

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI WARNET 26
NET MEDAN**

SKRIPSI

OLEH :

IMMANUEL S

16 860 0295



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2023

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 20/10/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/10/23

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI WARNET 26
NET MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area



Oleh :

IMMANUEL S

16 860 0295

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2023

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 20/10/23

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

Access From (repository.uma.ac.id)20/10/23

Judul Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku
Agresif Remaja Di Warnet 26 Net MEDAN


Nama : Immanuel S
NPM : 16 860 0295
Fakultas : Psikologi Perkembangan

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing


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


Endang Haryati, S.Psi, M.Psi. Psikolog
Pembimbing II


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


Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi. Psikolog
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian dan
Pengabdian Kepada Masyarakat

Tanggal lulus : 18 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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 dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 18 September 2023



04AKX564963631
Immanuel S

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Immanuel S
NPM : 16 860 0295
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Skripsi

demikian 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 Remaja Di Warnet 26 Net MEDAN beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 18 September 2023

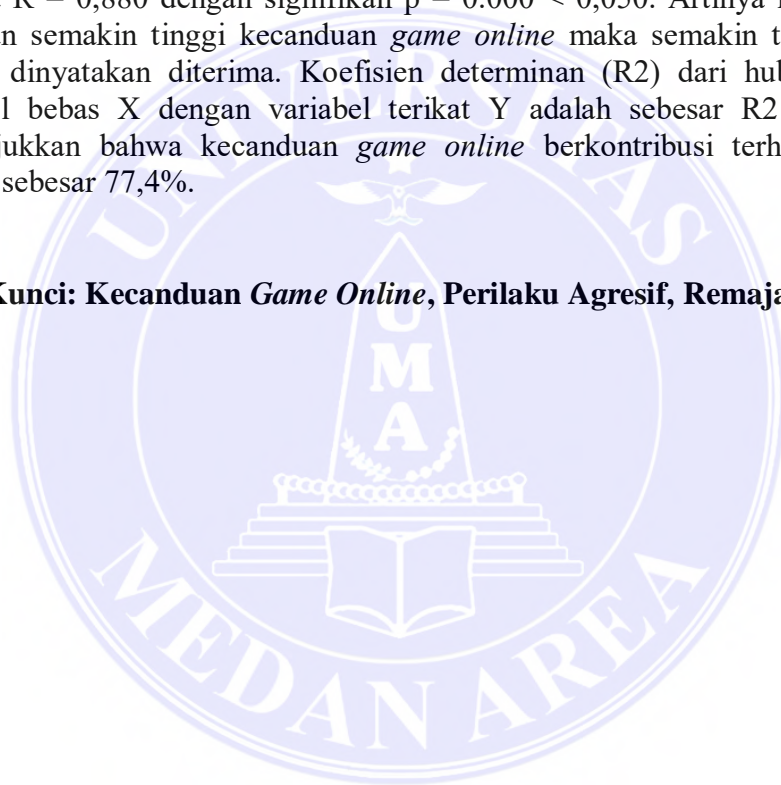


Immanuel S

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26 Net MEDAN. Populasi sebanyak 69 orang dan sampel sebanyak 34 orang. Teknik pengambilan sampel adalah teknik purposive sampling. Skala perilaku agresif dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspek perilaku agresif menurut Buss dan Perry (2003) yaitu physical aggression, verbal aggression, anger, dan hostility. Skala kecanduan *game online* dalam penelitian ini disusun berdasarkan aspek-aspek *game online* menurut Lemmens (2009) yaitu salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems. Berdasarkan hasil analisis dengan metode analisis korelasi r Product Moment, diketahui bahwa ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja, dimana $R = 0,880$ dengan signifikan $p = 0.000 < 0,050$. Artinya hipotesis yang diajukan semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif dinyatakan diterima. Koefisien determinan (R^2) dari hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y adalah sebesar $R^2 = 0,774$. Ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 77,4%.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif, Remaja



ABSTRACT

*This study aims to determine the correlation between Online Game Addiction and Aggressive Behavior of Teenagers in Warnet 26 Net MEDAN. The population is 69 peoples dan the sample is 34 peoples. The sampling technique is a purposive sampling technique. The aggressive behavior scale in this study was compiled based on aspects of aggressive behavior according to Buss and Perry (2003), namely physical aggression, verbal aggression, anger, and hostility. The online game addiction scale in this study was compiled based on online game aspects according to Lemmens (2009), namely salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, and problems. Based on the results of the analysis using the *r* Product Moment correlation analysis method, it is known that there is a positive correlation between online game addiction and adolescent aggressive behavior, where $R = 0.880$ with a significant $p = 0.000 < 0.050$. This means that the hypothesis put forward is that the higher the addiction to online games, the higher the aggressive behavior is declared accepted. The coefficient of determination (R^2) of the correlation between the independent variable X and the dependent variable Y is $R^2 = 0,774$. This shows that online game addiction contributes to aggressive behavior by 77,4%.*

Keywords: *Online Game Addiction, Aggressive Behavior, Adolescents*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir penelitian ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Remaja di Warnet 26 Net Medan.”.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, peneliti banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa teratasi. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini, semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Peneliti juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Kritik konstruktif dari pembaca sangat peneliti harapkan untuk penyempurnaan tugas akhir selanjutnya.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua.

Medan, 18 September 2023



Immanuel S

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ..	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Hipotesis Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian	8
1.5.1. Manfaat Teoritis	8
1.5.2. Manfaat Praktis	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Remaja	9
2.1.1. Pengertian Remaja	9
2.1.2. Ciri-Ciri Remaja	10
2.1.3. Tugas Perkembangan Remaja	14
2.2. Perilaku Agresif	17
2.2.1. Pengertian Perilaku Agresif	17
2.2.2. Ciri-Ciri Perilaku Agresif	17
2.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif	20
2.2.4. Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Perilaku Agresif	25
2.3. Kecanduan <i>Game Online</i>	27
2.3.1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	27
2.3.2. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Seseorang Bermain <i>Game Online</i>	28
2.3.3. Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	32
2.3.4. Dampak dari Kecanduan <i>Game Online</i>	35
2.4. Hubungan Antara Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif	38
2.5. Kerangka Konseptual	41
III. METODE PENELITIAN	42
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	42
3.2. Bahan dan Alat Penelitian	43
3.3. Metodologi Penelitian	44

3.4. Subjek Penelitian	44
3.4.1. Populasi	44
3.4.2. Sampel	45
3.4.3. Teknik Pengambilan Sampel	45
3.5. Prosedur Penelitian	46
3.5.1. Persiapan Administrasi.....	46
3.5.2. Persiapan Alat Ukur	46
3.5.3. Pelaksanaan Penelitian	48
3.6. Analisis Data	49
3.6.1. Uji Validitas	49
3.6.2. Uji Reliabilitas	49
3.6.3. Uji Asumsi	50
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1. Hasil Penelitian.....	51
4.1.1. Uji Validitas	52
4.1.2. Uji Reliabilitas	53
4.1.3. Uji Normalitas.....	53
4.1.4. Uji Linearitas	54
4.1.5. Hasil Perhitungan Korelasi r Product Moment.....	55
4.1.6. Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	56
4.2. Pembahasan.....	58
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	61
5.1. Simpulan	61
5.2. Saran	61
5.2.1. Saran Untuk Subjek Penelitian	62
5.2.2. Saran Untuk Orang Tua.....	62
5.2.3. Saran Untuk Peneliti Selanjutnya	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Blueprint Skala Perilaku Agresif.	46
Tabel 2. Blueprint Skala Kecanduan Game Online.	47
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Skala Perilaku Agresif.	52
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Skala Kecanduan Game Online	53
Tabel 5. Hasil Uji Normalitas.	54
Tabel 6. Hasil Uji Linearitas	55
Tabel 7. Hasil Uji Korelasi.	56
Tabel 8. Mean Empirik dan Hipotetik	58



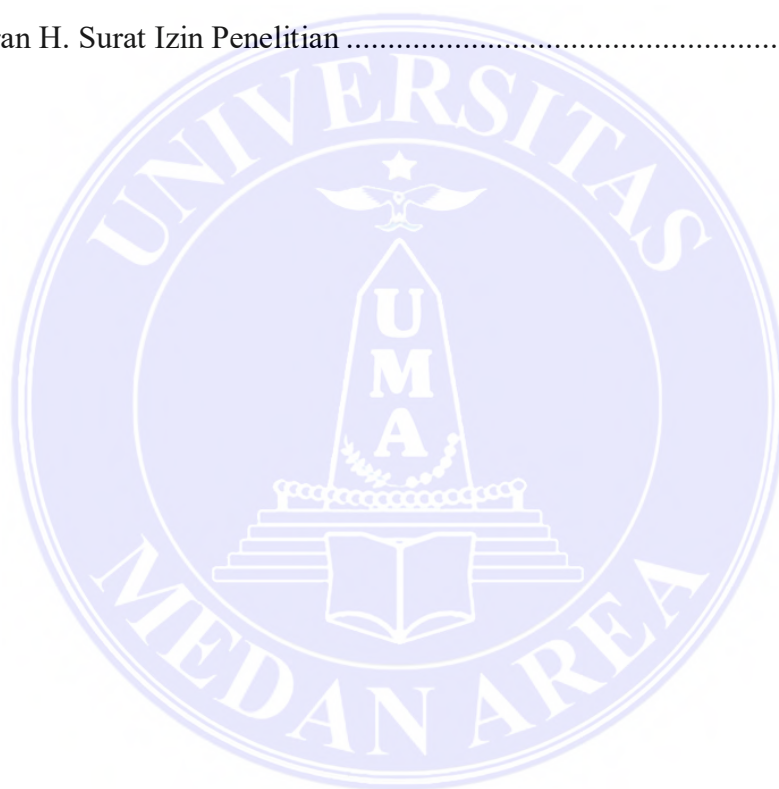
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	41
Gambar 2. Kurva Kriteria Kecanduan Game Online.....	57
Gambar 3. Kurva Kriteria Perilaku Agresif Remaja.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. <i>Screening</i>	67
Lampiran B. Skala Perilaku Agresif dan Kecanduan <i>Game Online</i>	69
Lampiran C. Uji Validitas dan Reliabilitas	73
Lampiran D. Uji Normalitas.....	78
Lampiran E. Uji Linearitas dan Korelasi	80
Lampiran F. Hasil Data <i>Screening</i>	82
Lampiran G. Hasil Data Penelitian.....	86
Lampiran H. Surat Izin Penelitian	91



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Remaja juga sering disebut dengan istilah *adolescence*, menurut Hurlock (2011) istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin *adolescere* (kata bendanya, *adolesentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah *adolescence* juga mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.

Menurut Gunarsa (2003), remaja adalah masa transisi atau masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. Secara kronologis, Hurlock (2011) membagi masa remaja dibagi menjadi dua bagian yaitu masa remaja awal yang berlangsung dari umur 13 sampai dengan 16 tahun dan masa remaja akhir yang berlangsung dari umur 16 sampai dengan 18 tahun. Masa remaja awal, dimana biasanya remaja duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, memiliki ciri-ciri keadaan yang tidak stabil, lebih emosional, mempunyai banyak masalah, merupakan masa yang kritis, mulai tertarik pada lawan jenis, munculnya rasa kurang percaya diri, suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal dan suka menyendiri.

Sedangkan masa remaja akhir ditandai dengan ciri-ciri aspek-aspek psikis dan fisiknya mulai stabil, meningkatnya berfikir realistis, memiliki sikap pandang yang sudah baik, lebih matang dalam cara menghadapi masalah, ketenangan emosional bertambah, lebih mampu menguasai perasaan, sudah terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi, dan lebih banyak perhatian terhadap lambang-lambang kematangan.

Remaja akhir merupakan fase dimana seorang remaja harus menjadi lebih matang dan lebih mendekati masa dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan pada masa remaja akhir menurut William (Jahja, 2011) adalah remaja harus dapat menerima fisiknya sendiri beserta keragaman kualitasnya, remaja juga harus mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas, mengembangkan ketrampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok. menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya, menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri. memeperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup (*weltanschauung*). dan mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.

