SRI AULIA
NPM	: 168600197
Fakultas/Prodi	: Psikologi/Ilmu Psikologi
Universitas	: Medan Area

Benar, telah selesai melaksanakan Riset dan Pengambilan Data di Kelurahan Mabar Hilir terhitung mulai tanggal 04 Oktober s.d 09 Oktober 2021 sebagai kelengkapan berkas penyusunan Skripsi, sesuai dengan Surat Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Nomor : 918/FPSI/01.10/IX/2021 tanggal 09 September 2021 hal : Riset dan Pengambilan Data.

Demikian Surat ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



**PIL. LURAH MABAR HILIR
KECAMATAN MEDAN DELI**

**IHSAN NUGRAHA HRP SE, MM
NIP. 198807112010011002**

Motto Kota Medan : "Kolaborasi Medan Berkah"