Berdasarkan teori-teori tersebut peneliti memilih fase remaja akhir karena remaja akhir seharusnya sudah lebih mampu menguasai perasaan dan ketenangan emosional serta mencapai kemandirian emosional dan mampu mengendalikan diri sendiri sesuai dengan ciri-ciri dan tugas perkembangannya. Remaja memiliki kewajiban utama yang mendorong perkembangannya, diantaranya yaitu belajar, berbakti pada orang tua, patuh pada guru dan mengisi waktu dengan kegiatan-

kegiatan yang positif. Namun pada kenyatannya tidak semua remaja mengisi waktu dengan kegiatan-kegiatan positif tersebut. Banyak remaja yang suka mengikuti kelompok-kelompok atau geng-geng yang biasanya suka melakukan tindakan kekerasan seperti tawuran, ataupun yang sempat ramai pada akhir-akhir ini adalah klitih yang berada di Yogyakarta. Tindakan kekerasan yang dilakukan remaja tersebut merupakan contoh dari perilaku agresif.

Menurut Kartono (2003) perilaku agresif merupakan suatu ledakan emosi dan kemarahan-kemarahan hebat, perbuatan-perbuatan yang menimbulkan permusuhan yang ditujukan kepada seseorang atau suatu benda. Atkinson (2000) menjelaskan perilaku agresif adalah perilaku yang secara sengaja bermaksud melukai orang lain (secara fisik atau verbal) atau menghancurkan harta benda. Menurut Baron dan Byrne (2005) perilaku agresif adalah siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain. Sedangkan Medinus dan Johnson (Fajriansyah, 2012) menyebutkan empat bentuk perilaku agresif, yaitu menyerang secara fisik, yang termasuk didalamnya adalah memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, dan merampas, menyerang suatu objek, yang dimaksudkan disini adalah menyerang benda mati atau binatang, perilaku agresif secara verbal atau simbolis, yang termasuk didalamnya adalah mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap mengancam dan sikap menuntut, dan pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain.

Berdasarkan bentuk perilaku agresif diatas perilaku agresif tidak hanya berupa kekesaran fisik, tapi juga dapat berupa perilaku agresif secara verbal. Peneliti melihat perilaku agresif secara verbal ini merupakan perilaku yang kadang dianggap sudah biasa oleh remaja, sehingga penggunaannya lebih sering

dibandingkan perilaku agresif secara fisik. Dalam pergaulan remaja juga peneliti sering melihat perilaku agresif kadang dijadikan sebagai candaan, walaupun tidak sampai mengakibatkan kerusakan terhadap benda atau orang lain. Namun masa remaja merupakan sebuah proses berkembang, jadi remaja masih belum dapat mengontrol perilaku tersebut secara penuh.

Adapun perilaku agresif yang dilakukan remaja dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor penyebab remaja tersebut berperilaku agresif menurut Baron dan Byrne (2005) adalah faktor sosial yang mencakup rasa frustrasi, provokasi langsung, agresi yang dipindahkan, dan pemaparan terhadap kekerasan di media. Dalam hal ini pemaparan kekerasan di media tidak hanya dapat ditemukan dalam televisi saja, namun peneliti melihat ada media yang lebih populer dikalangan remaja yang juga dapat memampikan kekerasan, yaitu *game online*. Hal ini sesuai dengan penelitian Widodo, dkk. (2022) yang menyatakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif remaja adalah faktor media *online* seperti *game online*. Di dalam *game online* tersebut pemain dapat merasakan rasa frustrasi akibat kekalahan, pemain juga dapat menerima provokasi dari pemain lain yang membuat mereka membalas menggunakan agresi verbal, serta pemaparan adegan kekerasan yang dapat membuat remaja meniru adegan tersebut menjadi agresi fisik.

Adapun remaja bermain *game online* didasarkan pada pemenuhan kebutuhan atas apa yang mereka tidak dapatkan di dunia nyata, yaitu sebuah hasrat kesenangan status sosial, ekonomi dan kelompok interaksi. Ketiga hal tersebut disimulasikan dalam *game online* sehingga mereka mau bermain dan tetap bermain *game online*. Sehingga dalam penggunaan yang rutin dapat

menyebabkan remaja menjadi kecanduan dan mempengaruhi proses pertumbuhan remaja tersebut.

Game online menurut Kim (Aziz, 2011) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher (Aziz, 2011) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain, namun *game* ini dapat dimainkan banyak orang dalam waktu yang sama.

Dengan adanya *game online* yang dapat dimainkan oleh semua orang dari seluruh dunia dalam waktu yang bersamaan membuat banyak orang yang sangat menggemari *game online*. Hasil survei yang dilakukan oleh *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) menunjukkan jumlah *gamer* di Indonesia mencapai 60 juta. Survei oleh *Decision Lab* pada Agustus 2018, mencatat bahwa pemain rata-rata berusia 16-24 tahun dan 25-34 tahun masing-masing 27 persen. Penduduk yang berusia di atas 55 tahun pun juga bermain *game* yakni sekitar 5 persen. Berdasarkan data tersebut kita dapat melihat bahwa pengguna *game online* terbesar berumur 16-24 dan 25-34 tahun dimana remaja merupakan salah satu pengguna terbanyak dari *game online* tersebut.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja sampai menghabiskan waktu lebih banyak bermain *game online* dan menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu waktu serta dimungkinkan individu yang

bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Kecanduan *game online* di dalam DSM-V dapat dilihat dari penggunaan waktu bermain *game* selama 30 jam dalam seminggu, berarti seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* jika mereka bermain *game* selama lebih dari 4 jam dalam sehari.

Salah satu tempat yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk bermain *game online* sepuasnya adalah warnet (warung internet) yang menyediakan *game online*. Peneliti melakukan observasi ke salah satu warnet yang bernama warnet 26 Net dan melihat mayoritas orang yang bermain di warnet tersebut adalah remaja, sedangkan minoritasnya berupa anak-anak dan orang dewasa yang juga bermain *game online*.

Fenomena yang terjadi di warnet 26 Net menunjukkan hal tersebut, dimana remaja yang gemar bermain *game online* disana sering melakukan tindakan agresif di warnet tersebut. Perilaku agresif yang ditunjukkan dapat berupa memukul meja, mencaci atau memaki, menunjang, bahkan merusak benda lain. Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu pelanggan berinisial AL, ia menyatakan bahwa dirinya sering mengucapkan kata-kata kasar ketika sedang mengalami kekalahan dan terkadang sampai membanting keyboard yang ia gunakan saat emosinya tidak terkontrol lagi. Hasil wawancara tersebut menunjukkan rasa frustrasi saat bermain *game online* menjadi salah satu penyebab perilaku agresif.

Setelah melakukan beberapa sesi wawancara singkat dengan beberapa pelanggan dan melakukan observasi, peneliti melihat bahwa perilaku agresif yang paling sering muncul berbentuk cacian, makian, dan kata-kata kotor yang merupakan bentuk serangan dalam bentuk verbal. Hal ini sesuai dengan salah satu

aspek perilaku agresif Buss dan Perry (Dayakisni, 2003) yaitu *verbal aggression* yang berarti tindakan perilaku agresif yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.

Namun ada juga beberapa pengunjung yang mengatakan bahwa mereka tidak terlalu sering melakukan perilaku agresif dikarenakan mereka bermain *game online* hanya untuk sekedar bersenang-senang saja dan tidak terlalu memikirkan menang atau kalah dalam bermain.

Pendapat dari pelanggan tersebut membuat peneliti juga sadar bahwa dari beberapa remaja yang bermain *game online* ada yang menunjukkan perilaku agresif dan ada yang tidak menunjukkan perilaku agresif maupun saat dia kalah dan frustrasi. Maka dari peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif Remaja di Warnet 26 Net Medan”.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :“Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di warnet 26 Net Medan ?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja di warnet 26 Net Medan.

1.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada landasan teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja, dimana semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online* maka semakin tinggi tingkat perilaku agresif remaja demikian sebaliknya, jika semakin rendah tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah tingkat perilaku agresifnya.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan wawasan keilmuan dibidang psikologi perkembangan dan pendidikan serta hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi bagi para akademis psikologi untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang hubungan kecanduan *game online* dan perilaku agresif remaja.

1.5.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada pembaca agar dapat mengetahui adanya pengaruh dari *game online* terhadap perilaku agresif dari remaja. Penulis juga berharap agar orang tua atau pendidik menaruh perhatian lebih kepada remaja yang gemar bermain *game* supaya mereka tidak terlalu terjerumus kedalam dampak negatif dari *game online* tersebut.

BAB II

TINJAUAN PUSATAKA

2.1. Remaja

2.1.1. Pengertian Remaja

Menurut Hurlock (2011), istilah remaja atau *adolescence* berasal dari kata latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah *adolescence* seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.

Menurut Gunarsa (2003), remaja adalah masa transisi atau masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikososial. Secara kronologis yang tergolong remaja berkisar antara usia 12 atau 13 sampai usia 21 tahun. Di Indonesia istilah pubertas maupun *adolescent* digunakan dalam arti yang umum, sesuai dengan keahlian dalam bidang masing-masing dan lebih sering menggunakan istilah remaja, masa remaja yaitu suatu peralihan masa anak menjadi dewasa.

Menurut Erikson (Gunarsa, 2003), mengemukakan bahwa remaja merupakan masa dimana terbentuk suatu perasaan baru mengenai identitas. Identitas mencakup cara hidup pribadi yang dialami sendiri dan sulit dikenal oleh orang lain. Secara hakiki ia tetap sama walaupun telah mengalami berbagai macam perubahan. Menurut DeBrun (Jahja, 2011), mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa arti dari remaja adalah sebuah proses untuk tumbuh menjadi dewasa atau bisa disebut sebagai masa peralihan, dari masa anak-anak menjadi dewasa. Dimana pada masa ini mulai banyak berintraksi dengan masyarakat. Akan banyak sekali perubahan-perubahan yang terjadi pada masa ini.

2.1.2. Ciri-Ciri Remaja

Masa remaja memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan hanya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya. Gunarsa (2003) menjelaskan ciri-ciri remaja sebagai berikut :

1. Masa remaja awal. Biasanya duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, dengan ciri-ciri: tidak stabil keadaannya, lebih emosional, mempunyai banyak masalah, masa yang kritis, mulai tertarik pada lawan jenis, munculnya rasa kurang percaya diri, suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal dan suka menyendiri.
2. Masa remaja madya (pertengahan). Biasanya duduk di bangku Sekolah Menengah Atas dengan ciri-ciri: sangat membutuhkan teman, cenderung bersifat narsistik/kecintaan pada diri sendiri, berada dalam kondisi keresahan dan kebingungan, karena pertentangan yang terjadi dalam diri, berkenginan besar mencoba segala hal yang belum diketahuinya, dan keinginan menjelajah ke alam sekitar yang lebih luas.
3. Masa remaja akhir. Ditandai dengan ciri-ciri: aspek-aspek psikis dan fisiknya mulai stabil, meningkatnya berfikir realistis, memiliki sikap pandang yang sudah baik, lebih matang dalam cara menghadapi masalah, ketenangan

emosional bertambah, lebih mampu menguasai perasaan, sudah terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi, dan lebih banyak perhatian terhadap lambang-lambang kematangan.

Menurut Hurlock (2011) masa remaja dibagi menjadi dua bagian yaitu masa remaja awal yang berlangsung dari umur 13 sampai dengan 16 tahun dan masa remaja akhir yang berlangsung dari umur 16 sampai dengan 18 tahun.

Jahja (2011) mengemukakan bahwa masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja yang sekaligus sebagai ciri-ciri masa remaja yaitu :

1. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal sebagai masa *storm & stress*.
2. Perubahan yang cepat secara fisik juga disertai dengan kematangan seksual.
3. Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungannya dengan orang lain.
4. Perubahan nilai, di mana apa yang mereka anggap penting pada masa kanak-kanak menjadi kurang penting, karena telah mendekati dewasa.
5. Kebanyakan remaja bersikap ambivalen dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Di satu sisi mereka menginginkan kebebasan, tetapi di sisi lain mereka takut akan tanggung jawab yang menyertai kebebasan itu, serta meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab itu.

Menurut Hurlock (Rita Eka Izzaty, dkk., 2008) masa remaja memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Masa remaja sebagai periode penting.

Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat menimbulkan penyesuaian mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru.

2. Masa remaja sebagai periode peralihan.

Masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan kemudian mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk tumbuh menjadi dewasa.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan.

Perubahan-perubahan yang terjadi pada remaja antara lain adalah meningginya emosi, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan, berubahnya minat dan pola perilaku serta adanya sikap ambivalen terhadap setiap perubahan. Adanya perubahan sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat pertumbuhan fisik. Ketika perubahan fisik berlangsung cepat, maka perubahan sikap dan perilaku pun berlangsung cepat, demikian juga sebaliknya. Inilah yang dimaksud dengan masa remaja merupakan periode perubahan.

4. Masa remaja sebagai masa mencari identitas.

Pada masa ini remaja mulai mendambakan identitas diri cenderung menimbulkan suatu dilema yang menyebabkan krisis identitas. Pada saat ini

remaja berusaha untuk menunjukkan siapa dirinya dan peranannya dalam kehidupan masyarakat.

5. Masa Usia bermasalah.

Masalah remaja sering menjadi persoalan yang sulit dipecahkan, baik oleh anak laki-laki ataupun anak perempuan. Dalam hal ini ada dua alasan, mengapa para remaja sangat sulit untuk menyelesaikan masalahnya. Pada masa remaja, penyelesaian masalah sudah tidak lagi dibantu oleh orangtua dan gurunya. Masalah yang dihadapi remaja akan diselesaikan secara mandiri, mereka enggan menerima bantuan dari orangtua dan guru lagi.

6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan atau kesulitan.

Timbulnya pandangan negatif terhadap remaja akan menimbulkan stereotip yang mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya. Hal tersebut menjadikan remaja sulit untuk melakukan peralihan menuju masa dewasa.

7. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik.

Pada masa ini remaja cenderung memandangi dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya. Hal tersebut memicu emosinya meninggi dan apabila keinginannya tidak tercapai akan mudah marah. Semakin bertambahnya pengalaman pribadi dan sosialnya serta kemampuan berfikir secara rasional remaja dalam memandangi diri dan orang lain, maka akan semakin realistik.

8. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan

bahwa mereka sudah hampir dewasa. Ternyata, berpakaian dan berperilaku seperti orang dewasa belum cukup mengukuhkan dirinya menjadi orang dewasa. Pada masa menginjak masa dewasa, maka mereka mulai berperilaku sebagai status orang dewasa seperti cara berpakaian, merokok, menggunakan obat-obatan yang dapat memberikan citra seperti yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa masa remaja berada pada batas peralihan dari anak-anak menjadi dewasa. Tubuhnya akan terlihat seperti orang dewasa namun, bila diperlakukan seperti orang dewasa, mereka belum mampu menunjukkan kedewasaannya. Pengalaman mereka mengenai alam dewasa masih belum banyak karena pada masa remaja terdapat kegelisahan, pertentangan, kebingungan, dan konflik pada diri sendiri. Bagaimana remaja memandang peristiwa yang dialami akan menentukan perilakunya dalam menghadapi peristiwa-peristiwa tersebut.

2.1.3. Tugas Perkembangan Remaja

Ada beberapa tugas perkembangan remaja. William (Jahja, 2011) mengemukakan tugas-tugas perkembangan masa remaja akhir sebagai berikut:

1. Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
2. Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
3. Mengembangkan ketrampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok.
4. Menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya.

5. Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
6. Memperkuat *self-control* (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup.
7. Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.

Selanjutnya, dalam membahas tujuan tugas perkembangan remaja, Jahja (2011) membagi menjadi sembilan kategori, yaitu:

1. Kematangan emosional.
2. Pemantapan minat-minat heteroseksual.
3. Kematangan sosial.
4. Emansipasi dari kontrol keluarga.
5. Kematangan intelektual.
6. Memilih pekerjaan.
7. Menggunakan waktu senggang secara tepat.
8. Memiliki falsafah hidup.
9. Identifikasi diri.

Tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Havighurst (Gunarsa, 2003), sebagai berikut:

1. Menerima kenyataan terjadinya perubahan fisik yang dialaminya dan dapat melakukan peran sesuai dengan jenisnya secara efektif dan merasa puas terhadap keadaan tersebut.
2. Belajar memiliki peranan sosial dengan teman sebaya, baik teman sejenis maupun lawan jenis sesuai dengan jenis kelamin masing-masing.

3. Mencapai kebebasan dari ketergantungan terhadap orangtua dan orang dewasa lainnya.
4. Mengembangkan kecakapan intelektual dan konsep-konsep tentang kehidupan bermasyarakat.
5. Mencari jaminan bahwa suatu saat harus mampu berdiri sendiri dalam bidang ekonomi guna mencapai kebebasan ekonomi.
6. Mempersiapkan diri untuk menentukan suatu pekerjaan yang sesuai dengan bakat dan kesanggupannya.
9. Memahami dan mampu bertingkah laku yang dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku.
10. Memperoleh informasi tentang pernikahan dan mempersiapkan diri untuk berkeluarga.
11. Mendapatkan penilaian bahwa dirinya mampu bersikap tepat sesuai dengan pandangan ilmiah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam perkembangannya remaja memiliki tugas untuk menerima fisiknya sendiri, matang secara emosional maupun intelektual sehingga tidak bergantung pada orang dewasa lainnya, dapat bertindak secara rasional dan mampu mempertanggung jawabkan perbuatannya sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat.

2.2. Perilaku Agresif

2.2.1. Pengertian Perilaku Agresif

Menurut Kartono (2003) perilaku agresif merupakan suatu ledakan emosi dan kemarahan-kemarahan hebat, perbuatan-perbuatan yang menimbulkan permusuhan yang ditujukan kepada seseorang atau suatu benda. Atkinson (2000) menjelaskan perilaku agresif adalah perilaku yang secara sengaja bermaksud melukai orang lain (secara fisik atau verbal) atau menghancurkan harta benda.

Geen menyatakan (Sears, Taylor dan Peplau, 2009) walaupun ada perbedaan dalam mendefinisikan perilaku agresif, namun dapat diambil kesimpulan sederhana mengenai perilaku agresif yang didukung oleh pendekatan *behavior* atau belajar, bahwa perilaku agresif adalah setiap tindakan atau perlakuan yang menyakiti atau melukai orang lain.

Baron dan Byrne (2005) perilaku agresif adalah siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain. Sedangkan menurut Buss dan Perry (Dayakisni, 2003) perilaku agresif merupakan suatu perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun verbal.

Dari pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan baik secara fisik maupun verbal oleh remaja yang mengakibatkan penderitaan fisik atau psikis pada orang lain.

2.2.2. Ciri-Ciri Perilaku Agresif

Breakwell (Zhafarina, 2013) menjelaskan pembagian perilaku agresif. Perilaku agresif dapat dimunculkan secara fisik maupun verbal. Perilaku agresif fisik yaitu perilaku agresif yang dilakukan dengan cara melakukan kekerasan

secara fisik, seperti menampar, memukul, melempar dengan benda terhadap orang lain disekitarnya. Perilaku agresif verbal yaitu perilaku agresif yang dilakukan dengan cara mengeluarkan kata-kata yang menyerang orang lain, dapat berupa ejekan, hinaan, caci maki.

Adapun ciri-ciri perilaku agresif menurut Robert A. Baron, Donn Byrne (2018) sebagai berikut:

a. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek-objek penggantinya. Perilaku agresif menimbulkan adanya bahaya berupa kesakitan yang dialami oleh dirinya sendiri ataupun oleh orang lain. Bahaya kesakitan ini dapat berupa kesakitan fisik, misalnya karena pukulan, dilempar benda keras, dan sebagainya. Kesakitan psikis misalnya diancam, diberi umpatan, diteror dan lain-lain. Sasaran perilaku agresif sering juga terjadi bukanlah objek pertama yang awalnya membangkitkan dorongan untuk berperilaku agresif. Perilaku agresif dapat ditujukan untuk objek lain baik organisme maupun benda mati.

b. Perilaku agresif menimbulkan adanya rasa tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasarannya, karena akan menimbulkan kesakitan baik secara fisik maupun psikis. Dengan kata lain korban tidak menginginkan datangnya perilaku tersebut.

c. Perilaku yang melanggar norma sosial. Perilaku agresif pada umumnya selalu dikaitkan dengan pelanggaran terhadap norma sosial, karena perilaku tersebut membuat orang tersakiti dan dirugikan, dan banyak melanggar norma-norma yang telah diterapkan di masyarakat. Perilaku agresif ini tidak dapat diterima karena tidak sesuai dengan norma social atau budaya.

Medinus dan Johnson (Fajriansyah, 2012) menyebutkan empat bentuk perilaku agresif, yaitu :

1. Menyerang secara fisik, yang termasuk didalamnya adalah memukul, mendorong, meludahi, menendang, menggigit, meninju, dan merampas.
2. Menyerang suatu objek, yang dimaksudkan disini adalah menyerang benda mati atau binatang.
3. Secara verbal atau simbolis, yang termasuk didalamnya adalah mengancam secara verbal, memburuk-burukkan orang lain, sikap mengancam dan sikap menuntut.
4. Pelanggaran terhadap hak milik atau menyerang daerah orang lain.

Banyak ahli yang mengungkapkan tipe agresivitas, diantaranya Buss (Dayakisni, 2003) mengklasifikasikan perilaku agresif secara lebih lengkap, yaitu : perilaku agresif secara fisik atau verbal, dan secara aktif atau pasif, serta langsung atau tidak langsung. Tiga klasifikasi ini masing-masing saling berinteraksi, sehingga akan menghasilkan delapan bentuk perilaku agresif, yaitu:

1. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara langsung, misalnya menusuk, menembak, memukul orang lain.
2. Perilaku agresif fisik aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya membuat jebakan untuk orang lain.
3. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak memberi jalan kepada orang lain.
4. Perilaku agresif fisik pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak untuk mengerjakan sesuatu, menolak untuk mengerjakan perintah orang lain.

5. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara langsung, misalnya memaki-maki orang.

6. Perilaku agresif verbal aktif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menyebar gosip tentang orang lain.

7. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara langsung, misalnya tidak setuju dengan pendapat orang lain, tetapi tidak mau mengatakan (memboikot), tidak mau menjawab pertanyaan orang lain.

8. Perilaku agresif verbal pasif yang dilakukan secara tidak langsung, misalnya menolak untuk berbicara dengan orang lain, menolak memberikan perhatian dalam suatu pembicaraan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif pada remaja dapat berupa tindakan fisik dan verbal seperti memukul dan mencaci yang dapat digunakan secara langsung kepada orang lain maupun tidak langsung.

2.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Baron dan Byrne (2005) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan agresivitas, yaitu:

a. Faktor-Faktor Sosial

Faktor-faktor sosial merupakan faktor-faktor yang terkait dengan sosial individu yang melakukan perilaku agresif, diantaranya adalah:

1. Frustrasi, yang merupakan suatu pengalaman yang tidak menyenangkan, dan frustrasi dapat menyebabkan agresif.

2. Provokasi langsung, adalah tindakan oleh orang lain yang cenderung memicu agresi pada diri si penerima, seringkali karena tindakan tersebut dipersepsikan berasal dari maksud yang jahat.

3. Agresi yang dipindahkan, bahwa agresi dipindahkan terjadi karena orang yang melakukannya tidak ingin atau tidak dapat melakukan agresi terhadap sumber provokasi awal.

4. Pemaparan terhadap kekerasan di media, dimana dapat meningkatkan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam agresi terbuka. Keterangsangan yang meningkat, bahwa agresi muncul karena adanya emosi dan kognisi yang saling berkaitan satu sama lain.

5. Keterangsangan seksual, dimana keterangsangan seksual tidak hanya mempengaruhi agresi melalui timbulnya afek (misalnya mood atau perasaan) positif dan negatif. Tetapi juga dapat mengaktifkan skema atau kerangka berpikir lainnya yang kemudian dapat memunculkan perilaku nyata yang diarahkan pada target spesifik.

b. Faktor-Faktor Pribadi

Faktor-faktor pribadi juga mempengaruhi agresivitas, dimana hal tersebut berkaitan erat dengan aspek yang ada di dalam diri individu yang melakukan perilaku agresif. Berikut ini adalah trait atau karakteristik yang memicu seseorang melakukan perilaku agresif:

1. Pola perilaku Tipe A dan Tipe B. Pola perilaku tipe A memiliki karakter sangat kompetitif, selalu terburu-buru, dan mudah tersinggung serta agresif. Sedangkan pola perilaku tipe B menunjukkan karakteristik seseorang yang sangat

tidak kompetitif, yang tidak selalu melawan waktu, dan yang tidak mudah kehilangan kendali.

2. Bias Atributional Hostile, merupakan kecenderungan untuk mempersepsikan maksud atau motif hostile dalam tindakan orang lain ketika tindakan ini dirasa ambigu.

3. Narsisme dan ancaman ego, individu dengan narsisme yang tinggi memegang pandangan berlebihan akan nilai dirinya sendiri. Mereka 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 cenderung menggunakan bentuk agresi tidak langsung.

c. Faktor-faktor Situasional

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

1. Suhu udara tinggi. Suhu udara yang tinggi cenderung akan meningkatkan agresi, tetapi hanya sampai pada titik tertentu. Diatas tingkat tertentu atau lebih dari 80 derajat fahrenheit agresi menurun selagi suhu udara meningkat. Hal ini disebabkan pada saat suhu udara yang tinggi membuat orang-orang menjadi sangat tidak nyaman sehingga mereka kehilangan energi atau lelah untuk terlibat agresi atau tindakan kekerasan.

2. Alkohol. Individu ketika mengonsumsi alkohol memiliki kecenderungan untuk lebih agresif. Dalam beberapa eksperimen, partisipan-partisipan yang mengonsumsi alkohol dosis tinggi serta membuat mereka mabuk ditemukan bertindak lebih agresif dan merespon provokasi secara lebih kuat, daripada partisipan yang tidak mengonsumsi alkohol.

Menurut Taylor, Peplau & Sears (2009) munculnya perilaku agresif berkaitan erat dengan rasa marah yang terjadi dalam diri seseorang. Rasa marah dapat muncul dengan sebab-sebab sebagai berikut:

1. Adanya serangan dari orang lain. Misalnya ketika tiba-tiba seseorang menyerang dan mengejek dengan perkataan yang menyakitkan. Hal ini dapat secara refleks menimbulkan sikap agresi terhadap lawan.

2. Terjadinya frustrasi dalam diri seseorang. Frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Salah satu prinsip dalam psikologi, orang yang mengalami frustrasi akan cenderung membangkitkan perasaan agresifnya. Keadaan tersebut bisa saja terjadi karena manusia tidak mampu menahan suatu penderitaan yang menimpa dirinya.

3. Ekspektasi pembalasan atau motivasi untuk balas dendam. Intinya jika seseorang yang marah mampu untuk melakukan balas dendam, maka rasa kemarahan itu akan semakin besar dan kemungkinan untuk melakukan agresi juga bertambah besar. Kemarahan itu disebabkan karena kontrol keputusan yang rendah, sehingga seseorang gagal menafsirkan peristiwa dan tidak mampu memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

4. Kompetensi. Agresi yang tidak berkaitan dengan keadaan emosional, tetapi mungkin muncul secara tidak sengaja dari situasi yang melahirkan suatu

kompetensi. Secara khusus merujuk pada situasi kompetitif yang sering memicu pola kemarahan, pembantahan dan agresi yang tidak jarang bersifat destruktif.

Menurut Myers (2012), faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah sebagai berikut:

1. Frustrasi, dimana frustrasi adalah gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Salah satu prinsip dalam psikologi, orang yang mengalami frustrasi akan cenderung membangkitkan perasaan agresifnya.
2. Pembelajaran agresi, dimana terdapat reward dan pembelajaran sosial.
3. Pengaruh lingkungan, maksudnya adalah situasi lingkungan saat itu misalnya insiden yang menyakitkan, suhu udara panas, serangan, kerumunan orang, dimana akan memicu tindakan agresi.
4. Sistem saraf otak. Dalam penelitian yang dilakukan Dewall, dkk (2011) menyatakan bahwa mekanisme neural otak mendukung regulasi diri dalam meningkatkan kontrol diri sehingga dapat mengurangi perilaku agresif.
5. Faktor gen atau keturunan.
6. Faktor kimia dalam darah (alkohol dan obat-obatan).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja dapat berasal dari dalam maupun dari luar, namun lebih banyak berasal dari luar diri remaja yaitu faktor lingkungan dan sosial. Peneliti lebih berpusat kepada faktor-faktor sosial menurut Baron dan Byrne (2005) dimana rasa frustasi dan provokasi yang diterima remaja didalam *game* serta pemaparan adegan kekerasan dapat menyebabkan remaja melakukan tindakan agresif.

2.2.4. Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Perilaku Agresif

Menurut Buss dan Perry (Dayakisni, 2003), terdapat empat aspek perilaku agresif yang didasari dari tiga dimensi dasar yaitu motorik, afektif, dan kognitif. Empat aspek perilaku agresif menurut Buss dan Perry yaitu sebagai berikut:

1. *Physical aggression*

Physical aggression yaitu tindakan agresif yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan lain-lain.

2. *Verbal Aggression*

Verbal aggression yaitu tindakan agresif yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.

3. *Anger*

Anger merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk *anger* adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk di dalamnya adalah *irritability*, yaitu mengenai temperamental, kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.

4. *Hostility*

Hostility yaitu tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. *Hostility* adalah suatu bentuk perilaku agresif yang tergolong *covert* (tidak kelihatan). *Hostility* mewakili komponen kognitif yang terdiri dari kebencian seperti cemburu dan iri

terhadap orang lain dan kecurigaan seperti adanya ketidakpercayaan serta kekhawatiran.

Menurut Sadli (Adji, 2002) aspek-aspek perilaku agresif yaitu sebagai berikut:

1. Pertahanan diri, yaitu individu mempertahankan dirinya dengan cara menunjukkan permusuhan, pemberontakan, dan pengrusakan.
2. Perlawanan disiplin, yaitu individu melakukan hal-hal yang menyenangkan tetapi melanggar aturan.
3. Egosentris, yaitu individu mengutamakan kepentingan pribadi seperti yang ditunjukkan dengan kekuasaan dan kepemilikan. Individu ingin menguasai suatu daerah atau memiliki suatu benda sehingga menyerang orang lain untuk mencapai tujuannya tersebut, misalnya bergabung dalam kelompok tertentu.
4. Superioritas, yaitu individu merasa lebih baik daripada yang lainnya sehingga individu tidak mau diremehkan, dianggap rendah oleh orang dan merasa dirinya selalu benar sehingga akan melakukan apa saja walaupun dengan menyerang atau menyakiti orang lain.
5. Prasangka, yaitu memandang orang lain dengan tidak rasional.
6. Otoriter, yaitu seseorang yang cenderung kaku dalam memegang keyakinan, cenderung memegang nilai-nilai konvensional, tidak bisa toleran terhadap kelemahan-kelemahan yang ada pada dirinya sendiri atau orang lain dan selalu curiga.

Schneiders (Aman, 2004) memiliki pendapat yang hampir sama tentang aspek-aspek perilaku agresif yaitu sebagai berikut:

1. Otoriter
2. Superior
3. Egosentris
4. Keinginan untuk menyerang baik terhadap benda maupun manusia

Dari aspek-aspek perilaku agresif yang telah disebutkan, maka peneliti akan mengacu pada aspek-aspek perilaku agresif menurut Buss dan Perry yaitu *physical aggression, verbal aggression, anger dan hostility* karena lebih tepat digunakan kepada variabel bebas dari penelitian yaitu *game online*.

2.3. Kecanduan *Game Online*

2.3.1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Game online menurut Kim (Aziz, 2011) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher (Aziz, 2011) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain, namun *game* ini dapat dimainkan banyak orang dalam waktu yang sama.

Yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Young

(Kustiawan, 2019) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain *game online* dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya.

Di dalam DSM-V, gangguan bermain *game* adalah pola permainan internet yang berlebihan dan berkepanjangan yang menghasilkan sekelompok gejala kognitif dan perilaku, termasuk hilangnya kontrol progresif terhadap permainan, toleransi, dan gejala penarikan, analog dengan gejala gangguan penggunaan narkoba. Seperti halnya gangguan terkait zat, individu dengan gangguan permainan internet terus duduk di depan komputer dan terlibat dalam aktivitas permainan meskipun mengabaikan kegiatan lain. Mereka biasanya menghabiskan waktu lebih dari 4 jam per hari untuk kegiatan ini atau 30 jam per minggu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku yang membuat remaja ingin terus bermain *game online* dan individu tersebut kesulitan untuk mengontrol dan mengendalikan perilaku tersebut.

2.2.2. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Seseorang Bermain *Game Online*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Menurut Lumban (2013), mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* antara lain sebagai berikut :

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena *game* itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3. Jenis *game online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkannya.

Immanuel (2009) mengatakan, beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* dapat dilihat dari dalam (internal) dan dari luar individu tersebut (eksternal) yaitu :

a. Faktor Internal

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap *game online*.

3. Kontrol diri ,kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

b. Faktor Eksternal

1. Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-teman yang lain banyak bermain *game online*.

2. Hubungan Sosial, kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih alternative bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Selanjutnya faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* menurut Young (2006) antara lain :

1. Arti penting (*salience*)

Memikirkan tentang *game* bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan lainnya, bahkan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain.

2. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*)

Penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi.

3. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*)

Individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas dan pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game*.

4. Antisipasi (*anticipation*)

Bermain *game online* digunakan sebagai sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *game online* dan lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pikiran bahkan perilakunya.

5. Mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to social life*)

Kegiatan bermain *game* secara terus menerus akan mengurangi waktu sosial individu. Bahkan dalam beberapa kasus individu rela mengabaikan kehidupan sosialnya dan mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain *game*.

6. Kurang mampu mengontrol diri (*lack of control*)

Kurang mampu mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang akan digunakan untuk bermain *game online* baik dalam intensitas maupun durasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan *game online* dapat disebabkan oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri remaja itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri atau dari lingkungan remaja tersebut.

2.2.3. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Lemmens dkk. (2009) menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu:

1. *Salience*

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

2. *Tolerance*

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

3. *Mood Modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

4. *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritabilty*).

5. *Relapse*

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

6. *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya.

7. *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

Chen dan Chang (2008) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek menurut Chang (2008) adalah:

1. *Compulsion*

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

2. *Withdrawal*

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

3. *Tolerance*

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4. *Interpersonal and Health-Related Problems*

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Sedangkan menurut Chen (2008) dengan menggunakan lima aspek, yaitu :

1. *Tolerance*

Menunjuk pada batas toleransi dalam melakukan aktivitas bermain *game online*, individu yang kecanduan *game online* mengalami pelebaran batas toleransi dari hari ke hari demi mencapai tingkat kepuasan.

2. *Compulsion*

Menunjuk pada penggunaan *game online* yang sifatnya berulang-ulang, menimbulkan pikiran dan perilaku terobsesi dengan penggunaan *game online*.

3. *Withdrawal Symptom*

Individu mengalami kesulitan untuk berhenti atau mengendalikan aktivitasnya yang berhubungan dengan *game online*.

4. *Health-related Problems*

Tetap menggunakan *game online* meskipun mengetahui masalah-masalah yang dapat muncul terkait dengan penggunaan *game online*, aktivitas bermain *game online* yang lama dapat berdampak pada kesehatan.

5. *Time Management*

Berkaitan dengan penggunaan waktu individu yang lebih banyak dihabiskan untuk melakukan aktivitas bermain *game online*, biasanya hal-hal yang dilakukan di luar kepentingan pekerjaan atau akademis, seperti penelusuran website baru atau file download.

Dari tiga teori tersebut, peneliti menggunakan teori Lemmens karena uraian dari aspek-aspek kecanduan *game online* yang dikemukakan lebih spesifik seperti adanya aspek *salience*, *mood modification*, *relapse*, *conflict*, dan *problems* yang dapat dihubungkan dengan faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Selain itu teori Lemmens lebih dapat dikaitkan dengan variabel terikat penelitian dibandingkan teori dari Chen dan Chang.

2.2.4. Dampak dari Kecanduan *Game Online*

Game online sendiri memiliki beberapa dampak positif dan negatif, adapun dampak-dampaknya adalah sebagai berikut.

a. Dampak Positif

Kustiawan dkk (2018) mengungkapkan bahwa bermain *game* memberikan suatu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti :

1. Pemecahan masalah dan logika
2. Perhatian dan motivasi yang lebih
3. Koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial
4. Mengajarkan tentang manajemen sumber daya dan keterampilan
5. *Multitasking*
6. Penalaran induktid dan pengujian hipotesis
7. Kerja sama tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain
8. Dapat melakukan simulasi dunia nyata

b. Dampak Negatif

Pada umumnya dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan (Children Now, 2001), dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Adapun dampak negatifnya akan diuraikan sebagai berikut :

1. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu pemainnya untuk meningkatkan pemikiran dan perilaku agresif, dan penurunan sikap prososial
2. Terlalu banyak bermain *game* membuat pemainnya terisolasi dari kehidupan social di dunia nyata
3. Beberapa *game* mengajarkan nilai-nilai yang tidak bermoral, dimana ketika pemain diberikan penghargaan atau hadiah saat melakukan sebuah tindakan yang jahat dan tidak baik
4. *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi
5. Prestasi akademik yang menurun

6. *Game* juga dapat memiliki dampak yang tidak baik bagi kesehatan seperti gangguan penglihatan, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka.

Menurut Kustiawan dkk (2018) beberapa dampak negatif *game online* yang jika dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya sebagai berikut:

1. Dari segi jasmani

Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan menurun. Remaja yang memiliki kegemaran memainkan *game online* ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, sering terpapar pancaran radiasi dari layar monitor bisa menyebabkan kerusakan pada mata, sering terlambat makan dan memicu timbulnya penyakit maag, sering tidur larut malam.

2. Dari segi Psikologi

Game online dapat merusak perkembangan mental remaja. Banyak adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan juga kekerasan seperti, perkelahian, pembunuhan, pengrusakan, dan sebagainya.

3. Dari segi waktu

Permainan ini menarik para remaja untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Akibatnya pemain akan sulit untuk meninggalkan permainannya untuk melakukan aktivitas wajibnya. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus di selesaikan, seperti belajar, dan kegiatan bersosialisasi dengan anggota keluarga menjadi terlupakan.

4. Dari segi keuangan (Mengajarkan pemborosan)

Game-game ini juga mendidik remaja untuk hidup boros. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, mereka harus membeli paket internet

supaya tetap bisa bermain *game online*. Jika seseorang sudah kecanduan dengan *game* tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya hanya untuk membeli peralatan *game*.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas *game online* memiliki dampak baik dampak positif maupun negatif. Jika penggunaan *game online* dapat dikontrol oleh remaja maka dampak negatif akan dapat diminimalisir, namun pada kenyataannya *game online* dapat menyebabkan kecanduan pada remaja sehingga membuat mereka lebih rentan kepada dampak negatifnya.

2.4. Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan setiap bentuk perilaku untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Perilaku agresif sendiri dapat berbentuk fisik maupun verbal. Remaja sebagai seorang individu yang masih belajar dan dalam masa bertumbuh akan mudah dipengaruhi oleh hal disekitar mereka yang membuat mereka tertarik, salah satunya adalah *game online* dimana *game online* tersebut dapat mempengaruhi remaja untuk berperilaku agresif.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi remaja untuk bertindak agresif yaitu faktor sosial yang disebabkan oleh rasa frustrasi, provokasi langsung, agresi yang dipindahkan, pemaparan terhadap kekerasan di media, keterangsangan seksual, faktor-faktor pribadi yang meliputi pola perilaku tipe a dan tipe b, bias *attributional hostile*, narsisme dan ancaman ego, dan perbedaan gender, serta faktor-faktor situasional yang dipengaruhi suhu udara tinggi dan alkohol. Disalah satu faktor yaitu faktor sosial yang membahas tentang pemaparan kekerasan pada

media menunjukkan bahwa media seperti *game online* dapat menjadi penyebab remaja berperilaku agresif.

Peneliti mengambil beberapa penelitian yang relevan yang dapat digunakan sebagai sumber atau rujukan dalam melakukan penelitian ini. Penelitian pertama oleh Rondo, Amelia, dkk. (2019) berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Siswa Di SMAN 2 Ratahan” yang mengemukakan perilaku agresif pada remaja dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan *game*. *Game* adalah media yang sangat potensial, tidak saja untuk memberikan hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan, ini dikarenakan otak remaja mengalami *social learning theory* yang menyatakan bahwa memainkan *video game* yang agresif, akan menstimulasi perilaku agresif karena anak-anak akan meniru apa yang mereka lihat pada layar saat bermain *video game* mulai dari tindakan-tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, di sengaja ataupun tidak. Meningkatnya *game* adegan konten kekerasan melahirkan kecemasan akan pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya remaja. (Satria, 2015).

Hasil analisisnya mengemukakan bahwa terdapat hubungan sebab akibat dimana kecanduan *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif pada Siswa di SMAN 2 Ratahan dikarenakan para siswa sering melakukan aktivitas bermain *game online* dengan konten kekerasan seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legends*. Perilaku Agresif yang terjadi antara lain seperti kekerasan fisik yakni sering memukul teman jika kesal, berkelahi, dan tidak dapat menahan hasrat untuk memukul sesuai dengan hasil yang ditemui dari kuesioner, selain agresif fisik siswa

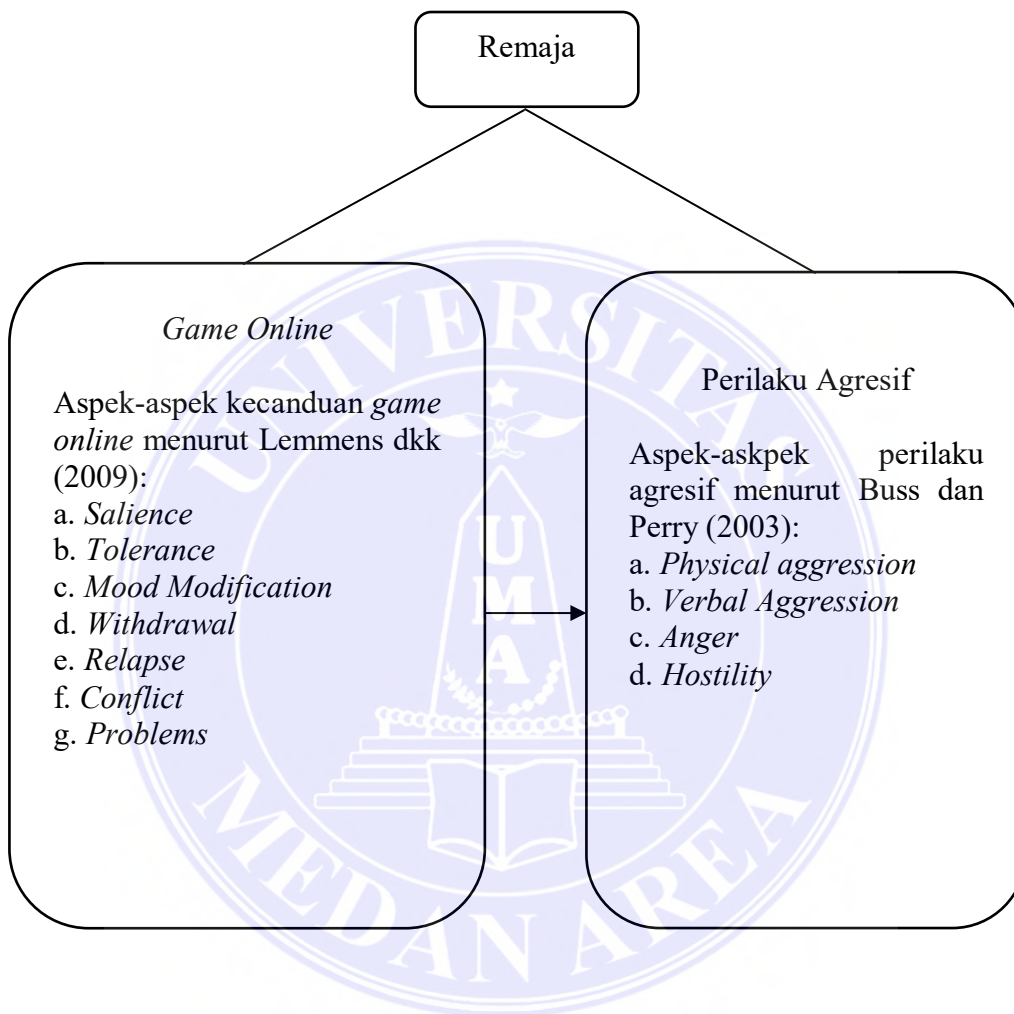
juga menunjukkan agresif verbal seperti mengelurakan kata kata kotor berupa makian dalam Bahasa daerah.

Selanjutnya peneliti menggunakan penelitian dari Widodo, dkk. (2022) yang berjudul “Hubungan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi”. Menurut peneliti, perilaku agresif yang timbul pada remaja terjadi karena banyak faktor, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif pada remaja adalah faktor media *online* seperti *game online* yang saat ini sedang digemari remaja (Pitakasari, Kandar & Pambudi, 2019). Bermain *game online* bisa membuat antar pemain terjadinya interaksi sosial (Rondo, 2019). Pemain bisa berbagi pengalaman, berkomunikasi atau berinteraksi dari mulai bermain sampai berakhirnya permainan, selain itu juga memberikan pengaruh negatif bagi pemainnya dimana dapat menimbulkan perilaku agresif (Piyekke, 2014). Remaja yang sering bermain *game online*, akan sering terpancing emosi dan menimbulkan marah serta saling membully satu sama lain (Wahidah, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas remaja bermain *game online* pada kategori sedang (64,6%), dan mayoritas remaja berperilaku agresif pada kategori sedang (43,9%) dengan nilai koefisien korelasi antar variabel yang bernilai positif yaitu sebesar 0,444 yang berarti adanya hubungan positif atau searah yang berarti semakin tinggi bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif pada remaja, begitu juga sebaliknya.

2.5. Kerangka Konseptual

Gambar 1. Kerangka Konseptual



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 1 Juli 2022 sampai dengan 3 Juli 2022. Namun sebelum melaksanakan penelitian peneliti melakukan observasi lapangan untuk melihat fenomena yang terjadi dan untuk melihat apakah tempat tersebut layak dijadikan tempat penelitian. Dan berdasarkan hasil observasi yang sesuai dengan fenomena peneliti yakin untuk melaksanakan penelitian di tempat tersebut.

Penelitian dilaksanakan di Warnet 26 Net Medan yang berlokasi di Jalan Brigjend Katamso No.24, Titi Kuning, Kec. Medan Johor, Kota Medan. Warnet ini didirikan pada tahun 2015. Pada saat itu sangat ramai anak-anak muda khususnya remaja yang gemar bermain *game* di warnet, maka Bang Jack selaku pemilik warnet melihat itu sebagai peluang untuk membuka usaha warnet miliknya sendiri.

Warnet yang merupakan singkatan dari warung internet merupakan tempat dimana orang dapat menyewa sebuah komputer yang dapat digunakan untuk keperluan mengerjakan tugas, berselancar di dunia maya, maupun bermain *game*. Namun karna banyaknya remaja yang sangat menggemari *game online* maka warnet yang dikhususkan untuk bermain *game online* lebih mudah dijumpai dan jumlahnya banyak tersebar di kota Medan. Hal tersebut yang menjadi salah satu alasan peneliti memilih tempat ini untuk melaksanakan penelitian.

3.2. Bahan dan Alat Penelitian

Bahan yang digunakan untuk penelitian ini merupakan hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh subjek penelitian. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet (Sugiyono, 2014).

Kuesioner disusun dalam bentuk *Google Form* dan dibagikan kepada setiap subjek penelitian melalui link yang sudah disiapkan oleh peneliti sehingga tidak memerlukan alat tulis untuk mengisi kuesioner. Alat yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala Likert dalam bentuk kuesioner yang telah dibagikan kepada subjek penelitian. Adapun skala yang diukur dalam penelitian ini adalah skala perilaku agresif dan skala kecanduan *game online*.

Dalam skala ini terdapat 4 alternatif jawaban untuk item yang bersifat favourable, nilai 4 diberikan untuk jawaban Sangat Setuju (SS), nilai 3 untuk jawaban Setuju (S), nilai 2 diberikan untuk jawaban Tidak Setuju (TS), dan nilai 1 diberikan untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Sebaliknya untuk item yang bersifat unfavourable, nilai 1 diberikan untuk jawaban Sangat Setuju (SS), nilai 2 untuk jawaban Setuju (S), nilai 3 diberikan untuk jawaban Tidak Setuju (TS), dan nilai 4 diberikan untuk jawaban sangat Tidak Setuju (STS).

Adapun peralatan lain yang digunakan untuk penelitian ini adalah program *Google Form* untuk menyusun pertanyaan dalam kuesioner, *Microsoft Excel* untuk menyusun data dari kuesioner tersebut, dan *SPSS V. 22 for Windows* yang digunakan untuk mengolah data kuesioner.

3.3. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014), metode kuantitatif adalah metode yang datanya berupa angka-angka dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan metode korelasional yang disebut penelitian sebab akibat, dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Neuman (2003), prosedur yang biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif ada 3 yaitu eksperimen, survei, dan *content analysis*. Berdasarkan klasifikasi tersebut maka tipe penelitian yang memungkinkan untuk dilakukan adalah penelitian survei.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *r product moment* dari Pearson. Hal ini dilakukan sesuai dengan judul penelitian dan identifikasi variabel-variabelnya, dimana teknik korelasi *r product moment* digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel bebas yaitu kecanduan *game online* dengan variabel terikat yaitu perilaku agresif.

3.4. Subjek Penelitian

3.4.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014).

Adapun kriteria populasi penelitian ini adalah remaja akhir yang berumur 16-18 tahun dan menghabiskan waktu lebih dari 4 jam per hari atau 30 jam dalam satu minggu di warnet 26 Net Medan dan peneliti menemukan 69 orang.

3.4.2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2014), 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 karna keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi itu. Dalam penelitian ini peneliti menemukan 34 orang yang sesuai dengan kriteria sebagai sampel.

3.4.3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Menurut Morissan (2016) *Purposive Sampling* adalah tipe penarikan sampel nonprobabilitas yang mana unit yang akan diteliti dipilih berdasarkan pertimbangan peneliti dalam hal yang dianggap paling bermanfaat dan representatif. Adapun yang menjadi karakteristik ataupun ciri-ciri sampel dalam penelitian ini adalah:

- a. Pelanggan warnet remaja yang berusia 16-18 tahun
- b. Remaja yang senang bermain *game online* dan masuk ke kategori tingkatan kecanduan bermain *game online* dengan bermain *game* lebih dari 4 jam.
- c. Memiliki nilai skor perilaku agresif yang tinggi.

3.5. Prosedur Penelitian

3.5.1. Persiapan Administrasi

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, peneliti melakukan beberapa persiapan yang berkaitan dengan administrasi penelitian. Pertama peneliti meminta izin kepada pemilik Warnet 26 Net untuk melaksanakan penelitian di warnet tersebut. Setelah mendapat persetujuan dari pemilik warnet, peneliti lalu mengurus surat izin melakukan riset dan pengambilan data dari Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, Medan.

3.5.2. Persiapan Alat Ukur

a. Perilaku agresif

Skala perilaku agresif diukur berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Buss dan Perry (Dayakisni, 2003) yaitu yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*. Adapun distribusi aitem dari skala kecanduan *game online* adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Blueprint Skala Perilaku Agresif.

Perilaku Agresif	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
Physical Agression	Memukul	1, 14	2, 13	4
	Merusak	3, 16	4, 15	4
Verbal	Mengejek	5, 18	6, 17	4
	Berkata kasar	7, 20	8, 19	4
Anger	Marah	9	21	2
	Berteriak	22	10	2
Hostility	Rasa benci	11	23	2
	Rasa iri	24	12	2
Total		12	12	24

b. Kecanduan *Game online*

Skala kecanduan *game online* diukur berdasarkan aspek-aspek perilaku agresif menurut Lemmens dkk. (2009) yaitu *Salience, Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Relapse, Conflict, dan Problems*. Adapun distribusi aitem dari skala perilaku agresif adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Blueprint Skala Kecanduan *Game Online*.

Kecanduan <i>Game online</i>	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
Salience	Selalu memikirkan tentang <i>game online</i>	1	14	2
	Lebih mementingkan <i>game online</i>	15	2	2
Tolerance	Bermain lebih dari 4 jam	3	16	2
	Bergadang	17	4	2
Mood Modification	Penenangan diri	5	18	2
Withdrawal	Gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i>	19	6	2
	Kesulitan untuk berhenti	7	20	2
Relapse	Rasa ingin bermain <i>game</i> kambuh	21	8	2
	Mencari <i>game</i> pengganti	9	22	2
Conflict	Mudah marah	23	10	2
	Dimarahi orang tua	11	24	2
Problems	Bolos sekolah	25	12	2
	Tidak mengerjakan tugas	13	26	2
Total		13	13	26

Kedua skala diatas menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Pernyataan disusun berdasarkan bentuk favourable dan unfavourable. Penelitian yang diberikan untuk jawaban favourable, yakni Sangat Setuju diberi nilai 4, jawaban Setuju diberi nilai 3, jawaban Tidak Setuju diberi nilai 2, dan jawaban Sangat

Tidak Setuju diberi nilai 1. Sedangkan untuk item yang unfavourable, maka penilaian yang diberikan untuk jawaban Sangat Setuju diberi nilai 1, jawaban Setuju diberi nilai 2, jawaban Tidak Setuju diberi nilai 3 dan jawaban Sangat Tidak Setuju diberi nilai 4.

3.5.3. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 1 Juli 2022 sampai dengan 3 Juli 2022. Sebelum melakukan penelitian, peneliti meminta ijin terlebih dahulu kepada pemilik warnet untuk melaksanakan penelitian. Pertama-tama peneliti melakukan *screening* data untuk melihat tingkat perilaku agresif dan kecanduan *game online*.

Peneliti akan memilih subjek penelitian yang memiliki nilai yang tinggi untuk digunakan sebagai sampel penelitian. Setelah melakukan *screening* maka peneliti mendapatkan sampel sebanyak 34 orang yang akan mengisi kuesioner. Kuesioner dibagikan kepada setiap orang menggunakan *Google Form*. Setelah membagikan link kuesioner peneliti memberikan intruksi untuk mengisi biodata dan cara mengisi kuesioner.

Setelah semua sampel selesai mengisi kuesioner maka peneliti selanjutnya melakukan pengecekan dan sekaligus penyekoran terhadap skala yang telah terkumpul serta dilanjutkan dengan pengolahan data guna mengetahui validitas dan reliabilitas skala tersebut.

3.6. Analisis Data

3.6.1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan (mampu mengukur apa yang hendak diukur) dan kecermatan suatu instrumen pengukuran melakukan fungsi ukurnya, yaitu dapat memberikan gambaran mengenai perbedaan yang sekecil-kecilnya antara subjek yang lain (Azwar, 2012). Menurut Suryabrat (Azwar, 2012), suatu alat ukur dikatakan valid apabila alat ukur tersebut mampu mengukur atribut yang seharusnya diukur.

Azwar (2015) menyatakan bahwa koefisien validitas aitem minimal mencapai 0,3. Teknik yang digunakan untuk menguji daya diskriminasi aitem adalah dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan program *SPSS V. 22 for Windows*.

3.6.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Menurut Syofian (2013) reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula.

Selain itu Syofian (2013) melanjutkan bahwa kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabel $>0,6$. Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* dengan menggunakan bantuan program *SPSS V. 22 for Windows*.

3.6.3. Uji Asumsi

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* yaitu suatu analisis untuk menguji hipotesis hubungan antara satu variabel bebas (*Kecanduan Game online*) dengan satu variabel terikat (*Perilaku Agresif*) yang bersifat interval atau rasio. Untuk menghitung koefisien korelasi *Pearson Product Moment* digunakan rumus:

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{XY}	: Korelasi X dan Y
$\sum X$: Jumlah skor dalam sebaran x
$\sum Y$: Jumlah skor dalam sebaran y
$\sum XY$: Jumlah hasil kali skor x dengan skor y yang berpasangan
$\sum X^2$: Jumlah skor yang dikuadratkan dari x
$\sum Y^2$: Jumlah skor yang dikuadratkan dari y
n	: Banyaknya subjek skor x dan skor y yang berpasangan
X	: Variabel bebas
Y	: Variabel terikat

Sebelum melakukan analisis data, semua data yang diperoleh dari subjek penelitian terlebih dahulu dilakukan uji asumsi, yang meliputi :

- a. Uji Normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah distribusi data penelitian masing-masing variabel telah menyebar secara normal.
- b. Uji Linearitas, yaitu untuk mengetahui apakah data dari variabel bebas memiliki hubungan dengan data variabel terikat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

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

1. Berdasarkan hasil analisis dengan metode analisis korelasi r Product Moment, diketahui bahwa ada hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif remaja, dimana $R = 0,880$ dengan signifikan $p = 0.000 < 0,050$. Artinya hipotesis yang diajukan semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif dinyatakan diterima.
2. Koefisien determinan (R^2) dari hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y adalah sebesar $R^2 = 0,774$.
3. Dari nilai koefisien determinan (R^2) tersebut dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 77,4% yang artinya kontribusi kecanduan *game online* terhadap perilaku agresif remaja lumayan besar.

5.2. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengamatan dilapangan maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi pembaca maupun bagi penelitian yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

5.2.1. Saran Untuk Subjek Penelitian

Sesuai dengan hasil penelitian tidak bisa dipungkiri bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan perilaku agresif pada remaja. Peneliti sebagai seseorang yang pernah gemar bermain *game online* juga merasakan dampak tersebut, dimana peneliti banyak mempelajari kata-kata umpatan dari berbagai daerah dari *game online* tersebut. Namun hal tersebut juga dapat dicegah supaya tidak menyebabkan perilaku agresif yang bahkan lebih parah seperti agresif fisik yang dapat melukai diri sendiri dan orang lain.

Peneliti berharap agar kita bijak dalam bermain *game*, bermain dengan waktu yang secukupnya, dan tidak terlalu serius dalam bermain *game online*. Karena menurut peneliti rasa frustrasi yang disebabkan oleh kekalahan disertai rasa lelah akibat terlalu lama bermain *game* merupakan hal penting yang mempengaruhi seseorang melakukan perilaku agresif apalagi bagi remaja yang emosinya belum matang. Saran peneliti bagi pembaca yang suka bermain *game online* agar kita cukup menikmati *game* itu saja jangan terlalu diambil pusing, karena bermain *game* seharusnya mengurangi rasa penat dan frustrasi bukannya malah memperparah.

5.2.2. Saran Untuk Orang Tua

Untuk orang tua yang memiliki anak yang berusia remaja peneliti berharap mereka lebih memperhatikan atau mengawasi kegiatan anaknya, apalagi jika kegiatan tersebut merupakan bermain *game online*. Ada baiknya orang tua mulai membatasi anaknya dalam bermain *game online* jika mereka mulai terlalu sering bermain *game online* baik dengan cara menasihati mereka dan apabila kurang

berpengaruh orang tua dapat mengurangi uang jajan mereka. Karena berdasarkan hasil penelitian ini kecanduan dalam bermain *game online* sangat mempengaruhi munculnya perilaku agresif pada remaja.

5.2.3. Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya saya berharap agar dapat menggunakan penelitian ini untuk memperdalam hasil penelitiannya, seperti apa seberapa besar dampak nyata dan hasil konkret yang terjadi dimasa peneltian tersebut dilakukan. Apakah *game online* masih tetap mempengaruhi perilaku agresif remaja atau tidak? Karena disaat peneliti melakukan penelitian ini *game online* merupakan hal yang penting dalam mempengaruhi perkembangan remaja.

Peneliti juga menyadari bahwa penelitian ini juga belum dapat menghasilkan yang terbaik, jadi peneliti berharap supaya penelitian selanjutnya bisa lebih baik dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Edition (DSM-V)*. Washington : American Psychiatric Publishing.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., Buckley, K. E. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. New York : Oxford University Press.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial* (Edisi Kesepuluh). Jakarta : Erlangga.
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil. (2018). Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, vol.4, no.3, 2018, hal 211-219.
- Gunarsa, S.D., dan Gunarsa, Y.S. (2001). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Hardiansyah, Y. (2016). *Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Pada Remaja di SMA Angkasa LANUD Soewondo Medan* (Skripsi). Diterbitkan oleh Universitas Medan Area.
- Hayati, Rini., dan Indra, Syaiful. (2018). Hubungan Marah dengan Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Edukasi*. vol. 4, no.1, hal. 67-74.
- Hurlock, E.B. (2011). *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Irawan, Sapto., W, Dina Siska. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*. vol. 7, no. 1, 2021, hal. 9-19.
- Izzaty, Rita Eka, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Jahja, Yudrik. (2011) *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A.W. B. (2019). *Jangan Suka Game online, Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: AE Media Grafika.

- Merdekasari, A., & Chaer, M. T. (2017). Perbedaan Perilaku Agresi Antara Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan di SMPN 1 Kasreman Ngawi. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, vol.3, no.1, 2017, hal.53-60.
- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., & Hadiono, S. R. (2004). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagianannya*. UGM Press: Yogyakarta.
- Myers, David. G. (2012). *Psikologi Sosial, Edisi Kesepuluh*. Jakarta : Salemba.
- Pemain *Game online* Menurut Usia, (2018). Lokadata (*online*). Diakses pada tanggal 22 Maret 2022 dari <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemaingame-online-menurut-usia-2018-1579509362>.
- Putro, Khamim Zarkasih. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, vol.17, no.1, 2017, hal.25-32.
- Rondo, Amelia Andrita Alike, dkk. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *E-Journal Keperawatan*, vol.7, no.1, 2019.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence; Perkembangan Remaja* (Jilid Kesebelas). Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, Atang. (2010). Penanganan Perilaku Agresif pada Anak. *Jurnal Assesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, vol.9, no.1, 2010, hal.89-96.
- Taylor, E.S, Peplau, A.L, & Sears, O.D. (2009). *Psikologi Sosial, Edisi Kedua Belas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Trisnawati, J., Nauli, F. A., Agrina. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja Di Smk Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau*. vol.1, no.2, 2014.
- Widodo, Y.P., Hidayat, Firman, Faikoh, N.N. (2022). Hubungan Bermain *Game online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di SMK Bhakti Praja Slawi. *Jurnal Ilmu dan Teknologi Kesehatan*. vol.13, no.1, 2022.
- Yusuf, Muri. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zhafarina. (2013). Perilaku Agresif Remaja Ditinjau Dari Konformitas Teman Sebaya. *Jurnal Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Semarang*.

LAMPIRAN





LAMPIRAN A. SCREENING

Nama :

Usia :

Pendidikan :

Petunjuk pengisian :

Dibawah ini pertanyaan yang berisi pilihan yang berisi lamanya waktu yang Anda habiskan untuk bermain *game online* dalam sehari. Anda hanya perlu memilih salah satu. Jawaban dapat diisi dengan tanda silang (X).

Waktu yang saya habiskan untuk bermain *game online* dalam satu hari :

Kurang dari 4 jam sehari

lebih dari 4 jam sehari

Petunjuk pengisian :

Dibawah ini terdapat beberapa poin pernyataan. Anda diminta untuk memberikan jawaban Ya/Tidak sesuai dengan pertanyaan yang tertulis dibawah. Jawaban dapat diisi dengan tanda silang (X).

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
	Ketika sedang marah saya akan melakukan hal-hal berikut :		
1	Memukul diri sendiri		
2	Membentak lawan bicara		
3	Membanting pintu		
4	Memukul orang disamping saya		
5	Mengejek orang lain		
6	Mengucapkan kata-kata kasar		
7	Melempar barang disekitar saya		
8	Berteriak		
9	Membanting mouse		
10	Mendorong orang lain		
11	Menyindir teman saya		
12	Membanting keyboard		
13	Menggigit sesuatu (seperti kuku)		
14	Menyebarkan gosip		
15	Mencari orang lain sebagai pelampiasan		



**LAMPIRAN B. SKALA PERILAKU AGRESIF DAN
KECANDUAN *GAME* ONLINE**

Nama :

Umur :

Pendidikan :

Petunjuk Pengisian :

Dibawah ini terdapat beberapa poin pernyataan. Anda diminta untuk memilih salah satu jawaban yaitu Sangat Setuju (**SS**), Setuju (**S**), Tidak Setuju (**TS**), atau Sangat Tidak Setuju (**STS**).

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya akan memukul teman yang suka mengejek saya				
2	Saya menahan diri untuk memukul meja walau merasa kesal				
3	Saya membanting mouse saat tidak berfungsi dengan baik				
4	Walaupun sedang marah saya tetap menjaga barang disekitar saya				
5	Ketika diejek oleh orang lain saya akan balas mengejek				
6	Saya tidak pernah mengejeklawan main saya				
7	Saya suka berkata kasar saat bermain <i>game online</i>				
8	Saat mati dalam <i>game</i> saya diam saja dan tidak berkata kasar				
9	Diganggu saat bermain <i>game online</i> membuat saya marah				
10	Saya lebih suka berain <i>game</i> dengan tenang				
11	Saya benci melihat teman setim yang baru main (noob)				
12	Jika tim musuh menang saya akan memujinya				
13	Saya membiarkan teman saya mengejek saya				
14	Saya memukul meja kalau merasa kesal				
15	Saya diam saja saat mouse yang saya gunakan tidak berfungsi				

16	Saat sedang marah saya akan melempar barang disekitar saya				
17	Meski diejek saya tidak akan membalas ejekan orang lain				
18	Mengejek musuh saat bermain <i>game</i> merupakan hal yang menyenangkan				
19	Saya tidak pernah berkata kasar saat bermain <i>game online</i>				
20	Saat mati dalam <i>game</i> saya spontan mengeluarkan kata kasar				
21	Saya tetap tenang walau diganggu saat bermain <i>game online</i>				
22	Saya suka berteriak ketika sedang bermain <i>game</i>				
23	Saya membantu teman setim saya yang baru main (noob)				
24	Saya tidak senang ketika lawan saya menang				

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya memikirkan akan bermain <i>game</i> apa sepulang sekolah				
2	Bermain <i>game online</i> merupakan hal yang sia-sia				
3	Saya bermain <i>game online</i> selama lebih dari 4 jam dalam sehari				
4	Saya lebih memilih beristirahat dibandingkan bermain <i>game online</i>				
5	Saya lebih senang berada di warnet dibandingkan dirumah				
6	Saya merasa lega ketika tidak bermain <i>game</i> selama satu hari				
7	Berhenti bermain <i>game online</i> merupakan hal yang mustahil bagi saya				
8	Saya akan berhenti bermain <i>game online</i>				
9	Ketika bosan dengan <i>game</i> yang saya mainkan saya akan berpindah ke <i>game</i> lain				
10	Kalah saat bermain <i>game</i> membuat saya senang				
11	Orang tua memarahi saya kalau terlalu sering bermain <i>game online</i>				
12	Saya hanya ke warnet saat ingin mengerjakan tugas				

13	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> duluan dibandingkan mengerjakan tugas sekolah				
14	Belajar di sekolah lebih penting dibandingkan bermain <i>game online</i>				
15	Bermain <i>game online</i> adalah hal yang penting bagi saya				
16	Bermain <i>game</i> selama 1-2 jam sehari cukup buat saya				
17	Saya sanggup bergadang untuk bermain <i>game online</i>				
18	Saya lebih senang dirumah saja dibandingkan ke warnet				
19	Kurang bermain <i>game online</i> membuat saya gelisah				
20	Berhenti bermain <i>game online</i> membuat saya senang				
21	Setelah pulang sekolah saya ingin langsung bermain <i>game online</i>				
22	Saya malas untuk bermain <i>game online</i> walaupun diajak oleh teman				
23	Kekalahan dalam <i>game</i> dapat membuat saya marah				
24	Orangtua saya senang ketika saya bermain <i>game online</i>				
25	Saya pernah bolos sekolah untuk pergi ke warnet				
26	Saya mendahulukan tugas sekolah dibandingkan bermain <i>game online</i>				

LAMPIRAN C. UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS



Perilaku Agresif

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	34	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.948	24

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
PA_1	3.32	.589	34
PA_2	3.00	.739	34
PA_3	3.15	.657	34
PA_4	3.03	.758	34
PA_5	3.29	.524	34
PA_6	3.18	.673	34
PA_7	3.21	.729	34
PA_8	3.12	.769	34
PA_9	3.41	.557	34
PA_10	2.74	.898	34
PA_11	3.35	.597	34
PA_12	3.06	.814	34
PA_13	3.26	.666	34
PA_14	3.26	.618	34
PA_15	3.24	.699	34
PA_16	3.09	.668	34
PA_17	3.24	.654	34
PA_18	3.41	.500	34
PA_19	3.26	.618	34
PA_20	3.35	.485	34
PA_21	3.15	.657	34
PA_22	3.26	.567	34
PA_23	3.03	.870	34

PA_24	3.50	.564	34
-------	------	------	----

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PA_1	73.59	112.553	.376	.949
PA_2	73.91	110.386	.430	.949
PA_3	73.76	108.367	.643	.946
PA_4	73.88	103.986	.843	.943
PA_5	73.62	109.940	.672	.946
PA_6	73.74	107.473	.693	.945
PA_7	73.71	109.426	.501	.948
PA_8	73.79	103.805	.842	.943
PA_9	73.50	109.591	.660	.946
PA_10	74.18	104.756	.655	.946
PA_11	73.56	108.072	.739	.945
PA_12	73.85	105.341	.694	.945
PA_13	73.65	107.144	.727	.945
PA_14	73.65	108.781	.654	.946
PA_15	73.68	105.559	.804	.944
PA_16	73.82	105.907	.818	.944
PA_17	73.68	106.953	.755	.944
PA_18	73.50	110.985	.605	.946
PA_19	73.65	108.296	.693	.945
PA_20	73.56	112.193	.503	.947
PA_21	73.76	107.579	.703	.945
PA_22	73.65	111.387	.492	.947
PA_23	73.88	105.804	.617	.947
PA_24	73.41	113.643	.302	.949

Kecanduan *Game Online*

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	34	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.935	26

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
KG_1	3.47	.615	34
KG_2	3.62	.493	34
KG_3	3.59	.500	34
KG_4	3.29	.676	34
KG_5	3.53	.563	34
KG_6	3.35	.691	34
KG_7	3.53	.507	34
KG_8	3.24	.654	34
KG_9	3.32	.475	34
KG_10	3.32	.589	34
KG_11	3.12	.640	34
KG_12	3.38	.604	34
KG_13	3.29	.579	34
KG_14	3.09	.753	34
KG_15	3.38	.551	34
KG_16	3.12	.729	34
KG_17	3.41	.500	34
KG_18	3.18	.716	34
KG_19	3.21	.641	34
KG_20	3.32	.638	34
KG_21	3.44	.504	34
KG_22	3.35	.646	34
KG_23	3.47	.507	34
KG_24	3.35	.812	34
KG_25	3.47	.615	34
KG_26	3.21	.729	34

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
KG_1	83.59	93.159	.458	.934
KG_2	83.44	95.648	.319	.936

KG_3	83.47	95.772	.301	.936
KG_4	83.76	88.670	.773	.930
KG_5	83.53	91.469	.666	.932
KG_6	83.71	88.456	.772	.930
KG_7	83.53	92.681	.618	.932
KG_8	83.82	88.938	.778	.930
KG_9	83.74	93.655	.553	.933
KG_10	83.74	94.201	.387	.935
KG_11	83.94	92.663	.478	.934
KG_12	83.68	92.104	.561	.933
KG_13	83.76	92.913	.512	.934
KG_14	83.97	88.817	.675	.931
KG_15	83.68	93.256	.508	.934
KG_16	83.94	91.451	.501	.934
KG_17	83.65	93.144	.578	.933
KG_18	83.88	87.198	.841	.929
KG_19	83.85	90.493	.661	.932
KG_20	83.74	90.140	.695	.931
KG_21	83.62	92.486	.642	.932
KG_22	83.71	89.426	.747	.930
KG_23	83.59	92.371	.651	.932
KG_24	83.71	90.638	.496	.935
KG_25	83.59	92.916	.479	.934
KG_26	83.85	92.493	.423	.935



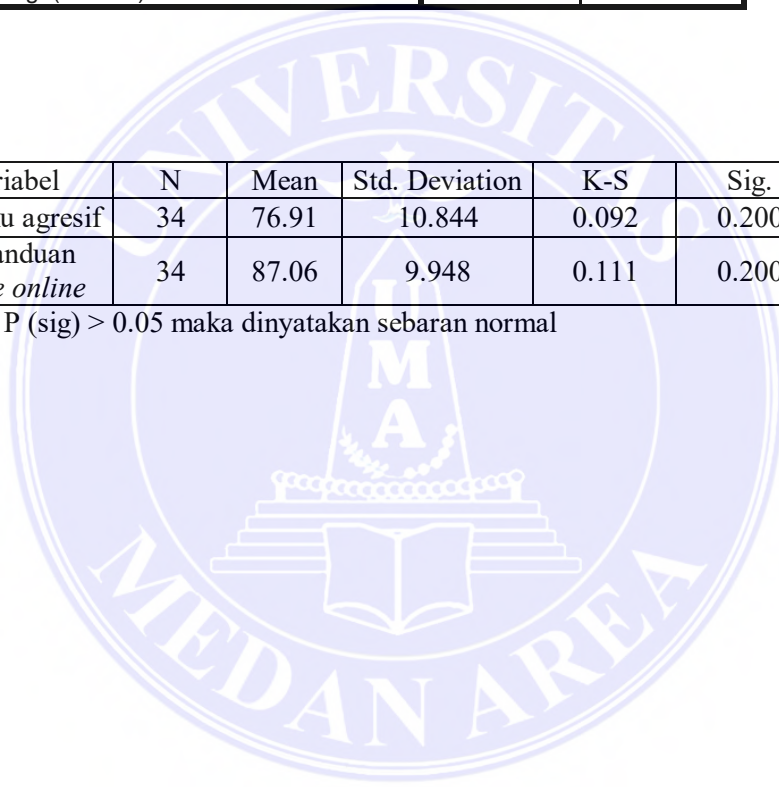
LAMPIRAN D. UJI NORMALITAS

Uji Normalitas

		TOTAL_PA	TOTAL_KG
N		34	34
Normal Parameters	Mean	76.91	87.06
	Std. Deviation	10.844	9.948
Most Extreme Differences	Absolute	.092	.111
	Positive	.092	.111
	Negative	-.067	-.091
Test Statistic		.092	.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200	.200

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	K-S	Sig.	Keterangan
Perilaku agresif	34	76.91	10.844	0.092	0.200	Normal
Kecanduan <i>Game online</i>	34	87.06	9.948	0.111	0.200	Normal

Kriteria P (sig) > 0.05 maka dinyatakan sebaran normal





Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TOTAL_	Between Groups	(Combined)	3530.402	22	160.473	5.039	.004
PA *		Linearity	3002.027	1	3002.027	94.260	.000
TOTAL_		Deviation from Linearity	528.375	21	25.161	.790	.692
KG	Within Groups		350.333	11	31.848		
	Total		3880.735	33			

Measures of Association

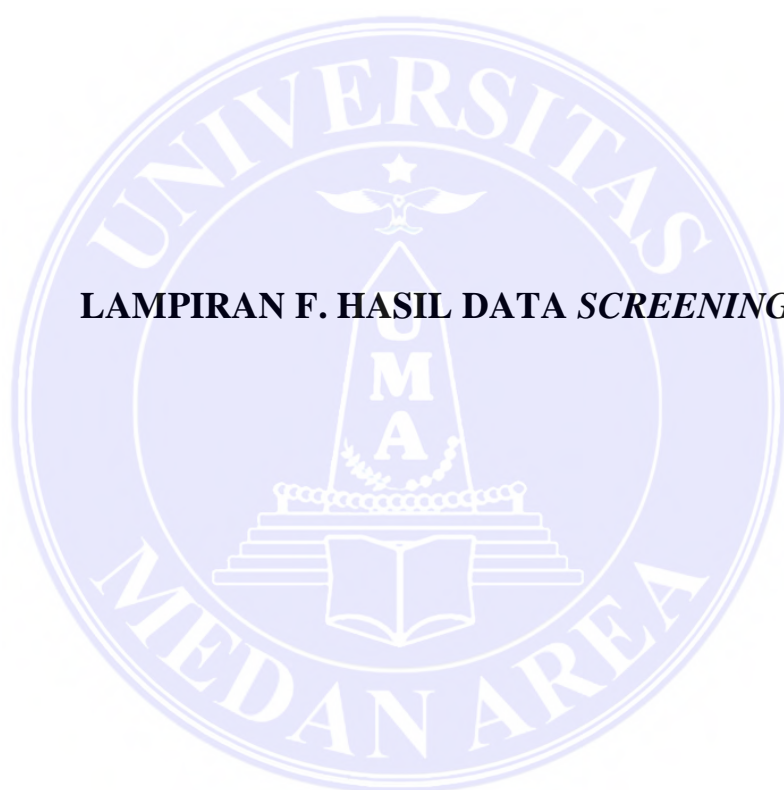
	R	R Squared	Eta	Eta Squared
TOTAL_PA * TOTAL_KG	.880	.774	.954	.910

Uji Korelasi

Correlations

		TOTAL_PA	TOTAL_KG
TOTAL_PA	Pearson Correlation	1	.880**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	34	34
TOTAL_KG	Pearson Correlation	.880**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	34	34

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



LAMPIRAN F. HASIL DATA SCREENING

Hasil Screening

No	Umur	SC_1	SC_2	SC_3	SC_4	SC_5	SC_6	SC_7	SC_8	SC_9	SC_10	SC_11	SC_12	SC_13	SC_14	SC_15	Nilai	Umur	
1	16	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	9	16	23
2	16	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	11	17	26
3	17	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	4	18	20
4	17	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Total	69
5	18	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	7		
6	17	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	8		
7	18	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11		
8	18	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	10		
9	16	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	11		
10	17	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	11		
11	17	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	9		
12	17	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	11		
13	17	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	9		
14	16	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11		
15	16	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	12		
16	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	13		
17	16	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	7		
18	18	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	8		
19	18	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	11		
20	16	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	9		
21	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	14		

22	16	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	9
23	17	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	6
24	18	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	7
25	17	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	11
26	16	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	12
27	16	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	11
28	17	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	11
29	18	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	8
30	18	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	5
31	17	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	11
32	17	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	10
33	17	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	10
34	17	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	9
35	18	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	8
36	17	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	10
37	16	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	10
38	17	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	9
39	18	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	11
40	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	12
41	16	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	9
42	16	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11
43	17	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13
44	16	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	7
45	16	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	11

46	17	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	8
47	17	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	10
48	18	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	12
49	18	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	7
50	18	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	9
51	16	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	11
52	16	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12
53	18	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	11
54	18	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	8
55	18	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	11
56	17	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	11
57	18	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	12
58	18	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	9
59	18	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	7
60	17	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	11
61	17	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	8
62	16	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	11
63	16	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	9
64	16	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	11
65	17	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	5
66	17	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	12
67	16	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	8
68	16	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	11
69	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	13



Perilaku Agresif

No	PA 1	PA 2	PA 3	PA 4	PA 5	PA 6	PA 7	PA 8	PA 9	PA 10	PA 11	PA 12	PA 13	PA 14	PA 15	PA 16	PA 17	PA 18	PA 19	PA 20	PA 21	PA 22	PA 23	PA 24	TOTAL
1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	1	3	1	3	1	4	2	2	1	3	54
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	70
4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	73
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71
6	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	78
7	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	84
8	2	2	3	2	4	1	4	1	4	1	4	2	2	1	2	3	3	4	4	4	4	4	1	4	66
9	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	82
10	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	80
11	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95
12	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	62
13	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
16	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	84
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
19	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	62
20	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	84
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
22	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	62

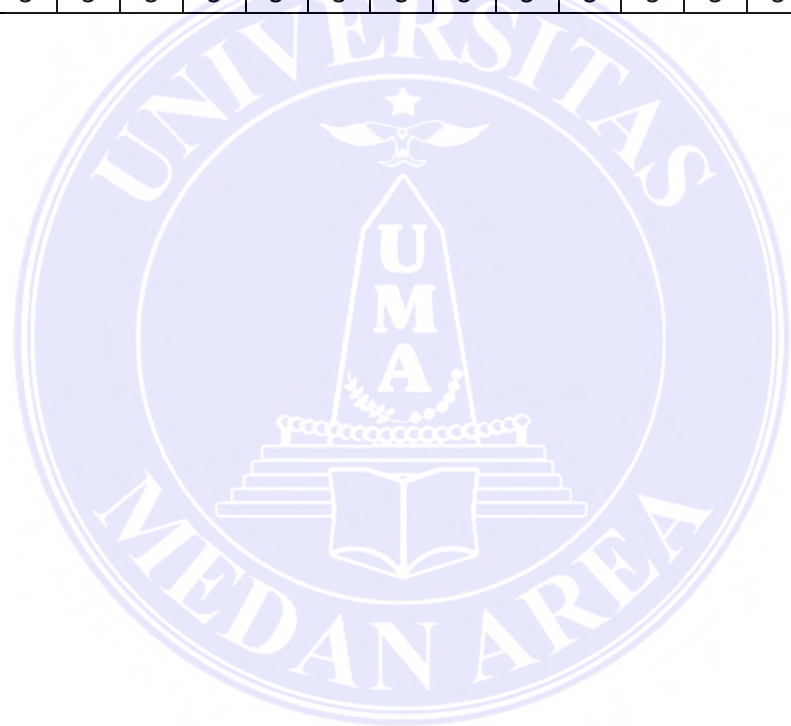
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
28	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	61
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
30	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	62
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	
33	2	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	72	
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	

Kecanduan Game Online

No	KG 1	KG 2	KG 3	KG 4	KG 5	KG 6	KG 7	KG 8	KG 9	KG 10	KG 11	KG 12	KG 13	KG 14	KG 15	KG 16	KG 17	KG 18	KG 19	KG 20	KG 21	KG 22	KG 23	KG 24	KG 25	KG 26	TOTAL
1	2	3	4	2	3	1	3	1	4	3	3	2	4	2	4	1	3	1	3	1	4	1	4	1	4	2	66
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	84
4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	80

6	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	81	
7	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	93	
8	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	77	
9	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	86	
10	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	82	
11	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	95	
12	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	69
13	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97	
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104	
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
16	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	91	
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104	
19	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	81
20	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	91	
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
22	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	81
23	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	100	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
26	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	102	
27	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	101	
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	103	
30	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	4	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	81	

31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	
33	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	74
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78	





LAMPIRAN H. SURAT IZIN PENELITIAN



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolarum Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi 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 : 852/FPSI/01.10/VI/2022

29 Juni 2022

Lampiran : -

Hal : Riset dan Pengambilan Data

Yth. Bapak/Ibu Owner

Warnet 26 Net

di

Tempat

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

Nama : **Immanuel S**
NPM : **168600295**
Program Studi : **Ilmu Psikologi**
Fakultas : **Psikologi**

untuk melaksanakan pengambilan data di **Warnet 26 Net, Jl. Brigjen Katamso No. 24, Titi Kuning Medan** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Warnet 26 Net 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 Warnet yang Bapak/Ibu pimpin.

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

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan
Pengabdian Kepada Masyarakat



Dr. Dina Laila, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan

- Mahasiswa Ybs
- Arsip





WARNET 26 NET MEDAN

Jl. Brigjend Katamso No.24, Titi Kuning, Kec. Medan Johor, Kota Medan 20151

Hal : Balasan

Medan, 5 Juli 2022

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik

Universitas Medan Area

di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jack Roshan

Jabatan : Owner Warnet 26 Net Medan

Menerangkan bahwa :

Nama : Immanuel S

NPM : 168600295

Fakultas : Psikologi

Telah selesai melaksanakan pengambilan data di Warnet 26 Net Medan guna penyusunan skripsi yang berjudul "*Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja di Warnet 26 Medan*" yang dilaksanakan pada tanggal 1-3 Juli 2022.

Demikian surat balasan ini saya sampaikan dan atas kerja samanya saya ucapkan terima kasih.

